

WORLD WAR III BLACK GOLD



DIE GESCHICHTE

Die politische Krise spitzt sich seit Monaten zu. Eine Welle von Demonstrationen ist in der ganzen Welt ausgebrochen. Informationen, die von den Massenmedien veröffentlicht werden, geben kaum Anhaltspunkte, wie ernst die Lage wirklich ist. Und das alles nur wegen...

In einer geheimen Sitzung der Zentralen Geologischen UN Kommission wird bekannt gegeben, dass die Ölvorkommen weltweit auf einen gefährlichem Tiefpunkt gestürzt sind. Wenn der Verbrauch auf dem gegenwärtigen Stand bleibt, werden alle Ölreserven in 10 bis 15 Jahren erschöpft sein. Sogar für die fortschrittlichen Industrieländer ist diese Zeit zu kurz, um ihre Wirtschaft auf alternative Energiequellen umzustellen. Ölmenge führt zum totalen Zusammenbruch der Weltwirtschaft, der Transportsysteme, dem internationalen Bankensystem und mündet letztendlich in eine Zeit von Anarchie und Chaos.

Im September 2001 entwarf die Generalversammlung der UNO einen Beschluss, indem die Übernahme aller Ölreserven der Welt eingefordert und ihre Kontrolle fest in die Hände der UNO gelegt wird. Das erklärte Ziel war es, die Menschheit mit geringst möglichem Leid aus der Ölkrise herauszuführen.

Die Reaktion der OPEC Länder bestand darin, den Jihad, den Heiligen Krieg, auszurufen und ihre Waffenbestände rasch aufzustocken.

Die UN beschloss des weiteren, alle Ölreserven gewaltsam zu beschlagnahmen, womit im Nahen Osten begonnen werden sollte. Im November 2001 traf die erste NATO Flotte an den Küsten des Persischen Golfs ein...

INSTALLATION DES SPIELS

Legen Sie die World War III: Black Gold CD in Ihr CD-ROM Laufwerk ein. Das Autorun – Menü erscheint auf dem Bildschirm, es sei denn, Sie haben diese Option unter Windows ausgeschaltet. Sollte dies der Fall sein, müssen Sie die Datei „AUTORUN.EXE“ manuell vom Wurzelverzeichnis der CD starten. Folgen Sie allen Anweisungen auf dem Bildschirm um die Installation fertig zu stellen.

Bitte beachten Sie, das nach der Installation des Spiels die World War III-CD im CD-ROM Laufwerk eingelegt ist.

SPIEL DEINSTALLIEREN

Um das Spiel zu deinstallieren, wählen Sie im Windows Startmenü Programme / Reality Pump / World War III Black Gold / Deinstalliere World War III Black Gold. Das Spiel und alle dazugehörenden Komponenten werden dann von Ihrer Festplatte entfernt, außer Ihre gespeicherten Spiele oder Spielszenen.

SPIEL SPEICHERN

World War III benötigt freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte, um Spiele und sonstige Dateien zu speichern. Jedes gespeicherte Spiel erfordert dabei bis zu 150 KB.

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

- Pentium II 266 MHz
- 64 MB RAM
- 3D Hardwarebeschleuniger mit 8 MB
- 4x CD ROM
- Windows kompatible Maus
- Direct X 8.0 oder höher
- 800 MB benötigter Festplattenplatz
- Windows 95 / 98 / 2000 / Me / XP
- Mehrspieler: TCP/IP, IPX, LAN, (56K oder besser mindestens zum Spielen über Modem; Internet Service Provider benötigt zum Spielen über das Internet)

EMPFOHLEN

- Pentium III 500 MHz oder höher
- 128 MB RAM
- 3D Hardwarebeschleuniger mit 16 MB
- 8x CD ROM
- Windows kompatible Maus
- 16 BIT PCI Soundkarte (DirectX kompatibel)
- Direct X 8.0 oder höher
- Windows 95 / 98 / 2000 / Me / XP
- 800 MB benötigter Festplattenplatz
- Mehrspieler: TCP/IP, IPX, LAN, (56K oder besser mindestens zum Spielen über Modem; Internet Service Provider benötigt zum Spielen über das Internet)

SPIEL STARTEN

Wählen Sie im Start Menü Programme/Reality Pump/World War III Black Gold/World War III Black Gold, um das Spiel zu starten. Falls Sie die World War III-CD noch nicht ins Laufwerk gelegt haben, können Sie jetzt dazu aufgefordert werden.

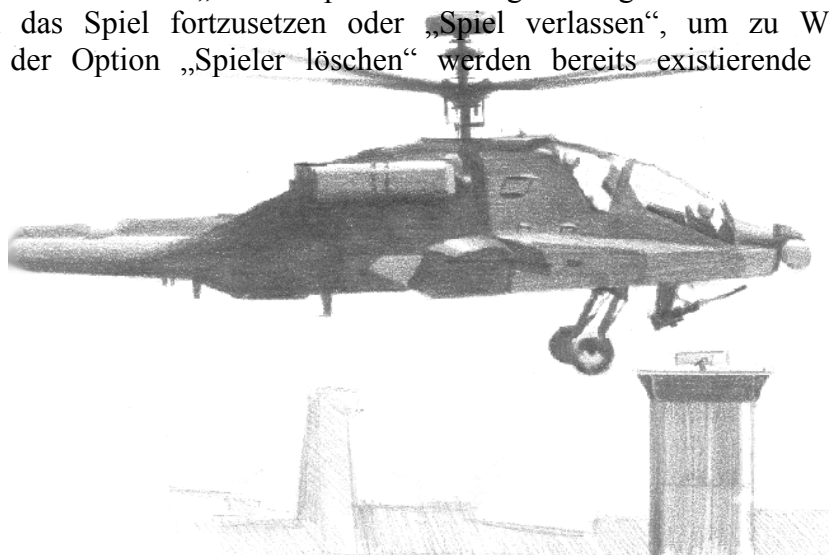
WORLD WAR III: BLACK GOLD SPIELEN

Kurz nachdem Sie das Spiel gestartet haben, erscheint die Spielerliste.



SPIELER AUSWÄHLEN

In diesem Menü können Sie einen Spieler aussuchen oder einen Neuen Spieler hinzufügen, indem Sie einen Namen in der Box „Neuen Spieler hinzufügen“ eingeben. Klicken Sie auf „Spiel betreten“ um das Spiel fortzusetzen oder „Spiel verlassen“, um zu Windows zurückzukehren. Mit der Option „Spieler löschen“ werden bereits existierende Spieler gelöscht.



HAUPTMENÜ

Hier können Sie die gewünschte Partei auswählen, ein Multiplayerspiel starten oder den Editor ausführen um eigene Landschaften zu erstellen.



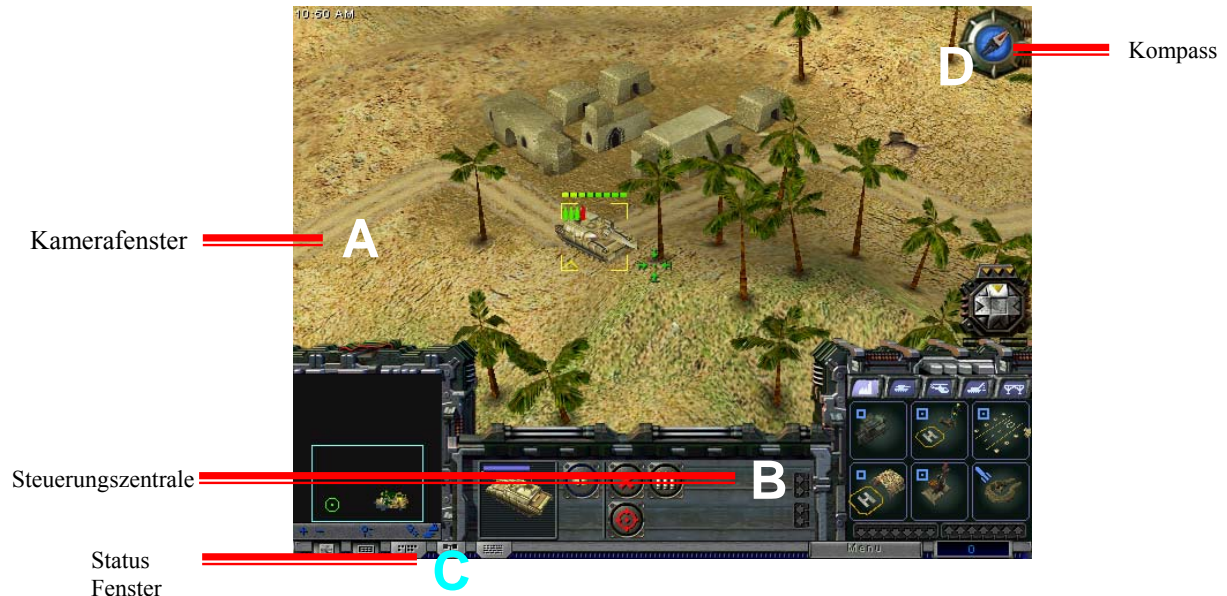
BESCHREIBUNG DER SCHALTFLÄCHEN:

- | | |
|-----------------|---|
| USA | - Startet amerikanische Feldzüge und ihre Beschreibungen |
| Russland | - Startet russische Feldzüge und ihre Beschreibungen |
| Irak | - Startet irakische Feldzüge und ihre Beschreibungen |
| Skirmish | - Spielbeginn eines Netzwerkszenario für einen Spieler |
| Laden | - Führt eine alte Kampagne fort. Hat der Spieler Spielstände abgespeichert, so wird ein Auswahlfenster eingeblendet, in dem er festlegen kann, an welcher Stelle das Spiel fortgesetzt werden soll. World War III speichert Ihre Spiele automatisch in bestimmten Intervallen. Sie können jederzeit das letzte Spiel aufrufen, indem Sie aus der Liste „Autosave“ auswählen |
| Multiplayer | - Startet ein Spiel für mehrere Spieler (Netzwerk) |
| Editor | - Startet den Editor für Landschaften |
| Zurück | - Zurück zur Spielerauswahlliste |
| Spiel verlassen | - Beendet das Spiel |



HAUPTBILDSCHIRM

Nach der Ausführung einer Kampagne wird der Hauptbildschirm des Spiels eingeblendet. Es erlaubt dem Spieler, allen seinen Einheiten und Gebäuden Befehle zu erteilen und das Spielgeschehen auf dem Schlachtfeld mit einem System von Kameras zu beobachten.



A - KAMERAUFENSTER

Es zeigt das Schlachtfeld aus der Perspektive in niedriger Höhe schwebender Kameras. Dieser Bereich beansprucht den größten Bereich der Bildfläche. Das Kamerafenster beansprucht den größten Teil des Bildschirms und erlaubt es Ihnen, auf einfache Weise Ihre Einheiten zu steuern und ihnen Befehle zu erteilen.

B - STEUERUNGSZENTRALE

Die Steuerungszentrale unterteilt sich in vier Funktionen



- 1 Minikarte
- 2 Spielinterface (enthält eine Liste von Befehlen)
- 3 Konstruktionssteuerung (baut einzelne Basiselemente auf, etc.)
- 4 Steuerung der Transportrichtung

- I - MINIKARTE

Im Landkartenfenster wird das gesamte Gelände für die jeweilige Mission dargestellt. Das braune Rechteck zeigt die Region, in der Sie sich gerade befinden.



Die noch nicht auskundschaftete Fläche erscheint in Schwarz. Farbige Punkte auf der Karte zeigen Einheiten des Spielers. Im unteren Menü kann der Spieler die Eigenschaften der Landkarte auswählen (normal oder verkleinert) und die Größenverhältnisse ändern.



Minikarte
vergrößern
und
verkleinern

Kartenübersicht:
- gerendertes Terrain
- Höhen
- flaches Terrain

Einheitenübersicht:
- Alle Einheiten
- Feindliche Einheiten
- Eigene Einheiten

Gebäudeübersicht
- Alle Objekte
- Gebäude
- Einheiten



Flaches Terrain

Höhen

Gerendertes Terrain

In World War III ergibt die spielbedingte Zunahme von Ressourcen und der Fortgang der Mission eine Veränderung der Landkarte. Das bedeutet, dass der Aktionsradius des Spielers auf eine bestimmte Gegend begrenzt sein kann, unabhängig von der Größe der Karte. Die Entfernung dieser Begrenzung ist entweder eine Frage der Zeit oder hängt von einem bestimmten Ereignis ab, beispielsweise der Vernichtung oder der Aufbau einer bestimmten Einheit. Das blaue Rechteck stellt solch ein eingegrenztes Gebiet dar.

KARTENMARKIERUNGEN

Spezielle oder wichtige Spielzüge, z.B. Kampfeinheiten gefangen nehmen oder sie zerstören, werden auf der Karte mit Farbmarkierungen – blinkende Kreise – angegeben. Neu erscheinende Markierungen werden mit Sprach- und Textmeldungen signalisiert. Sie können jederzeit zur letzten Markierung auf der Karte springen, indem Sie die Leertaste drücken.

-2- EINHEITEN KONTROLLIEREN

Während Sie ein markiertes Objekt steuern, sind sein jeweiliges Symbol und die verfügbaren Befehle zu sehen. Ein einfacher Mausklick wechselt dabei von der Objekt- zur Symboldarstellung mit seinen Parametern. Verfügbare Befehle werden als Bildsymbole dargestellt. Abhängig vom Spielmodus (normal oder fortgeschritten), variiert die Zahl der Befehle. Die Befehle sind in die Kategorien „Status“ und „Aktion“ eingeteilt. Ein Statusbefehl (1) wäre zum Beispiel „Licht ein- /ausschalten“.



Aktionsbefehle wären z.B. (2) „Angriff“, „Anforderung eines Transporthubschraubers“, „Stop“, usw. Diese Kategorien werden getrennt im Menü gezeigt.

-3- KONSTRUKTIONSMENÜ



Alle verfügbaren Einheiten und Gebäude (in der jeweiligen Spielphase) werden im Menü dargestellt. Mit den Tabulatortasten kann zwischen den Objekten gewechselt werden. Diese enthalten Gebäude, Kampfeinheiten, Hubschrauber, Konstruktions- und Transporteinheiten und zusätzliche Bauelemente, welche für die Konstruktionseinheiten verfügbar sind (Brücken, Barrikaden, Gelände einebnen). Sechs Objekte werden gleichzeitig angezeigt.



Gebäude – Diese Taste enthält jede Basisstruktur, die gerade im laufenden Spiel verfügbar ist. Basisstrukturen sind in jedem Spiel, jederzeit verfügbar. Wenn Sie neue Techniken entwickeln, wird die Liste der Strukturen länger.



Bewaffnete Fahrzeuge – Hier können Sie jede bewaffnete Bodeneinheit anfordern. Basiseinheiten sind in jedem Spiel, zu jeder Zeit verfügbar, wenn Sie neue Techniken entwickeln, wird die Liste der Einheiten länger. Um eine Einheit anzufordern, klicken Sie einfach auf das Bildsymbol des Fahrzeugs. Sie sehen dann eine Zahl und einen fortlaufenden Balken. Die Zahl gibt die Anzahl der bestellten Einheiten an: wenn Sie einmal klicken, wird eine Einheit bestellt, durch zweimaliges Klicken zwei Einheiten usw. Der fortlaufende Balken zeigt Ihnen die Zeit an, die benötigt wird, eine Einheit herzustellen. Fertige Einheiten erscheinen in der Landezone (Basiseinheiten) oder am Flughafen (fortgeschrittene Einheiten).



Helikopter – Alle Kampfhubschrauber, die angefordert werden können, finden Sie unter dieser Schaltfläche. Die Vorgehensweise ist wie oben beschrieben.



Unbewaffnete Fahrzeuge – Diese Schaltfläche enthält unbewaffnete Einheiten wie z.B. Reparatur- und Ingenieureinheiten, Versorgungs- und Transporthubschrauber.



Konstruktionseinheit – Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie Ihrer Ingenieureinheit Befehle erteilen.

-4- KONTROLLE DES TRANSPORTHUBSCHRAUBERS



Diese Schaltfläche bestimmt die Richtung des Transport-Hubschraubers, von welcher Richtung einzelne Gebäude und Einheiten eingeflogen werden. Durch die Einstellung der Flugrichtung kann der Spieler verhindern, dass der Hubschrauber abgeschossen wird. Außerdem kann seine Flugzeit stark reduziert werden.

C - STATUS BALKEN

Diese Schaltfläche befindet sich entweder im oberen oder unteren Bereich des Bildschirms. Sie zeigt an, wie viel Geld Sie noch besitzen und lässt Sie folgende Elemente von der Kommandozentrale an - und ausschalten:



Karte: blendet die Landkarte ein und aus



Interface: schaltet die Steuerungszentrale ein und aus



Tunnel: schaltet zwischen Oberflächen- und Tunnelansicht um. Sie können auch die „Tab“ Taste drücken, um zwischen Boden- und Tunnelansicht zu wechseln.



Hinweis: Die Schaltfläche erscheint nur auf Landkarten mit Tunneln.

Basis / Mission Wechsel zwischen Basis und Missionsgebiet. Sie können für diese Funktion auch die „Q“ Taste drücken.

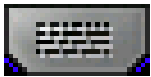


Hinweis: die Schaltfläche erscheint nur im ersten russischen Feldzug.

Technologiebaum zeigt das Fenster „Technologiebaum“. Sie können dafür auch die F2-Taste drücken.



Interface fortgeschritten / einfach schaltet zwischen einfachem und fortgeschrittenem Spielmodus um.



Einsatzziele zeigen öffnet das Textfenster mit der Einsatzbesprechung.



Menü – öffnet ein Auswahlfenster, in dem Sie Spiele speichern und laden können. Außerdem können Sie hier die Spieloptionen verändern.

D - KOMPASS

Zeigt nach Norden („oben“ auf der Karte).

Hinweis: Drücken Sie „„“ oder „DEL“ auf der Zifferntastatur, um die Kamerarichtung nach Norden zu drehen.

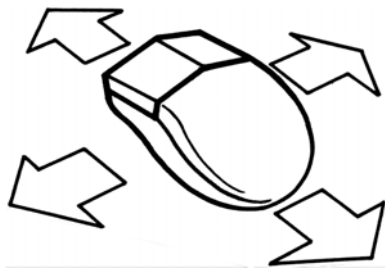
MISSION BEENDEN



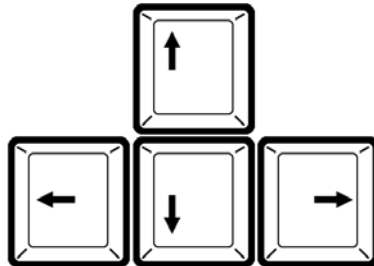
Diese Schaltfläche erscheint, nachdem der Spieler alle Missionsziele erreicht hat. Klicken Sie auf diese Schaltfläche und die Mission ist offiziell beendet.

Hinweis! Die Einheiten, die Sie in den nächsten Missionen einsetzen möchten, sollten Sie vor der Betätigung dieser Schaltfläche in die Hauptbasis zurückschicken, ansonsten verlieren Sie alle bisherigen Einheiten.

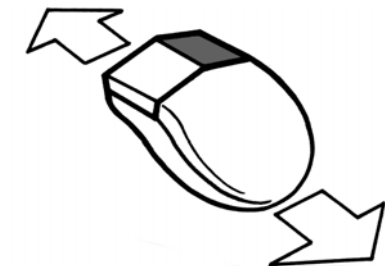
STEUERUNG DER KAMERA



Um die Kamera zu verschieben, fahren Sie mit dem Mauszeiger an den Bildschirmrand. Die Kamera wird dann automatisch in die jeweilige Richtung verschoben, sobald der Mauszeiger den Bildschirmrand berührt hat. Um die Kamera anzuhalten, verschieben Sie den Mauszeiger in die Mitte des Bildschirms. Sie können die Kameraposition auch mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur ändern.

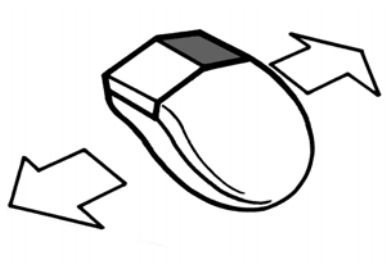


HINWEIS: um die Kamera schneller zu einem bestimmten Gebiet zu bewegen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in der Minikarte auf die gewünschte Stelle.



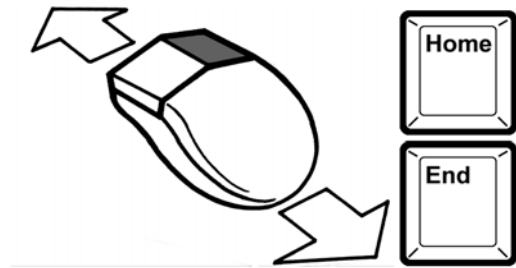
Um das Blickfeld vergrößern oder zu verkleinern, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach vorn oder hinten. Sie können dafür auch die “Bild auf” und “Bild ab” Tasten benutzen.

In World War III ist die Vertikal- und Horizontalrotation der Kamera optional. Sie können diese Option einschalten (als Voreinstellung ist sie abgeschaltet), indem Sie im Menü → Optionen wählen und das Häkchen vor der Option “Feste Kameraeinstellung” entfernen.

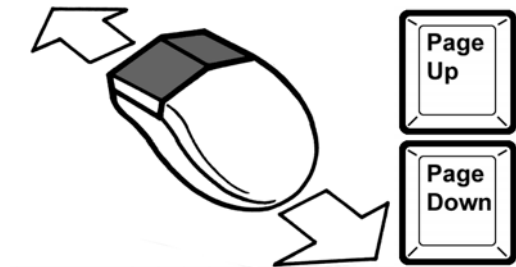


Um dann die Kamera horizontal zu drehen, drücken und halten Sie die rechte Maustaste. Wenn Sie die Maus nach rechts oder links bewegen, rotiert die Kamera mit der Maus. Sie können dafür auch die “Einfüg” und “Entf” Tasten benutzen.

Um den vertikalen Winkel der Kamera zu ändern, drücken und halten Sie die rechte Maustaste, während Sie die Maus vorwärts oder rückwärts bewegen. Hierfür können Sie auch die “Pos1” und “Ende” Tasten benutzen.



Um den Blickwinkel zu ändern, halten Sie die linke und rechte Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus nach vorne oder hinten. Hierfür können Sie auch die “Bild auf” und “Bild ab” Tasten benutzen.



Außerdem können Sie die Kamera so einstellen, dass sie einer bestimmten Einheit auf der Karte folgt. Klicken Sie auf die gewünschte Einheit und drücken Sie die „C“ Taste auf der Tastatur. Die Kamera wird jetzt die ausgewählte Einheit verfolgen. Auch hier können Sie die Kamera rotieren, kippen, oder ihren Blickwinkel verändern. Drücken Sie wiederum auf “C”, um diesen Kameramodus zu beenden.

EINHEITEN LIMIT

Bei bestimmten Kampagnen gibt es ein Einheitenlimit. Dieses Limit wird in Geld angezeigt und stellt das verfügbare Maximum dar. Werden beispielsweise 20 000 Geldeinheiten angezeigt, können nur so viele Kampfeinheiten produziert werden, bis dieser Wert erreicht ist. Unbewaffnete Einheiten werden dabei nicht angerechnet, sondern nur Kampfeinheiten. In Multiplayer- oder Skirmish Modus können Sie das Einheitenlimit selbst bestimmen.

BEFEHLE

Befehle können ausschließlich markierten Einheiten erteilt werden. Dabei wird zwischen sogenannten Sofortbefehlen und gewöhnlichen Befehlen unterschieden:

SOFORTBEFEHLE

Diese Befehle werden durch Klicken auf der Karte erteilt. Sie brauchen nicht über die Steuerung gewählt zu werden. Um einen Sofortbefehl auszuführen, platzieren Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf der Spielfläche. Klicken Sie die linke Maustaste und die Einheit fängt sofort an, sich zu bewegen. Die Ausführung des erteilten Befehls hängt vom Inhalt des ausgewählten Felds ab. Lässt sich der Sofortbefehl ausführen, so verändert sich der Mauszeiger. Als grundsätzlicher Sofortbefehl gilt der Befehl „Bewegen“.

GEWÖHNLICHE BEFEHLE

Gewöhnliche Befehle sind über die Steuerung wählbar. Diese werden durch eine Trennungslinie in zwei Gruppen eingeteilt. Diese beiden Gruppen sind:

Aktionsbefehle – Die Einheiten werden beauftragt, eine bestimmte Tätigkeit (bewegen, angreifen, eskortieren) auszuführen. Meistens muss dazu ein Zielpunkt durch Anklicken des Spielfeldes im Kamerafenster vorgegeben werden.

Konfigurationsbefehle – Sie verändern das Verhalten von Einheiten. Hier können Sie die Parameter der Einheit ändern, z.B. Licht an / aus. Um einen Konfigurationsbefehl zu erteilen, klicken Sie auf die Schaltfläche des betreffenden Konfigurationsbefehls. Verändern sich die Eigenschaften der Einheit, ändert sich auch der Name der entsprechenden Schaltfläche.

Einige Befehle (z.B. Mauern, Brücken, Tunnels) machen es erforderlich, eine Baulinie und Ihre Richtung festzulegen. Hierzu markieren Sie mit der linken Maustaste den Ausgangspunkt, fahren mit dem Mauszeiger zum Endpunkt und markieren ihn mit einem erneuten Linksklick. Während Sie den Mauszeiger bewegen, wird der Verlauf der Baulinie eingeblendet. Mit der rechten Maustaste können Sie den Befehl rückgängig machen.

KONSTRUKTIONSZENTRUM (NUR MULTIPLAYER & SKIRMISH)



Die Konstruktionssteuerung wird mit einer entsprechenden Schaltfläche oder mit der Funktionstaste F1 aktiviert. Sie ermöglicht es, neuartige Fahrzeugmodelle aus vorhandenen Elementen zu konstruieren. Fertiggestellte Fahrzeugmodelle können der Produktionsliste hinzugefügt werden.

Die Konstruktionssteuerung besteht aus folgenden Elementen:

A - Bildsymbol für neues Modell. Damit können Sie ein neues Fahrzeug entwickeln.

B - Auswahl von Ausstattungsmerkmalen: hier können Waffen oder Ausrüstungsgegenstände montiert werden




C – Ausstattungsliste, die aus der Liste B montiert werden können. Sie enthält Waffen oder Ausstattungsmerkmale für Fahrzeuge. Doppelklicken Sie auf ein Bildsymbol, um es dem gerade ausgewählten Fahrzeug hinzuzufügen.

C - Liste von Fahrgestellen: Hier werden alle verfügbaren Fahrgestelle dargestellt.

D - Fertige Einheit – ein Bild eines gerade gebauten Fahrzeugs. Die Fläche rechts von (**F**) enthält eine Beschreibung des neuen Modells. Links von (**G**) finden Sie ein Textfeld, um den Namen des neuen Fahrzeugs einzugeben. Bei (**H**) findet sich der Befehlsbereich mit Bildsymbolen für Befehle, die bei der Konstruktion von Fahrzeugen benötigt werden. Selbstverständlich können Sie die Anordnung von Befehlen während des Spiels immer ändern.

Wenn Sie mit den Ausstattungsmerkmalen, Befehlen und dem Namen für Ihr Fahrzeug zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zur Liste“ (= in die Liste einfügen), um es in die „Produktionsliste“ aufzunehmen. Sie werden Ihr neu entworfenes Fahrzeug in der „Einheitenliste“ (= Liste aller Einheiten) bei (**E**) am unteren Bildschirmrand sehen. Das gleiche Ergebnis erzielen Sie, wenn Sie auf das Bildsymbol der neuen Einheit doppelklicken.

E - Einheitenliste (Liste aller Einheiten) – diese Liste enthält alle Fahrzeugtypen, welche Sie in die Flughafen- oder Landezone beordern können. Diese Liste ist in Gruppen eingeteilt:

-  Bewaffnete Fahrzeuge
-  Hubschrauber
-  Unbewaffnete Fahrzeuge

Bewaffnete Einheiten

Verschiedene Kampffahrzeuge, einschließlich Panzer, mobile Artillerie, Flakgeschütze usw.

Helikopter

Kampfhubschrauber

Zivile Einheiten

Unbewaffnete Einheiten: Reparatereinheiten, Transportfahrzeuge usw.



Speichert ein ausgewähltes Modell auf Platte. Ein Bildsymbol in Form eines **O** erscheint jedes Mal, wenn Sie ein Modell speichern. Es wird automatisch bei einer der Spielrunde des Spielers gebaut. Diese Option ist sehr nützlich, denn das erspart Ihnen, das Modell jedes Mal neu zu entwerfen, wenn Sie spielen.



Entfernt ein ausgewähltes Modell von der Liste.



Veränderung der Position eines Modells in der Liste (Kann auch benutzt werden, um eine bestimmte Reihenfolge in der Liste zu bewirken).

Produktion pausieren

Dies stoppt die Produktion jeder Einheit, die am Flughafen oder der Landezone geordert wurde. Beim Anklicken der Schaltfläche „Produktion wiederaufnehmen“ wird die Produktion wieder aufgenommen.

KONSTRUKTION EINES NEUEN MODELLS:

Klicken Sie auf das Symbol „Neu“ (**A**), um eine Dialogbox zu öffnen.

Um ein Fahrgestell aus der Liste für Fahrgestelle (Fahrwerkliste) auszuwählen (**B**), klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol. Die Angaben für das jeweilige Fahrgestell werden in der Dialogbox angezeigt. Um die Wahl eines ausgewählten Fahrgestells zu bestätigen, doppelklicken Sie auf das Symbol. Die Cursor verwandelt sich automatisch in den Modus „Ausrüstung wählen“ (**B**).

Wählen Sie Waffen oder Ausrüstungsgegenstände auf die gleiche Weise, wie oben bei den Fahrgestellen, aber wählen Sie diese aus der Equipment List (**C**). Ein rechter Klick auf das Bildsymbol entfernt einen Ausrüstungsgegenstand wieder aus dem aktuellen Fahrzeugentwurf.

Wenn Sie Ihre Ausrüstung gewählt haben, können Sie (auf Wunsch) Ihrem Fahrzeug einen Namen geben und Standardbefehle zur Produktion vergeben.

Dann Drücken Sie auf die Schaltfläche „Zur Liste“ (oder führen Sie einen Doppelklick auf das Bildsymbol des Fahrzeugs in der Mitte des Bildschirms **D** aus), um die fertiggestellte Einheit der „Einheitenliste“ hinzuzufügen.

VORHANDENE MODELLE VERÄNDERN

- ➊ Suchen Sie ein Modell , welches Sie verändern wollen, aus der Einheitenliste aus
- ➋ Wenden Sie die gleichen Produktionsschritte wie bei dem Bau eines neues Fahrzeuges an (aber denken Sie daran – Sie können nicht das Fahrgestell ändern).
- ➌ Nachdem Sie alle Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie auf die „Update“ Schaltfläche, die im Feld (**G**) erscheint.

TASTATURANORDNUNG (BELEGUNG)

Eine Übersicht über alle möglichen Funktionen mit den dazugehörigen Funktionstasten finden Sie im Dialogfenster „Optionen“ auf der Registerkarte „Keyboard“.

Sie können die Funktionstasten frei belegen. Die neue Tastaturbelegung wird dann für den aktuellen Spieler gespeichert. Um in Zukunft eine beliebige Aktion mit einer gewünschten Funktionstaste aufrufen zu können, wählen Sie durch Anklicken eine Funktion aus der Liste, drücken Sie dann die Eingabetaste („Enter“) und die betreffende Funktionstaste. War die betreffende Funktionstaste schon vorher belegt, wird diese Belegung gelöscht.

Um ein Tastenkürzel zu entfernen, drücken Sie bitte auf die Eingabetaste (Enter), dann auf die Rücktaste (Backspace).

F1	Konstruktionszentrum öffnen
F2	Technologiebaum öffnen
F9	Stromversorgung zeigen
F12	Tunnelgebiet zeigen an/aus (nur bei Karten mit Tunneln)
Alt+F1	Schnellspeicherung (Quicksave)
Alt+F2	Spiel speichern
Alt+F3	Spiel laden
Zahlenblock Eingabe	Gebäude rotieren, während sie aufgestellt werden
Zahlenblock 0	zentriert die Kamera auf eine ausgewählte Einheit
C	Kamera folgt automatisch gewähltem Objekt
Q	Wechsel zwischen Hauptbasis und Einsatzgebiet (nur bei Kampfeinsätzen mit Hauptstützpunkt)

SPIELTEMPO (AUF DEM ZAHLENBLOCK)

Zahlenblock -/+	Spieltempo langsamer/schneller
*	vorher eingestelltes Tempo
Pause	Umschalten zwischen Pause/Weiterspielen

AUSWAHL DER EINHEITEN (UNITS SELECTION)

,	Alle sichtbaren Einheiten auswählen
.	Alle sichtbaren Luftfahrzeuge auswählen
/	Alle sichtbaren Bodeneinheiten auswählen
;	Alle bewaffneten Einheiten auswählen
`	Alle sichtbaren unbewaffneten Einheiten auswählen

GRUPPEN

Links STRG + 1-9	Gruppe gewählter Einheiten unter 1 – 9
1-9	Gruppe 1 – 9 auswählen
1-9 (zweimal)	Auf 1 – 9 zentrieren

INTERFACE (SCHNITTSTELLE)

Alt + P	Interface ein-/ausschalten
Alt + M	Minilandkarte ein-/ausschalten

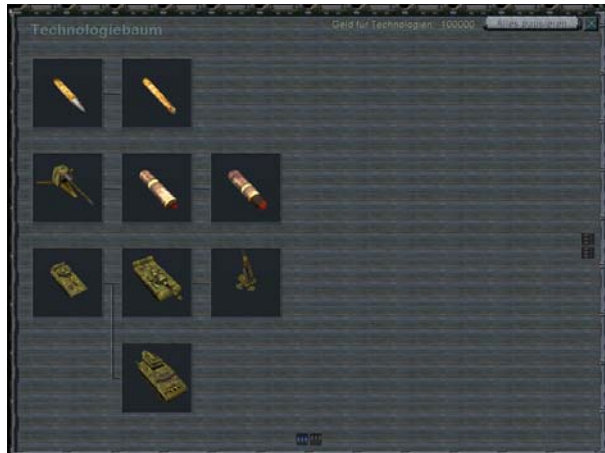
KAMERA

Tab	Zwischen Gelände- / Tunnelansicht umschalten
Leertaste	Zum letzten Ereignis springen
Zahlenblock ,	Kamera nach Norden ausrichten

UNIT ORDERS

A	Angriff
E	Eskorte
H	Position halten
S	Stop
Y	Munition anfordern
R	Befehle aufnehmen (keine Ausführung)
X	Befehlsliste ausführen (R)

TECHNOLOGIEBAUM

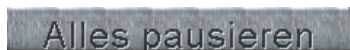


Mit Fortschreiten des Spieles erhält der Spieler Zugang zu verschiedenen Upgrades oder Technologien, wie zum Beispiel neue Fahrgestell- und Waffensysteme. An neue Technologien zu kommen erfordert sowohl Zeit als auch Geld. Wenn der Spieler eine spezifische Technologiestufe erreicht hat, kann er neue Einheiten anfordern, besondere Strukturen aufbauen, offensive oder defensive Zusätze an seine Einheiten anbringen usw. Weiterhin kann er alle möglichen Munitionsarten modernisieren.

Um die gesamte verfügbare Technik in einer Art Baumschema darzustellen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Technologiebaum“ oder drücken Sie die F2-Taste.

Dieses Schema zeigt alle verfügbaren Techniken einschließlich derjenigen, die Sie schon besitzen und andere, die noch erforscht werden müssen. Wenn Sie den Cursor über ein Bildsymbol bewegen, können Sie den Preis dafür ablesen, was es kostet, wenn Sie diese Technik in der Praxis einsetzen und die dafür benötigte Zeit. Wenn Sie den Cursor etwas länger über dem Bildsymbol halten, erscheint außerdem eine Beschreibung dieser Technik.

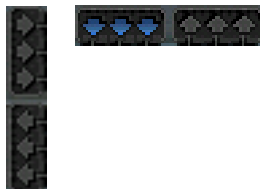
Sie können Technologien für sich nutzbar machen, indem Sie auf ein Bildsymbol für eine bestimmte Technologie klicken. Ein Leuchtbalken zeigt dabei an, wie die Arbeit für diese Technik voranschreitet. Um den Prozess abubrechen, klicken Sie rechts auf das Bildsymbol.



Diese Schaltfläche stoppt sofort jegliche technische Forschung. Wenn Sie auf „Wiederaufnehmen“ klicken, wird dieser Prozess weitergeführt.



Um den Technologiebaum zu verlassen, klicken Sie auf diese Schaltfläche.



Mit diesen Pfeiltasten können Sie sich durch den Technologiebaum bewegen. Sie können dafür auch die rechte Maustaste oder das Rad einer Wheelmouse benutzen.

STEUERUNG DER EINHEITEN

EINHEITEN AUSWÄHLEN



Um eine Gruppe von Einheiten schnell zu markieren, setzen Sie den Mauszeiger neben die betreffende Gruppe. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben sie die Maus. Dadurch wird das Spielfeld unter dem Mauszeiger markiert. Wenn Sie die Maustaste loslassen, sind alle sich im markierten Feld aufhaltenden Einheiten ausgewählt. Halten Sie dabei die STRG - Taste gedrückt, werden die selektierten Einheiten einer bestehenden Gruppe hinzugeführt. Sie können Ihre Auswahl rückgängig machen, indem Sie bei der

Ausführung der obigen Tätigkeit die ALT - Taste gedrückt halten. Ein einfacher Klick mit der rechten Maustaste im Fenster der Hauptkamera macht die Auswahl der Einheiten wieder rückgängig.

Falls eine Gruppe von Einheiten angewählt ist, wird im Spielinterface eine Liste von gewählten Einheiten angezeigt. Um eine Einheit aus dieser Liste auszuwählen, klicken Sie einfach auf das gewünschte Symbol.

GRUPPENZUWEISUNG

Das Zuweisung von Einheiten in eine Gruppe erleichtert stark den Zugriff auf angewählte Kampfgruppen und stellt einen guten Überblick über sie sicher. Dies eröffnet auch die Möglichkeit, mehrere Einheiten sofort zu bewegen.

Um Einheiten in eine Gruppe zu platzieren, selektieren Sie die Einheiten aus und weisen der Gruppe eine Zahl zwischen 0 und 9 zu. Halten Sie dabei die STRG - Taste gedrückt.

Jede neu geschaffene Kampfgruppe erhält ein Symbol. Dieses Symbol macht es leicht, eine Gruppe mit der Maus anzuwählen. Klicken Sie einfach auf dieses Symbol und alle Einheiten dieser Gruppe werden hervorgehoben.

DIE GRUPPENSYMBOLLE

Sobald sich Einheiten in einer Gruppe befinden (mit der Tastenkombination **STRG** + #, wobei # die gewünschte Gruppennummer darstellt), erscheint ein Symbol dieser Gruppe im Objektmenü – jede neu definierte Gruppe erhält ein eigenes Symbol.

Wenn Sie auf ein Gruppensymbol klicken, wird angezeigt, ob die Gruppe aktiv ist (falls ja, leuchtet das Gruppensymbol auf). Außerdem erfahren Sie wie viele Einheiten in der Gruppe sind und welche Gruppennummer zugeordnet wurde.



WIE MAN LUFTBRÜCKEN BAUT

Luftbrücken werden benutzt, um große Kampfgruppen zu transportieren. Um eine Luftbrücke zu schaffen, brauchen alle notwendigen Transporthubschrauber (Chinook – USA, Mi 26 – Russland, Mi 6 – Irak) einen Anfangs- und Endpunkt (d.h. wo die Luftbrücke beginnen und enden soll). Wählen Sie hierfür die betreffende Transporteinheit aus, drücken die Schaltfläche Air Bridge (Luftbrücke) im Units Menu (Menü der Einheiten) und wählen den Zielpunkt an. Der Startpunkt wird dann dort sein, wo sich der Transporter gerade befindet, wenn das Ziel definiert wird. Ab jetzt werden alle Einheiten, die sich in der Nähe des Startpunktes befinden, zum Ziel befördert.

WIE MAN EINHEITEN UND STRUKTUREN VERKAUFT

Der Spieler kann jederzeit seine eigenen Einheiten und Gebäude verkaufen. Drücken Sie einfach im Spielinterface auf die Schaltfläche „Dieses Gebäude verkaufen“ / „Verkauf der gewählten Einheit“. Es wird automatisch der Transporthubschrauber herbeigerufen, und Ihnen wird die Hälfte des Kaufpreises auf Ihr Konto gutgeschrieben.

PAUSEMODUS

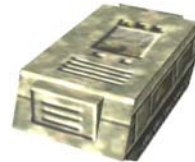
Im Einzelspielermodus können Sie den Pause-Modus (PAUSE - Taste) dazu benutzen, Ihren Einheiten Befehle zu erteilen. Wenn Sie sich im Pausemodus befinden, ist die eigentliche Spielhandlung eingefroren, aber alle Befehls-, Kamera- und Interfacefunktionen können noch ausgeführt werden.

Im Wesentlichen bedeutet das für Sie eine Verschnaufpause. Sie können die Situation bewerten, die erlittenen Schäden beurteilen und gegebenenfalls auch Ihre Strategie nochmals überdenken, ohne dass auf Sie geschossen wird.

ÜBERNAHME VON EINHEITEN UND GEBÄUDEN

Feindliche Objekte (Gebäude bzw. Einheiten) können von speziellen Einheiten übernommen werden. Jede Partei hat eine besondere Einheit, um feindliche Objekte zu infiltrieren. Diese sind:

M113 APC - USA,



KA 29 TB (Hubschrauber) – Russland,



A4 Fox – Irak.



Um feindliche Objekte (Gebäude oder Einheiten) zu übernehmen, müssen Sie zuerst die entsprechende Einheit auswählen, dann das feindliche Objekt das infiltriert werden soll.

Feindliche Einheiten können nicht übernommen werden, bis ihre Besatzung nicht eliminiert ist. Mit Hilfe von chemischen Waffen können Sie das erreichen. Die so außer Kraft gesetzten feindlichen Einheiten können dann mit einem „Einheiten Capturer“ (Kampfereinheit zur Gefangennahme) aufgegriffen werden (für feindliche Kräfte muss ein „Gebäudestürmer“ benutzt werden). Nur Russland und Irak haben chemische Waffen, daher können nur diese beiden Parteien Einheiten gefangen nehmen.

WIE MAN EINHEITEN UND STRUKTUREN REPARIERT

Die Aufgabe, beschädigte Einheiten und Strukturen zu reparieren, obliegt den Reparatereinheiten: Challenger für die USA, EPG für den Irak. Russland hat keine Reparatereinheiten, denn es hat, aus internen Gründen, nie solche geplant. Die Russen reparieren ihre Einheiten zu dem Zeitpunkt, zu dem sie beschädigt werden. Während des Spielens merkt man dies, wenn sich Kampfereinheiten und Strukturen automatisch regenerieren.



Um eine beschädigte Einheit oder ein Gebäude zu reparieren, wählen Sie die Reparatereinheit und das zu reparierende Objekt mit einem rechten Mausklick an.

MUNITIONSZUFUHR



Sowohl Gebäude als auch Einheiten, die mit einer / mehreren Waffe / n ausgestattet sind, müssen mit Munition versorgt werden. Das Nachladen erfolgt automatisch, wenn der gesamte Munitionsvorrat einer Einheit oder eines Gebäudes aufgebraucht ist oder wenn das Kommando „Munition nachladen“ erfolgt.

Um die Einheiten mit Munition zu versorgen, ist ein Transporthubschrauber und ein Munitionsdepot erforderlich. Folgende Transporthubschrauber sind verfügbar:

UH-60 Black Hawk -USA,



Mi 8 - Russland,



SA 330 Puma - Irak.



Kampfhubschrauber, die ihren Munitionsvorrat aufgebraucht haben oder den Befehl „Munition nachladen“ erhalten, fliegen direkt zum Vorratslager, um ihren Munitionsvorrat aufzustocken. Sie benötigen hierfür keine Versorgungseinheit.

GEBÄUDEBAU / GEBÄUDESTEUERUNG

Im „Konstruktionsmenü“ werden alle verfügbaren Gebäude und Einheiten aufgelistet. Um eine der Strukturen aus dieser Liste anzufertigen, klicken Sie einfach auf die gewünschte Struktur. Klicken Sie dann auf die Stelle im Kamerafenster an der die Struktur errichtet werden soll. Alle Gebäude werden aus transportierbaren Teilen zusammengefügt. Transporthubschrauber bringen die Teile an den Ort, der vom Spieler angegeben wurde. Wenn die Teile einmal angeliefert sind, werden sie zusammengefügt bis zur Fertigstellung.

Gebäude können nicht endlos aufgebaut werden. Je nach Missionssituation kann ein Stützpunkt in der Nähe der Stelle, dort wo die Mission begann oder in der Nähe eines bereits existierenden oder alliierten Stützpunktes aufgebaut oder erweitert werden. Um ein Gebäude auf der Landkarte zu errichten, klicken Sie auf das Gebäudesymbol in Ihrem „Konstruktionsmenü“. Dann bewegen Sie Ihren Cursor an die Stelle im Gelände und klicken mit der Maus, um den Befehl zur Errichtung eines Gebäudes zu bestätigen.

Rote Quadrate bedeuten, dass dort keine Gebäude platziert werden können. Mögliche Gründe: ungeeignetes Gelände (Felsen, Berge, Sand, Wasser), mögliche Kollision mit anderen Strukturen usw.



Ein leuchtendes Symbol am Umriss eines Gebäudes deutet an, dass Ihr Gebäude in einem Gebiet außerhalb der Reichweite ihrer Stromversorgung errichtet wurde. Sie müssen dann entweder das Gebäude näher an die Stromgeneratoren platzieren oder weitere Stromgeneratoren errichten.

Ein leuchtendes Symbol mit einem Ausrufezeichen am Umriss einer Struktur sagt Ihnen, dass sich die Struktur zwar im Bereich Ihrer Stromgeneratoren befindet, dass dieser aber zur Zeit nicht genügend Strom zur Verfügung steht. In diesem Falle müssen Sie weitere Stromgeneratoren anfertigen. Sie können zwar die Struktur aufbauen, wenn nicht genügend Strom vorhanden ist, aber sie wird nicht funktionsfähig sein wenn sie fertiggestellt ist.



Dieses Symbol stellt einen besonderen Teil folgender Strukturen dar:



- in der Landezone ist es ein Zielpunkt für einen Transporthelikopter und Ausgangspunkt für angeforderte Einheiten
- im Flughafen ist es der Ausgangspunkt für angeforderte Einheiten
- Im Vorratslager ist es der Landeplatz für Versorgungshubschrauber



- Ein gelbes Dreieck zeigt die Vorderseite des Gebäudes an. Dies ist wichtig für die Verteidigungsstruktur – das Dreieck zeigt auf Standardpositionen von Waffenläufen (z.B. MG-Nest, Bunker).

BEFEHLE FÜR STRUKTUREN

- Strom an/aus** Dieser Befehl schaltet vorübergehend den Strom für das selektierte Gebäude ab. Benutzen Sie diese Funktion, um die Produktion zu unterbrechen oder Stromvorräte für andere Strukturen frei zu geben.
- Selbstzerstörung** Die Struktur zerstört sich selbst ohne eine Spur zu hinterlassen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken beginnt ein Countdown, der Ihnen die Zeit angibt bis das Gebäude explodiert. Um diesen Befehl zu widerrufen klicken Sie auf den Timer-Knopf.
- Verkaufen** Sie verkaufen die jeweilige Struktur und erhalten 50% ihres Wertes

GEBÄUDEBEWAFFNUNG

- Bewaffnete Struktur** Mehr Munition anfordern
- Angriff** Gibt dem ausgewählten Gebäude den Befehl, ein Ziel anzugreifen.

ENERGIEVERSORGUNG

Alle Parteien (USA, Irak und Russland) erzeugen Energie mit Hilfe von Stromgeneratoren, die sich im Gelände befinden. Alle Gebäude (mit der einzigen Ausnahme „Nest“) benötigen die Energieversorgung von einem dieser Generatoren.

Stromgeneratoren



USA



Russland



Irak

Die Erweiterungen der Stützpunkte müssen so geplant werden, dass die Stromversorgung gesichert ist. Die Reichweite eines Generators beträgt 5 Felder. Um die Reichweite Ihres Stromnetzes anzuzeigen, drücken Sie auf **F9**.

ROHSTOFFE FÖRDERN

Öl ist der einzige Rohstoff in diesem Spiel.



Ölvorkommen

Alle Parteien gewinnen Öl auf die gleiche Art und Weise – sie bauen Pumpen auf den Ölfeldern.

Bohrtürme



Russia



USA



Iraq

Es besteht keine Notwendigkeit, das Öl weiter zu verarbeiten. Es wird zum Zeitpunkt der Förderung auf Ihr Konto gutgeschrieben.

Um Bohrtürme zu errichten, klicken Sie auf die Gebäude Schaltfläche in Ihrem Konstruktionsmenü, danach klicken Sie auf das Symbol Stromgenerator. Anschließend suchen Sie das Ölfeld auf der Landkarte, bewegen den Cursor auf das Rohstofffeld und erteilen den Befehl zum Bauen.

SKIRMISH MODUS

In diesem Spielmodus können Sie Einzelkämpfe führen, bei denen Sie den Ton angeben! Dies ermöglicht Ihnen den Zugang zu den Schlachtfeldern, die Sie im Editor geschaffen haben. Dies wird zum Training für Kämpfe mit mehreren Spielern angewandt, wobei auch

Computergegner möglich sind. Wie Sie am Screenshot erkennen können, bietet Ihnen der Eröffnungsbildschirm mehrere Auswahlmöglichkeiten. In der ersten Bereich haben Sie eine Liste möglicher Schwierigkeitsgrade und deren Beschreibung (Art der Oberfläche, Größe der Landkarte, verfügbare Ressourcen). Sie können auch ein Szenario auswählen, was über den Spieltyp entscheidet.



GEBÄUDE ZERSTÖREN

Siegbedingungen:

Um zu erfolgreich zu beenden, müssen Sie alle feindlichen Gebäude zerstören.

Technologien:

Sie müssen etwas Geld ausgeben und einige Zeit investieren, um Zugriff auf neue Technologien zu erlangen. Neue Techniken, Waffen und Fahrzeuge sind für Ihren Erfolg ausschlaggebend.

Wirtschaft:

Um Geld zu erwirtschaften, müssen Sie mit Hilfe von Fördertürmen Öl gewinnen. Bauen Sie Öltürme auf den Ölfeldern und Generatoren in ihrer Nähe, um die Fördertürme mit Strom zu versorgen.

Den Stützpunkt aufbauen:

Am Anfang ist Ihr Baugelände sehr begrenzt. Während des Spiels, wird das Gelände langsam überschaubarer. Wenn Sie mit einem anderen Spieler ein Bündnis geschlossen haben, können Sie auch in der Nähe des Stützpunktes Ihres Mitspielers bauen.

FINANZKRISE

Siegbedingungen:

Um zu erfolgreich zu beenden, müssen Sie alle feindlichen Gebäude zerstören.

Technologien:

Sie müssen etwas Geld ausgeben und einige Zeit investieren, um Zugriff auf neue Technologien zu erlangen. Neue Techniken, Waffen und Fahrzeuge sind für Ihren Erfolg ausschlaggebend.

Wirtschaft:

Sie haben nur eine begrenzte Geldmenge, um diese Schlacht zu gewinnen. Es gibt keine Möglichkeit, mehr Geld zu erwirtschaften. Das heißt, dass Sie Ihre Ausgaben sehr sorgfältig planen müssen.

Hinweis: Falls Sie einige ungenutzte Einheiten oder Gebäude haben, verkaufen Sie diese, um 50% Ihres Kaufpreises zurückzubekommen. Es ist besser, feindliche Einheiten und Gebäude in Besitz zu nehmen und diese wieder zu verwenden, als sie zu zerstören.

Den Stützpunkt aufbauen:

Am Anfang ist Ihr Baugelände sehr begrenzt. Während des Spiels, wird das Gelände langsam überschaubarer. Wenn Sie mit einem anderen Spieler ein Bündnis geschlossen haben, können Sie auch in der Nähe des Stützpunktes Ihres Mitspielers bauen.

TECH WAR

Siegbedingungen:

Um zu erfolgreich zu beenden, müssen Sie alle feindlichen Gebäude zerstören.

Technologien:

In diesem Spielmodus brauchen Sie sich über neue Technologien keine Gedanken zu machen. - sie verfügen bereits über alle Erfindungen. Denken Sie aber daran, dass Ihre Feinde diese Technologien ebenfalls besitzen. Deshalb müssen Sie schnell Ihre Verteidigungssysteme auf die verschiedenen Waffensysteme ausrichten.

Wirtschaft:

Um Geld zu erwirtschaften, müssen Sie mit Hilfe von Fördertürmen Öl gewinnen. Bauen Sie Öltürme auf den Ölfeldern und Generatoren in ihrer Nähe, um die Fördertürme mit Strom zu versorgen.

Den Stützpunkt aufbauen:

Am Anfang ist Ihr Baugelände sehr begrenzt. Während des Spiels, wird das Gelände langsam überschaubarer. Wenn Sie mit einem anderen Spieler ein Bündnis geschlossen haben, können Sie auch in der Nähe des Stützpunktes Ihres Mitspielers bauen.

Unter die Spieloptionen bekommen Sie nähere Informationen über den Spieltyp. Hier können Sie das Startvermögen, Siegbedingungen, Startkonditionen und die Wetterlage verändern. Des weiteren können Sie Informationen über die Spieler einsehen. Hier können Sie die Anzahl der Computergegner und deren Stärke bestimmen. Außerdem können Sie Ihre Partei und die Ihrer Computergegner einstellen.

Wenn Sie Ihre Spielparameter definiert haben, klicken Sie auf „Spiel starten“, um das Spiel zu beginnen. Die Schaltfläche „Laden“ lädt ein zuvor gespeichertes Spiel; Sie können jedoch kein Spiel laden, das von einem anderen Spieler gespeichert wurde.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf „Zurück“ klicken, gelangen Sie wieder zurück in das Hauptmenü. Wenn Sie das Spiel beenden wollen, klicken Sie auf „Spiel verlassen“.

MULTIPLAYER (SPIEL MIT MEHREREN SPIELERN)

Diese Spielweise bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihr Können gegen menschliche Gegner unter Beweis zu stellen. Um das Spiel zu starten, wählen Sie aus dem Hauptmenü die Option **“Multiplayer“**. Es erscheint dann ein Fenster zur Auswahl von Netzwerkparametern.

Wie man die Verbindung herstellt



Im nun erscheinenden Fenster können Sie die Netzwerkparameter bestimmen, die von der aktuellen Konfiguration Ihres Computers abhängen. Falls dieses Fenster leer ist überprüfen Sie bitte, ob Ihr Computer mit dem Netzwerk verbunden und DirectX ordnungsgemäß installiert wurde.

Wählen Sie einen Parameter und klicken dann auf **“Initialisiere“**. Achten Sie darauf, dass jeder Spieler das gleiche Netzwerkprotokoll verwendet.

Im nächsten Fenster können Sie Ihr eigenes Multiplayer Spiel starten oder sich einem aktuellen Spiel anschließen. Die derzeit verfügbaren Spiele werden im Fenster **“Verfügbare Sessions“** angezeigt.

Damit Sie einem Spiel beitreten können, suchen Sie sich ein Spiel aus der Liste aus und klicken Sie auf **„Beitreten“**.



Wenn Sie ein Spiel im Netzwerk starten, geben Sie Ihren Namen (und ggf. ein Passwort) ein und klicken auf **„Neue Session anlegen“**. Wir empfehlen Ihnen den schnellsten Rechner immer als Hauptrechner (Host-Rechner) in einem Multiplayer Spiel zu verwenden (derjenige, auf dem das Netzwerkspiel gestartet wird).

SPIELPARAMETER DEFINIEREN

Der Hauptrechner (Host-Computer) definiert die Spielparameter, wie dies auch im Skirmish Spielmodus der Fall ist. Die anderen Spieler können Entscheidungen über Ihr eigenes Spiel treffen. Während die Spielparameter festgelegt werden, können die Spieler untereinander kommunizieren. Wenn Sie eine Nachricht an die Mitspieler senden möchten, geben Sie den gewünschten Text ein und drücken Sie die „Enter“ Taste. Diese Nachricht erhalten dann alle Teilnehmer.



Wurden die Spielparameter festgelegt und alle Mitspieler sind damit einverstanden, genügt ein Klick auf die Schaltfläche „Starte Session“, um mit dem Spiel zu beginnen.

Hinweis: Um genügend Netzwerkleistung für alle Spieler zu gewährleisten empfehlen wir, die Zahl der Mitspieler zu begrenzen. Falls Sie jedoch mit leistungsfähigen Rechnern in einer schnellen Netzwerkumgebung arbeiten, können Sie diese Begrenzung höher setzen oder ganz wegfallen lassen.

WarNet

Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind, können Sie mit Personen weltweit spielen. Sie können die WarNet Option im oben beschriebenen Netzwerk-Parameterfenster wählen – im Hauptmenü klicken Sie auf Multiplayer, und wenn das Netz-Parameterfenster erscheint, wählen Sie aus der Liste WarNet und klicken auf „Initialisiere“.



Im nächsten Fenster können Sie neue Serveradressen in die Liste aufnehmen. Sie können natürlich auch vorher gespeicherte Namen aus der Liste löschen.

Auf dem Server von WarNet können Sie sich bereits existierenden Kanälen anschließen und mit anderen Spielern über Ihre Taktik, Kämpfe usw. diskutieren. Sie können auch Ihren eigenen Kanal eröffnen.

Die Liste der aktuellen Spiele zeigt Ihnen, welche Spielrunden es gibt. Um sich einer anzuschließen, wählen Sie ein Spiel aus der Liste und klicken auf „Beitreten“. Sie können aber auch Ihre eigene Spielrunde erstellen. Der Server von WarNet unterstützt die Option einer Kampfstatistik – Sie können sich Statistiken von der letzten Woche, vom letzten Monat oder auch global anschauen.

USA

Die Partei USA ist führend in Wirtschaft und Militär. Ihre Produktionskapazität für die Kriegsführung ist gigantisch. Mit einem gut organisiertem Generalstab werden die meisten Aktionen peinlich genau geplant und erdacht. Eine große Gruppe von Wissenschaftlern und Ingenieuren sind immer bereit, mit den neuesten Technologien zu arbeiten und können in überraschend kurzer Zeit Ideen zur Realität werden lassen. Dank einem Netz von diplomatischen Kontakten und einem gut besetzten Geheimdienst sind die Amerikaner in der Lage, künftige Schlachtfelder weit vor Kampfbeginn zu analysieren.

Das größte Problem ist dabei, einen Krieg Tausende von Kilometern fern der Heimat zu führen. Dies erfordert eine erstklassige Logistik. Tatsächlich ist die amerikanische Kriegsführung vor allem eine Frage des Transports, der Versorgung und der Mobilität.

UNITS

Der Hummer wurde entwickelt, um allen Bedürfnissen der US Armee gerecht zu werden. Die US Army benutzt das Fahrzeug häufig in Kampfsituationen, aber auch zur technischen und logistischen Unterstützung. Durch ein eingebautes System zur Kontrolle des Reifenluftdruckes ist die Mobilität des Hummers auf jedem Terrain gewährleistet.

In World War III: Black Gold ist diese Einheit meistens mit einem M60 Schnellfeuergewehr ausgestattet. Der Spieler kann optional einen Raketenwerfer installieren und verfügt somit über eine kosteneffiziente, mobile Luftabwehrstellung oder Panzereskorte. Es kann auch ein Artilleriegeschütz mit langer Reichweite montiert werden. Der Hummer kann auch als Plattform für hochwertige elektronische Systeme verwendet werden, beispielsweise Störsender, um feindliche Kommunikationsmöglichkeiten zu blockieren, sowie mit Radio- oder Satellitenstationen gekoppelte Sensoren und Sender, um bei Fahrzeugen die Effizienz in Gefechten zu steigern (d.h. Reichweite, Treffsicherheit und Feuerkraft). Das Zielsystem des Hummers übermittelt sehr präzise Zielkoordinaten, so dass die Lokalisierung eines Zieles selten einer Korrektur bedarf.

Außerdem kann der Hummer Ziele erfassen, welche „Stealth“-Technologie zur Tarnung nutzen. Er kann feindliche Einheiten nachts ausfindig machen, obwohl deren Lichter ausgeschaltet sind und elektronische Statik eliminieren (mit Hilfe des „Screamers“).

M1025A2 Hummer



Status:

Panzerung: *Keine*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *M60 Maschinengewehr oder M29 Granatwerfer.*

Zusätzliche Ausstattung: *Screamer, moderne Einheit mit Sensoren*

Die obersten Bosse begegneten diesem Fahrzeug ursprünglich mit Skepsis. Auf modernen Schlachtfeldern erwies sich jedoch der Bradley als vielseitig einsetzbar. Im Spiel bildet der Bradley ein Grundelement gegen luftgestützte Einheiten und leichte, bodenbasierte Fahrzeuge.

Die Standardausrüstung ist ein 25-mm M242 Bushmaster Maschinengewehr. Ein zusätzliches M60 Maschinengewehr kann auf seinem zweiten Träger montiert werden. Der M2 Bradley und der M1 Abrams Panzer bilden das Rückgrat der amerikanischen Bodentruppen.

M2 Bradley



Status:

Panzerung: *leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *mittel*

Bewaffnung: *M242 Bushmaster Schnellfeuerkanone, optional:*

M60 Maschinengewehr

Zusatzausstattung: *Filter*

Der wichtigste Panzer der amerikanischen Streitkräfte, der Abrams, hat in seiner kurzen Geschichte (das erste Modell wurde 1980 ausgeliefert) schon mehrere bemerkenswerte Erfolge gefeiert. Während des Golfkriegs wurden seine zahlreichen Stärken offenkundig. Diese sind vor allem seine hochgradige Panzerung, die aus Keramik und Stahlplatten besteht (feindliche Schüsse können diese Panzerung nur aus kurzer Distanz durchdringen) und seine hohe Mobilität dank eines ultramodernen Motors. Die Standardausrüstung des Abrams ist die M68 120 mm Kanone, die imstande ist, feindliche Verteidigungsstellungen zu vernichten.

Status:

Panzerung: *schwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *begrenzt*

Bewaffnung: *120-mm Kanone*

Zusatzausrüstung: *Filter, Vorrichtung zum Abschuss von Täuschungsmunition, FCR*

M1 Abrams



Dieser moderne französische Armeepanzer wird als richtungsweisend für die nächste Generation von Militärfahrzeugen angesehen. Er ist völlig computergesteuert, wie auch sein Zielsystem, und seine besondere Ausrüstung garantiert hohe Zielpräzision. Dank seiner effizienten Panzerung und einem automatischen Ladesystem ist sein Gewicht auf 50 Tonnen reduziert worden. Die meisten NATO-Panzer wiegen um die 70 Tonnen. Dies macht den Leclerc schnell und sehr manövrierfähig.

Seine wesentliche Ausstattung besteht aus einer 120-mm Kanone und gemischter Munition. Theoretisch kann er 12 Ladungen pro Minute abfeuern. Als Verteidigungssystem enthält er „Galix“ (mit einem Radarsystem verbunden), welches den Panzer vor infrarot-gesteuerten Raketen zur Panzerbekämpfung schützt.

Weiterhin ist der Leclerc äußerst widerstandsfähig und schneller als jeder andere Panzer. Der einzige Pferdefuß – der Leclerc ist sehr teuer.

AMX Leclerc



Status:

Panzerung: *sehr widerstandsfähig, genauere Angaben unbekannt*

Geschwindigkeit: *mäßig*

Bewaffnung: *120- mm Kanone*

Zusatzausstattung: *Filter, Raketenwerfer, Täuschungsmunition*

Ein mobiles Artilleriegeschütz um feindliche Ziele in einer Entfernung von 24 – 30 km zu bekämpfen. Diese 155 mm Kanone kann drei Schüsse in 15 Sekunden abgeben (also 8 Schüsse pro Minute). Die Einheit lädt selbst nach und schießt automatisch. Die Mannschaft benutzt optische Visiereinrichtungen, um die Ziele zu lokalisieren.

M109 Palladin



Status:

Panzerung: *leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *begrenzt*

Bewaffnung: *155-mm Kanone*

Zusatzausstattung: *Filter*

Dieses Fahrzeug wird zur technischen Unterstützung gebraucht. Es ist ein Bau- bzw. Baggerfahrzeug.

Status:

Panzerung: *Leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *mäßig*

Bewaffnung: *keine*

Zusatzausstattung: *Filter*

Challenger



Dieses leicht gepanzerte Transportfahrzeug wird zum Transport der Infanterie benutzt. Filter mit hoher Leistung und zusätzlicher Luftumwälzung schützen die Besatzung und die Infanterietruppen an Bord vor chemischen und biologischen Waffen. Das Fahrzeug ist schwimmfähig und wird aus diesem Grund oft bei Landeoperationen eingesetzt. Im Spiel wird der M113 benutzt, um feindliche Einheiten und Gebäude einzunehmen.

Status:

Panzerung: *leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *mäßig*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausstattung: *Filter*

M113 APC



Miner

Als modifizierte Version des M113 APC wird dieses Fahrzeug dazu benutzt, um Minen zu legen. Ausgestattet ist es mit bis zu 5 Panzerminen.

Status:

Panzerung: *leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *mäßig*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausstattung: *Filter*



Dieses vielseitig verwendbare Baufahrzeug wird benutzt, um Verteidigungslinien zu errichten und das Gelände zu bearbeiten.

Status:

Panzerung: *Mittelschwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *mäßig*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausstattung: *Filter*

Pionierfahrzeug



Dieses Fahrzeug besitzt eine Patriot-Abschussrampe die dazu benutzt wird, um feindliche ballistische Raketen abzuschießen. Die Patriotraketen sind an der Transporteinheit mit Hilfe von Hydraulikarmen angedockt. Bis zu vier Raketen mit großer Reichweite können gleichzeitig transportiert werden. Die Patriot - Abschussrampe ist mit einem Frühwarnsystem ausgestattet, welches anfliegende feindliche Raketen schon frühzeitig erkennen kann.

Status:

Panzerung: *keine*

Geschwindigkeit: *langsam*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausstattung: *Keine*

Anmerkung: *Hat 4 Raketen zur Abwehr feindlicher Raketen*

Patriot



Dies war einer der ersten amerikanischen Kampfhubschrauber. Er dient ausschließlich zum Angriff und zur Bekämpfung von Bodenzielen. Früher wurde er bei Landeoperationen eingesetzt. Der „Cobra“ stellt eine ernste Gefahr für feindliche Panzer und andere Kampffahrzeuge dar. Seine Flugfähigkeiten waren der Maßstab für alle Weiterentwicklungen bei neuen Modellen von Kampfhubschraubern. Im Spiel ist der Cobra die wichtigste amerikanische Lufteinheit. Der Hubschrauber hat nur eine einzige Montageleiste, allerdings keine Panzerung aber dafür ist er relativ preiswert.

Status:

Panzerung: *Sehr leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *K30mm-M230 Geschütz, funkgesteuerte „Hellfire“ oder „Stinger“-Rakete oder nicht-funkgesteuerte „Hydra“-Rakete*

Zusatzausstattung: *Keine*

AH 1 Cobra



Als einer der vielseitigsten Kampfhubschrauber der amerikanischen Armee kann der Apache nachts und bei allen Wetterbedingungen eingesetzt werden. Das M230 30mm Geschütz mit der IHADSS-Zielvorrichtung gehört zur Standardausrüstung. Intelligente Panzerabwehrraketen des Typs „Hellfire“ oder intelligente Stinger-Raketen zur Bekämpfung von Luftfahrzeugen können an zwei Montageleisten angebracht werden (8 pro Leiste). Es gibt auch Befestigungsmöglichkeiten für die Kurzstreckenrakete „Hydra“ oder zwei Zusatztanks. Apache Helikopter werden hauptsächlich zur Eliminierung feindlicher Panzer eingesetzt. Aber er kann sich auch mit Stinger-Raketen gegen feindliche Hubschrauber verteidigen und mit Hydra-Raketen feindliche Strukturen zerstören. Zusammen mit den Angriffswaffen kann der Spieler die folgenden Verteidigungssysteme montieren:

- LFCR (Longbow Fire Control Radar) – mit diesem Sensorensystem kann der Spieler versteckte Ziele ausfindig machen (d.h. Einheiten, die Tarnung oder elektronische Störsender benutzen, oder die nachts ihre Beleuchtung abschalten)
- „Decoy“ Abschussvorrichtung, welche den Hubschrauber vor anfliegenden Raketen schützen können (die Abschussvorrichtung hat drei dieser Decoy-Geschosse).

Hierbei handelt es sich um den neuesten und besten Helikopter der amerikanischen Armee. Dieser ultramoderne Hubschrauber ist mit zahlreichen elektronischen Systemen ausgerüstet. Damit der „Comanche“ nicht aufgespürt werden kann, wurde er mit einer speziellen Beschichtung versehen, um das Radarecho zu eliminieren. Im Spiel wird er als Unterstützungseinheit verwendet. Der Hauptvorteil des „Comanche“ liegt darin, dass er sich vor stationären und mobilen Radarempfängern „verstecken“ kann

AH 64 Apache



Status:

Panzerung: *Schwer, synthetisch*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: (2 Befestigungsleisten) *30mm-M230 Geschütz, Intelligente Hellfire oder Stinger Raketen, nicht-gesteuerte Hydra Raketen*

Zusatzausrüstung: *FCR, Vorrichtung zum Abschuss von Täuschungsmunition*

RAH 66-Comanche



Status:

Panzerung: *mittelschwer, synthetisch*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: (1 Montageleiste) *30mm-M230 Geschütz,*

funkgesteuerte Hellfire oder Stinger Raketen, nicht funkgesteuerte Hydra-Raketen

Zusatzausrüstung: *Keine*

Dieser unbemannte Aufklärungshubschrauber wird nur für kurze Flüge benutzt. Er ist ferngesteuert und seine Flugstrecke kann vorprogrammiert werden.

Camcopter werden verwendet, um feindliche Truppen ausfindig zu machen und das Gelände zu erkunden. Selbstzerstörerische Missionen sind seine Spezialität. Somit kann der Spieler derartige Aufträge ausführen ohne schwere Verluste zu erleiden, da der Camcopter keine Besatzung hat und sich durch niedrige Produktionskosten auszeichnet. Durch den Camcopter entdeckte feindliche Streitkräfte sollten schnell durch Artillerie oder Bomber vernichtet werden.

Status:

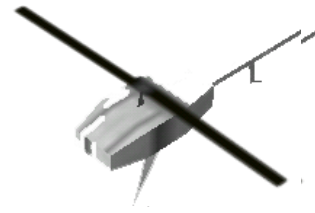
Panzerung: *Keine*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausrüstung: *Keine*

Camcopter



Abhängig von der finanziellen Lage des Spielers kann dieser Hubschrauber zum Angriff, zum Transport oder für Landeoperationen verwendet werden.

Im Spiel wird der „Blackhawk“ benutzt, um Truppen mit Munition zu versorgen.

UH-60 Blackhawk



Status:

Panzerung: *leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausrüstung: *Keine*

Dies ist einer der stärksten Transporthubschrauber der amerikanischen Armee. Er wird benutzt, um besondere Bauteile von Stützpunkten, Fahrzeugen, Patriot-Abschussrampen usw. zu befördern.

CH47D Chinook



Status:


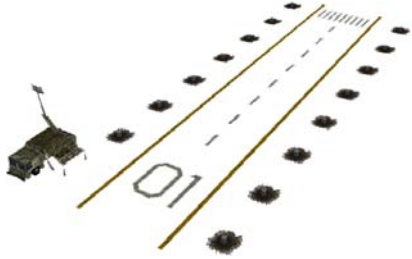





Panzerung: *Leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausrüstung: *Abschlepphaken*

GEBÄUDE

<p>Dieses Hauptgebäude dient als Energiequelle für andere Strukturen des Stützpunktes. Je nach Größe des Stützpunktes werden einer oder mehrere Generatoren benötigt.</p>	<p>Stromgenerator</p> 
<p>Der Galaxy - Transporthubschrauber landet auf dieser Landebahn und ist mit technischen und schweren Kampfeinheiten wie z.B. Panzer, Haubitzen usw. beladen.</p>	<p>Flughafen</p> 
<p>Leichte Fahrzeuge, Hubschrauber und technische Einheiten können hierher beordert werden.</p>	<p>Landezone</p> 
<p>Munition und andere notwendige Versorgungsgüter werden hier gelagert. Der Blackhawk - Hubschrauber ist für den Nachschub dieser Vorräte verantwortlich.</p>	<p>Versorgungszentrum</p> 
<p>Diese schwere Stahlkonstruktion enthält einen TOW-Raketenwerfer, der mit einem Radarleitsystem kombiniert ist. Dank seiner schweren Panzerung kann er einem Langzeitbeschuss widerstehen.</p>	<p>Bunker</p> 
<p>Die Abschussrampe für Stinger - Lenkwaffen bildet den Kern der Flak. Sie ist leicht gepanzert und somit ein leichtes Ziel für Bodenfahrzeuge.</p>	<p>Gefechtsturm</p> 
<p>Dies stellt die einfachste Verteidigungsstruktur dar. Sie ist mit einem M240 Maschinengewehr mit hoher Feuerkraft bestückt.</p>	<p>MG - Nest</p> 

<p>Dies ist ein typisches Merkmal einer texanischen Landschaft. Dank dieser Pumpe kann Öl in Geld umgewandelt werden, welches wiederum für Kriegsmaterial verwendet werden kann.</p>	<p>Förderturm</p> 
<p>Die moderne, hochwirksame Radarstation ist ein Muss für jeden Stützpunkt. Der Radar kann Kampfeinheiten aufspüren, die der Standardradar nicht lokalisieren kann, wie z.B. Einheiten mit Tarnung oder die nachts ihre Beleuchtung abgeschaltet haben.</p>	<p>Radar</p> 
<p>Dieser moderne Sender kann in einem bestimmten Bereich jegliche feindliche Kommunikation lahm legen und dadurch ein Chaos im feindlichen Kommunikationssystem anrichten.</p>	<p>Störsender</p> 
<p>Dies ist das Kommando- und Kontrollzentrum für die ballistischen Tomahawk-Raketen (Atomexplosion).</p>	<p>Raketensteuerung</p> 
<p>Das Befehls- und Kontrollzentrum für den B2-Bomber (Bombenteppiche legen).</p>	<p>Bombensteuerung</p> 
<p>Das Befehls- und Kontrollzentrum für den F-16 Kampfjet (wirft einzelne Bomben ab).</p>	<p>Luftangriffskontrolle</p> 

RUSSLAND

Obwohl es viele interne Probleme gab, ist Russland immer noch eine Kriegsmacht, die mit Respekt behandelt werden muss. Das große Potential des Militärs, das während des Kalten Krieges aufgebaut wurde, stellt immer noch eine ernste Gefahr dar und macht Russland zu einer der wenigen Großmächte, die in der Lage sind, die Weltpolitik entscheidend zu beeinflussen.

Die Russen besitzen zur Zeit günstige und zuverlässige Waffen. In mehr als einem Fall kann man die russische Ausrüstung mit derjenigen der NATO vergleichen.

Ständiger Geldmangel um die Ausstattung zu reparieren und zu modernisieren, sowie eine versäumte wissenschaftliche Forschung haben zu organisatorischen Problemen im Generalstab und einer Einfrierung der Entwicklung von neuen Waffen geführt.

UNITS

Dieses leichte Fahrzeug wird benutzt, um kleine Kampf- oder Infanterieeinheiten zu transportieren oder dient als Kommandofahrzeug. Es wird auch als Zugfahrzeug für leichte Artillerie (Haubitzen, Flakgeschütze) eingesetzt.

Das UAZ-469 ist das einfachste Kampffahrzeug in der russischen Armee und ist mit einem 7.62 PK Maschinengewehr mit hoher Feuerkraft ausgestattet.

UAZ-469



Status:

Panzerung: *Keine*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *7.62 Pk-MG*

Zusatzausrüstung: *Keine*

Dieses 152-mm Geschütz mit eigenem Antrieb wurde erstmals zu Beginn der 70iger Jahre an die russische Armee ausgeliefert. Es wurde bald zur Standardausrüstung in allen Panzerdivisionen und mobilen Kampfverbänden. Die 152 mm D-20 Haubitze, die Sprenggranaten, Panzerabwehrgranaten, chemische und atomare Waffen abfeuern kann, wurde auf einen Geschützturm montiert. Im Gegensatz zu den meisten russischen Kampffahrzeugen kann die Akatsia nicht aus eigener Kraft Wasserläufe durchqueren.

Die durchschnittliche Schussweite beträgt 24 km. Bei raketengestütztem Feuer werden ca. 35 km erreicht. Die maximale Feuerkraft beträgt 4 Schuss pro Minute.

Status:

Panzerung: *Schwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Langsam*

Bewaffnung: *152-mm Geschütz*

Zusatzausrüstung: *Filter*

2S3 Akatsia



Der T80-Panzer wird schon seit 1978 produziert und wurde vielen Änderungen unterzogen. Viele glauben, dass der T80 im Vergleich zum amerikanischen M2 besser abschneidet, da der T80 40 Tonnen leichter ist. Ein 125-mm Geschütz ist Norm. Dieses kann auch lasergesteuerte 9M117 Cobra-Geschosse abfeuern. Der Panzer wird durch eng verbundene Stahlplatten und Keramikeroxyd geschützt. Alle T-80 Panzer verfügen auch über eine aktive Panzerung, die sie vor Clusterbomben (wie den TOWs) schützen. Ebenso extrem ist die Feuerkraft des T-80. Seine tödlichen Schüsse haben eine Reichweite von 4 km. Panzerabwehrgranaten haben dagegen nur eine Reichweite von 2,5 km. In „World War III: Black Gold“ ist der T-80 der wichtigste Panzer der russischen Streitkräfte. Seine Effizienz kann sogar noch gesteigert werden, indem optionale Ausstattungsmerkmale montiert werden.

T-80



Status:

Panzerung: *Schwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Langsam*

Bewaffnung: *125mm Geschütz*

Zusatzausrüstung: *Filter,*

Abschussvorrichtung für

Täuschungsmunition oder FCR

Upgrade: *Nein*

Dieses schwimmfähige Transportfahrzeug mit Rädern war einmal der Exportschlager an andere Länder des Warschauer Pakts. Es ist leicht gepanzert und wird hauptsächlich für den Transport von Infanterie eingesetzt. Ein 14,5-mm Maschinengewehr wurde auf seinem drehbaren Geschützturm montiert. Seine Räder bestehen aus vier Reifenpaaren, von denen nur das vordere Paar angetrieben wird. Dank der Kontrolle des Reifendrucks ist der BTR auch unter harten Geländebedingungen sehr mobil.

Dieses Fahrzeug wird benutzt, um den Angriff auf Luftziele zu unterstützen und, in größeren Kampfverbänden, Panzerkolonnen anzugreifen. Ein A 5.62 PK Maschinengewehr oder ein Abschussgerät für Malutka - gesteuerte Panzerabwehrraketen kann montiert werden.

BTR-60PB



Status:

Panzerung: *Sehr leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Mittel*

Bewaffnung: *14.5-mm Maschinengewehr, optional 7.62 PK Maschinengewehr oder ein Malutka-Raketenwerfer*

Zusatzausrüstung: *Filter*

Seit Mitte 1960 hat das Fahrzeug BM-21 der russischen Armee gedient. Es ist imstande, 122-mm Sprenggranaten mit chemischen Kampfstoffen abzufeuern. Dieses Fahrzeug kann dabei 40 Schüsse in allen drei Schussarten abgeben (Salve, Dauerfeuer, Einzelschuss).

Das BM-21 Fahrzeug hat mittlere Schussreichweite. Seine Feuerkraft erlaubt ihm, aus sicherer Entfernung feindliche Befestigungsanlagen zu zerstören. Sein Hauptnachteil sind die geringe Widerstandsfähigkeit und eine relativ geringe Schussfrequenz.

BM-21Raketenartillerie



Status:

Panzerung: *Keine*

Geschwindigkeit: *Mittel*

Bewaffnung: *Raketenwerfer für 122-mm Raketen*

Zusatzausrüstung: *Filter*

Dieses leicht gepanzerte Fahrzeug mit Flugabwehrraketen erweckt bei Piloten große Angst. Es ist mit einem zentralen Radarzielsuchgerät, zwei Radaranlagen zur Erkennung anfliegender Raketen, zwei Kontrollantennen, einem vierfachen Raketenwerfer, einem Fahrgestell sowie optischen Fernsehsystemen ausgestattet. Die Raketen werden paarweise abgefeuert und können Ziele treffen, die bis zu 13 km weit entfernt sind. Da die Feuerleitstelle des ZRK mit verschiedenen Frequenzen arbeitet, können seine Sensoren nur schwer elektronisch gestört werden. Dies ist das Luftabwehrsystem mit der größten Reichweite, welches die russische Armee im Spiel besitzt. Der einzige Nachteil ist der etwas beschränkte Munitionsvorrat.

Status:

Panzerung: *Leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Mäßig*

Bewaffnung: *Luftabwehrraketenwerfer*

Zusatzrüstung: *Filter*

Anmerkung: *Munition – nach dem letzten Upgrade – ignoriert Täuschung*

ZRK-SD Romb



Als kombiniertes Fahrzeug mit Flakartillerie und eigenem Antrieb wird das ZSU verwendet, um schnelle, tief fliegende Flugzeuge zu bekämpfen. Dieses Fahrzeug ist mit vier AZP-23 Schnellfeuerkanonen ausgerüstet die 700 bis 1000 Schuss pro Minute abgeben. Diese Kanonen sind flüssig gekühlt – dieses Kühlsystem ist einmalig auf der Welt. Die Feuerleitstelle besteht aus einem funkgesteuertem Zielsystem, einer optischen Vorrichtung, einem System zur Koordinatenberechnung und einen Mechanismus zur Stabilisierung von Flug- und Zielachse. Der Radar hat eine Reichweite von 20 km. Dies ist eine höchst effiziente Waffe mit großem Munitionsvorrat. Der einzige Nachteil ist die begrenzte Reichweite.

Status:

Panzerung: *Leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Mäßig*

Bewaffnung: *4,23-mm Flakgeschütze*

Zusatzrüstung: *Filter*

ZSU-23-4 Shilka



„SCUD“, die mobile Abschussrampe für ballistische Raketen wurde ursprünglich in den 60iger Jahren von der russischen Armee entwickelt. Obwohl die SCUD atomare Gefechtsköpfe transportieren konnte, erwies sie sich auch als äußerst geeignet für konventionelle, chemische und biologische Ladungen.

9P117 SCUD



Status:

Panzerung: *Leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Langsam*

Bewaffnung: *SCUD-Raketen*

Dies ist der weltweit erste Hubschrauber, der ausschließlich für Bodenunterstützung entworfen wurde. Er hat zwei dreiblättrige Koaxialrotoren, die weit auseinander montiert sind und gegenläufig rotieren. Der Ka-50 ist ideal für Angriffsaufgaben in Bodennähe. Zusätzlich ist der Hubschrauber mit elektronischen Störsendern ausgestattet.

Der Ka-50 wird zur Unterstützung für Bodengefechte eingesetzt. Er kann mit Radarsichtgeräten oder Aufklärungssystemen ausgerüstet werden. Die Standardausrüstung besteht aus einer 30-mm NPPU-28 Schnellfeuerkanone, funkgesteuerten „Sturm-Panzerabwehrraketen und nicht-intelligenten UB-32 Clusterbomben.

Ka-50 Kamov



Status:

Panzerung: *Schwer, aus Titan*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung:

Schnellfeuerkanone oder intelligente

Panzerabwehrraketen vom Typ „Sturm oder ungelenkte UB-32 Bomben

Zusatzausstattung: Keine

Als Kampfhubschrauber hat der Mi-28 zwei Turbinen und eine 2-Mann-Besatzung. Er wurde mehrfach geändert. Dies hat ihn zu einem sehr modernen Angriffshubschrauber gemacht, der in vielen Kampfsituationen, auch nachts und unter allen Wetterbedingungen, eingesetzt werden kann. Im Spiel ist der Mi-28 das wichtigste russische Luftfahrzeug. Der Mi-28 hat zwei Montagestangen, auf welchen sich unterschiedliche Waffentypen befinden können: ein 30 mm NPPU-28 Geschütz, Panzerabwehrraketen (vom Typ Sturm) und ungelenkte UB-32 Bomben. Zusätzlich kann eines der vorhandenen Verteidigungssysteme – ein Abschussgerät für Täuschungsmunition oder das FCR (= Fire Control Radar) ebenfalls montiert werden.

Mi-28



Status:

Panzerung: *Mittelschwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *(auf 2 Montageleisten)*

Schnellfeuerkanone oder intelligente Panzer-Abwehrraketen vom Typ Sturm, oder ungelenkte UB-32 Bomben

Zusatzrüstung:

Abschussgerät für Täuschungsmunition oder FCR

Als schwerer Kampfhubschrauber mit Transportfähigkeiten wurde der Ka-29 im Jahre 1985 dem Waffenarsenal der russischen Armee hinzugefügt. Es gibt mehrere Ausführungen dieses Hubschraubers, eine davon ist bestimmt zur elektronischen Gefechtsführung. Im Spiel wird die Einheit zur Einnahme feindlicher Strukturen eingesetzt.

Ka-29 TB



Status:

Panzerung: *Schwer, Stahl*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung:

Zusatzrüstung: *Keine*

Dieser Hubschrauber wird benötigt, um besondere Module zum Bau für Stützpunkte, Fahrzeugtransport usw. zu transportieren.

Mi-26



Status:

Panzerung: *Leicht, aus Stahl*


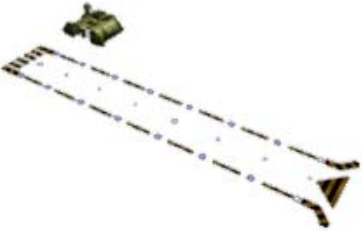



Geschwindigkeit: *Schnell*






Bewaffnung: *Keine*

Zusatzrüstung: *Keine*

<p>Dieser Mehrzweckhubschrauber wurde ursprünglich von den meisten Ländern des Warschauer Pakts verwendet. Er wird bei Gefechts-, Lande- und Transportoperationen eingesetzt. Im Spiel sorgt er für Munitionsnachschub.</p> <p><u>Status:</u> Panzerung: <i>Leicht</i> Geschwindigkeit: <i>Schnell</i> Bewaffnung: Keine Zusatzausrüstung: <i>Keine</i></p>	<p>Mi-8</p> 
<p>Dieses gepanzerte Minenfahrzeug kann Minen verlegen und räumen. Ausgestattet ist es mit bis zu 5 Panzerminen.</p> <p><u>Status:</u> Panzerung: <i>Mittelschwer, aus Stahl</i> Geschwindigkeit: <i>Mäßig</i> Bewaffnung: 7.62 Pk-MG Zusatzausrüstung: <i>Keine</i></p>	<p>GMZ-3</p> 
<p>Dieses Pionierfahrzeug wird verwendet, um Land einzuebnen oder Bollwerke, Kommandostellen, Standorte für Kanonen und Haubitzen zu errichten. Im Spiel dient es hauptsächlich zum Bau von Festungsanlagen.</p> <p><u>Status:</u> Panzerung: <i>Leicht, aus Stahl</i> Geschwindigkeit: <i>Mäßig</i> Bewaffnung: <i>Keine</i> Zusatzausrüstung: <i>Keine</i></p>	<p>Pionierfahrzeug Unit IMR-2M</p> 

GEBÄUDE

<p>Dieses Hauptgebäude wird benutzt, um andere Strukturen des Stützpunktes mit Strom zu versorgen. Je nach Größe des Stützpunkts, werden einer oder mehrere Stromgeneratoren benötigt.</p>	<p>Stromgenerator</p> 
<p>Der Galaxy - Transporthubschrauber landet auf dieser Landebahn und ist mit technischen und schweren Kampfeinheiten wie z.B. Panzer, Haubitzen usw. beladen.</p>	<p>Flughafen</p> 
<p>Leichte Fahrzeuge, Hubschrauber und technische Einheiten können hierhin beordert werden.</p>	<p>Landezone</p> 
<p>Munition und andere notwendigen Versorgungsgüter werden hier gelagert. Der Mi8-Hubschrauber ist für den Nachschub dieser Vorräte verantwortlich.</p>	<p>Versorgungszentrum</p> 
<p>Die Abschussrampe für Boden-Luft Lenkwaffen bildet den Kern der Luftverteidigung. Sie ist leicht gepanzert und somit ein einfaches Ziel für Bodenfahrzeuge.</p>	<p>Gefechtsturm</p> 

<p>Das Nest stellt die einfachste Verteidigungsstruktur dar. Es ist mit einem M240 Maschinengewehr mit hoher Feuerkraft bestückt.</p>	<p>MG - Nest</p> 
<p>Dank dieser Pumpe wird Öl in Geld umgewandelt, welches wiederum für Kampfeinheiten verwendet werden kann.</p>	<p>Förderturm</p> 
<p>Das Kommunikationszentrum kann die Auswirkungen elektronischer Störsender innerhalb eines gewissen Bereichs unterdrücken.</p>	<p>Kommunikationszentrum</p> 
<p>Dank moderner Einrichtungen und zahlreicher Spezialisten ist es möglich, für kurze Zeit in das feindliche Informationsnetz einzudringen, um Einsicht in die Position feindlicher Einheiten und Strukturen zu bekommen.</p>	<p>Spionagezentrum</p> 
<p>Die Bombensteuerung ist das Befehls- und Kontrollzentrum für den Tu160-Bomber (Bombenteppiche legen).</p>	<p>Bombensteuerung</p> 

<p>Die Luftangriffskontrolle ist das Befehls- und Kontrollzentrum für den MIG-29 Kampfjet (wirft einzelne Bomben ab).</p>	<p>Luftangriffskontrolle</p> 
<p>Diese Abschussrampe für Defensivraketen ist mit einem Frühwarnsystem gekoppelt, um anfliegende ballistische Raketen abzufangen.</p>	<p>Dzwina Anti-Raketen System</p> 
<p>Diese schwere Stahlkonstruktion enthält eine D44 Kanone zur Panzerbekämpfung. Dank seiner schweren Panzerung kann sie einem Langzeitbeschuss widerstehen.</p>	<p>Anti Tank Cannon</p> 
<p>Diese moderne, hochwirksame Radarstation ist ein Muss für jeden Stützpunkt. Sie kann Kampfeinheiten aufspüren, die der Standardradar nicht lokalisieren kann, wie z.B. Einheiten mit Tarnung oder die nachts ihre Beleuchtung abgeschaltet haben.</p>	<p>Radar</p> 

IRAK

Der Irak ist keine Großmacht. Teil seines Konflikts ist seine geographische Lage. Sowohl die verhasste USA als auch Iraks früherer Verbündeter, Russland, würden den Irak gerne als Schachfigur benutzen, um ihr eigenes Interessen zu fördern.

Die irakische Armee ist zwar groß, leidet jedoch unter Mangel an modernen Waffen. Die wenigen Waffen, die der Irak besitzt, stammen aus früheren Zeiten. Nur selten kann sich seine Ausrüstung mit dem vergleichen, was die Russen und Amerikaner besitzen. Bis zum "Wüstensturm" war der Irak einer der größten Waffenkäufer der Welt. Damals hatte der Irak Kontakte zu den führenden Waffenproduzenten aus Russland, Deutschland, Frankreich, Großbritannien und den USA. Nach diesem Krieg gab es noch genügend Unternehmen, die für einen gewissen Preis bereit waren, das Embargo zu brechen.

Die Stärke der irakischen Armee liegt in ihrem unvergleichlichen Fanatismus und tiefen Hass gegen den Feind (bestes Beispiel: die Kamikaze-Einheiten). Außerdem kennen die Iraker das Gelände besser als jeder andere, beherrschen die Tarnung perfekt und können Ölreserven ausfindig machen und diese schnell ausbeuten.

EINHEITEN

Dieses Fahrzeug ist ein Standardjeep, der auf allen möglichen Schlachtfeldern eingesetzt werden kann. Bis heute ist dies immer noch das geländetauglichste Fahrzeug.

Der Willis-Jeep ist das wichtigste Bodenfahrzeug der irakischen Armee. Ein Maschinengewehr und eine Abschussvorrichtung für Raketen zur Panzerbekämpfung können montiert werden.

Status:

Panzerung: *Keine*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *Maschinengewehr, Abschussvorrichtung für panzerbrechende 9M111 Raketen*

Zusatzausrüstung: *Filter, Vorrichtung zum Abschuss von Täuschungsmunition, FCR*

Willis



Das in Großbritannien hergestellte, leicht gepanzerte Fahrzeug wird als Panzer für Aufklärungszwecke eingesetzt. Es dient der Informationsbeschaffung und der Unterstützung der Infanterie. Ein 76-mm Geschütz gehört zur Standardausrüstung.

In diesem Spiel ist der Typ "Scorpion" der am häufigsten eingesetzte Panzer der Irakischen Armee. Er ist vergleichbar mit den gepanzerten Transportern des Feindes, jedoch besitzt er eine höhere Feuerkraft.

Status:

Panzerung: *Sehr leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Mittel*

Bewaffnung: *76- mm Geschütz*

Zusatzausrüstung: *Filter*

Scorpion



Dies war der größte Export aus Russland an den Irak. Der Panzer wurde zur Bekämpfung von NATO Truppen entwickelt und hat sich oft bewährt. Ausgestattet mit einem 125-mm Geschütz kann er verschiedene Munition einsetzen - sowohl Splittergranaten als auch panzerbrechende Geschosse.

Der T-72 ist der Hauptpanzer der irakischen Armee. Dank guter Tarnung kann er sehr gefährlich werden. Durch die Zusatzausrüstung wird er aufgewertet: der Filter verbessert die Widerstandsfähigkeit gegen chemische Waffen, das FCR – erleichtert das Auffinden feindlicher Einheiten.

T-72



Status:

Panzerung: *Mittelschwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Langsam*

Bewaffnung: *12-mm Geschütz*

Zusatzausrüstung: *Filter, FCR*

Die in Brasilien hergestellte, schwere Raketen-Artillerie wird in vielen Armeen weltweit eingesetzt. Es existieren verschiedene Ausführungen: von der leichtgewichtigen 32x 120 mm Version über schwerere 16x 160 mm bis hin zu 4x 300 mm Modellen.

In World War III: Black Gold kommen sie ausschließlich bei Kampfhandlungen über große Entfernungen zum Einsatz. Ein solches Fahrzeug kann bis zu 16 Raketen fassen.

Status:

Panzerung: *Keine*

Geschwindigkeit: *Langsam*

Bewaffnung: *16 x 160 mm Raketenwerfer*

Zusatzrüstung: *Filter*

Astros



Dieses Fahrzeug - ein Produkt des chinesischen militärischen Erfindungsgeistes - basiert auf dem russischen BM-21. Es feuert kurze 122-mm Raketen ab. In Spiel wird von der mobilen Version Gebrauch gemacht. Der Type 63 kommt als leichtgewichtige Raketenartillerie zur Zerstörung der feindlichen Verteidigungen zum Einsatz. Aufgrund der langsamen Geschwindigkeit der Raketen kann er nicht zur Ausschaltung beweglicher Ziele benutzt werden.

Status:

Panzerung: *Sehr leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Mittel*

Bewaffnung: *122 mm Raketenwerfer*

Zusatzrüstung: *Filter*

Type 63



Dieses Flak-System des internationalen Euromissile-Konglomerates kann auf Fahrzeugen mit oder ohne Panzerung montiert werden und verfügt über Boden- und Luftradar. Es zeichnet sich durch große Effektivität im Einsatz gegen Ziele in hoher und mittlerer Flughöhe aus. Roland II wird als mobile Flakbatterie genutzt.

Status:

Panzerung: *Sehr leicht, aus Stahl*




Geschwindigkeit: *Mittel*

Bewaffnung: *Abschussrampe für gesteuerte Roland Luftabwehrraketen*

Zusatzrüstung: *Filter*

Roland II



<p>Dieser gepanzerte Transporter deutscher Herkunft wird in vielen Ländern des Mittleren Ostens für den Transport der Infanterie genutzt. Im Spiel dient er der Irakischen Armee zum Einnehmen von Gebäuden.</p> <p><u>Status:</u> Panzerung: <i>Leicht, aus Stahl</i> Geschwindigkeit: <i>Langsam</i> Bewaffnung: <i>Mittel</i> Zusatzausrüstung: <i>Filter</i></p>	<p>Fuchs A4</p> 
<p>Die Gazelle ist ein leichter Helikopter, der in vielen Armeen weltweit Verwendung findet. Er stellt die einzige kampfbereite Irakische Flugeinheit dar und besitzt sowohl eine Montageeinrichtung für ein Schnellfeuergeschütz als auch Luft-Luft oder Luft-Boden Raketenwerfer.</p>	<p>Gazelle</p>  <p><u>Status:</u> Panzerung: <i>Sehr leicht, aus Stahl</i> Geschwindigkeit: <i>Schnell</i> Bewaffnung: <i>Schnellfeuergeschütz, Luft-Luft und Luft-Boden Raketen</i> Zusatzausrüstung: <i>keine</i></p>
<p>Der SA-330 Puma ist eine anglo-französische Transporteinheit. Im Spiel dient sie der Munitionszufuhr für andere Einheiten.</p> <p><u>Status:</u> Panzerung: <i>Mittelschwer, aus Stahl</i> Geschwindigkeit: <i>Schnell</i> Bewaffnung: <i>Keine</i> Zusatzausrüstung: <i>Keine</i> Rotorblätter: <i>4</i></p>	<p>SA-330 PUMA</p> 

Dieser mächtige Transporthelikopter wird nicht mehr hergestellt. Als er in Produktion ging war es die größte propellerbasierte Flugeinheit der Welt.

Vor seinem Militäreinsatz diente er der Personenbeförderung. Im Spiel transportiert er Module für Basen, Fahrzeuge, etc.

Status:

Panzerung: *Mittelschwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausrüstung: *Keine*

Rotorblätter: 5

Mi-6



Dieses klassische Zivilfahrzeug wird - beladen mit Dynamit - zur gefährlichen Waffe. Es explodiert beim Kontakt mit feindlichen Fahrzeugen oder Bauwerken ("Kamikaze" Einheit).

Status:

Panzerung: *Keine*

Geschwindigkeit: *Schnell*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausrüstung: *Keine*

40 Ford Pickup



Dieser Militärlastwagen kann mit Dynamit, Treibstofffässern oder C4 Sprengstoff beladen werden. Beim Kontakt mit feindlichen Fahrzeugen oder Bauwerken werden gewaltige Explosionen ausgelöst ("Kamikaze" Einheit).

Status:

Panzerung: *Keine*

Geschwindigkeit: *Mittel*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausrüstung: *Keine*

Ural-375



Als mobile Abschussrampe für ballistische Raketen feuert der Al Hussein die russischen SCUDs ab. Diese können mit Nuklearsprengköpfen bestückt sein. Sie haben sich aber auch als ideale Träger für konventionelle, chemische und biologische Kampfstoffe erwiesen. Die Irakische Armee hat einige Modifikationen vorgenommen. Die Nutzlast der Al Hussein wurde auf 250 kg reduziert, was der Reichweite (erhöht auf 650 km) zugute kommt.

Al Hussein



Status:

Panzerung: *Sehr leicht, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Langsam*

Bewaffnung: *Al Hussein Raketen*

Zusatzausrüstung: *Filter*

Dieses Mehrzweckfahrzeug wird zum Einebnen von Gelände und zum Bau von Verteidigungsstellungen und Brücken eingesetzt.

Status:

Panzerung: *Mittelschwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Mittel*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausrüstung: *Filter*

Engineering Unit Dachs



Dieses Mehrzweckfahrzeug dient der Bewegung von Geländebarrieren, als Schlepper für beschädigte Fahrzeuge und als Minenräumer.

Im Spiel kommt es als irakisches Fahrzeug zur Konstruktionsunterstützung zum Einsatz.

Status:

Panzerung: *Mittelschwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Mittel*

Bewaffnung: *Keine*

Zusatzausrüstung: *Filter*

EPG



Eine irakische Ausführung des russischen GMZ-2 Minenlegers. Dank seines zusätzlichen Munitionsträgers kann er bis zu 20 panzerbrechende Minen mitführen. Er dient - darüber hinaus - auch als Minenräumer.

Status:

Panzerung: *Mittelschwer, aus Stahl*

Geschwindigkeit: *Mittel*


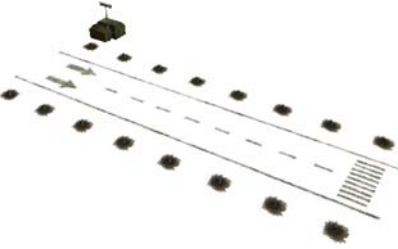




Bewaffnung: *Keine*







Zusatzausrüstung: *Filter*

Miner



GEBÄUDE

<p>Der Generator beliefert andere Gebäude mit Strom. Die Menge der Generatoren die benötigt werden, hängt von der Größe der Basis ab.</p>	<p>Stromgenerator</p> 
<p>Transporthelikopter, beladen mit technischen und schweren Kampfeinheiten, Panzern und Haubitzen, können hier landen.</p>	<p>Flughafen</p> 
<p>Leichte Fahrzeuge, Helikopter und technische Einheiten können hierher beordert werden.</p>	<p>Landezone</p> 
<p>Munition und andere notwendige Vorräte werden hier gelagert. Der SA330-Puma Helikopter wird zum Transport der Ausrüstung verwendet.</p>	<p>Versorgungszentrum</p> 
<p>Die Anti-Panzer Batterie eliminiert selbst schwerst gepanzerte Einheiten.</p>	<p>Anti Panzer Batterie</p> 
<p>Der Roland II Raketenwerfer formt den Kern dieses Luftabwehrobjektes. Er ist leicht gepanzert und dadurch ein einfaches Ziel für Bodenfahrzeuge.</p>	<p>Geschützturm</p> 

<p>Das Nest ist das leichteste Abwehrgebäude. Es ist ausgestattet mit einem M240 Schnellfeuermaschinengewehr.</p>	<p>MG - Nest</p> 
<p>Wer weiß mehr über die Erschließung von Ölquellen als die Araber? Ihre Förderpumpen sind die Besten.</p>	<p>Förderturm</p> 
<p>Ein moderner, sehr starker Radarempfänger ist ein Muss für jede Basis. Damit können Einheiten geortet werden, die herkömmliche Systeme nicht lokalisieren können.</p>	<p>Radar</p> 
<p>Das Radio kann auf bestimmte Entfernungen die Auswirkungen elektronischer Funkstörmechanismen beseitigen.</p>	<p>Radio</p> 
<p>Sorgfältig ausgewählte Krieger werden hier ideologisch ausgebildet. Anschließend werden sie mit C4 oder anderen Arten von hochexplosiven Sprengstoffen ausgerüstet und ausgesandt, um die Basis des Gegners zu zerstören.</p>	<p>Sabotagezentrum</p> 
<p>Das moderne russische Mittelstreckenabwehrsystem wurde entwickelt, um verschiedene Luftziele abzufangen: Helikopter, Flugzeuge, konventionelle und Nuklearflugkörper. In World War III: Black Gold wird es von der irakischen Armee als Raketenabwehrsystem genutzt.</p>	<p>Raketenabwehr</p> 

Diese experimentelle Waffe ist wahrscheinlich die einzige ihrer Art. Ihre Geschosse haben eine Reichweite von mehreren Kilometern. Für das Nachladen wird die Unterstützung eines Versorgungshelikopters benötigt.

L.R. Artillery











Dank modernen Einrichtungen und einer Vielzahl von Spezialisten ist es möglich, kurzfristig Zugriff auf das Informations-Netzwerk des Gegners zu erlangen um herauszufinden, wo sich seine Einheiten und Gebäude befinden.

Spionagezentrum



ERFAHRUNGSTABELLE

Grad der Erfahrung	Punkte zur nächsten Ebene	Geschwindigkeit	max. HP	Schaden	Schussverzögerung	Sichtweite	Schussweite
	<i>[vernichtete Einheiten oder Strukturen vom Gegner)</i>	<i>[Geschwindigkeitspunkte)]</i>	<i>[+ %]</i>	<i>[+ %]</i>	<i>[- %]</i>	<i>[Schussweite]*</i>	<i>[Schussweite]*</i>
Level 0	0	0	0	0	0	0	0
Level 1 	2	0	10	10	10	0	0
Level 2 	5	0	20	20	20	0	1
Level 3 	10	1	30	30	30	0	1
Level 4 	20	1	40	40	40	1	2
Level 5 	40	1	50	50	50	1	2
Level 6 	80	2	60	60	60	1	3
Level 7 	160	2	70	70	70	1	3
Level 8 	400	2	80	80	80	1	4

* Reichweite 1 = 4 Spielfelder

CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER

Achim Heidelauf

PROJECT LEAD

Mirosław Dymek

PRESIDENT REALITY PUMP STUDIOS

Manfred Morin

DIRECTOR REALITY PUMP STUDIOS

Tadeusz Zuber

ORIGINAL CONCEPT

Dirk P. Hassinger

PROGRAMMING LEAD

Tomasz Radon

2ND LEAD PROGRAMMER

Jacek Sikora

PROGRAMMING

Tomasz Barabasz

Janusz Grzyb

Maciej Kordas

Konrad Kwiatkowski

Grzegorz Zietek

GRAPHICS LEAD

Daniel Duplaga

GRAPHIC DESIGN

Jerzy Kowalik

IN-GAME GRAPHICS

Wojciech Drazek
Rafal Januszkiewicz
Slawomir Jedrzejewski
Jean-Michel Maheu
Piotr Rulka
Piotr Sulek

MOVIES

Kajetan Czarnecki
Andrzej Rams
Krzysztof Rybczynski
Violetta Tranter
Grzegorz Wisniewski

LOGO & BOX DESIGN

Piotr Rulka

MUSIC

Music composed and conducted:
Maciej Pawlowski

ORCHESTRAL ARTISTS

Grzegorz Kucmierz: 1st strings
Robert Milewski: 2nd strings
Ryszard Snek: violas
Barbara Lypik - Sobaniec: celli
Franciszek Pal: celli
Michal Skiba: basses
Wojciech Kamionka: french horns
Tomasz Nowak: brass
Grzegorz Krawczyk: woodwinds and ethnic
Slawomir Berny: drums and ethnic
Michal Turnau: additional drums
Lukasz Targosz: guitars and ethnic
Maciej Pawlowski: piano and keys

VOCALS:

Miranda Golebiowska - Exner: mezzosopran
Joasia i Justyna Kulig: the kids
Krzysiu Jaworski: the boy
Robert Docew: additional vocs
and SPOT Studio choir

Movie sound postproduction: Robert Docew & Maciej Pawlowski

Foley artist: Michal Turnau

Re-recording mixer/producer: Maciej Pawlowski

Recorded and mastered at SPOT Studio - Poland

SOUND F/X

Remigiusz Miernikiewicz

MAP DESIGN SUPERVISOR

Pawel Furman

ADDITIONAL MAP DESIGN

Mirosław Dymek

Adam "Virus" Salawa

BRIEFINGS & MANUAL

Sergiusz Juraszek

MANUAL

Sergiusz Juraszek

WEBMASTER

Dariusz Bywalec

NET ADMINISTRATION & TECH. SUPPORT

Mirosław Burzynski

LEAD TESTER

Dawid "Assassin" Jakubowski

BETA TEST SUPERVISORS

Krzysztof "Hitman" Janeczek
Sebastian "Sickboy" Kus
Adam "Virus" Salawa
Tymoteusz "Macleod" Trzaska

LOCALIZATION

ENGLISH VERSION

Director: Johnathan Madigan
Translation: Kevin Decker-Weiss, Tim Wilson
Speakers: Abdel Etri, Afshin Tahmasebi, Alexander Schmidt
André Friedrich, Andrew Culjak, Boian Soloviov, Brian Crabtree
Edgar Adam, Eugen Enns, Eugen Gerein, Jay Khalifeh
Johnathan George, Johnny Long, Jonny Madigan, Julie Culjak
Matej Husek, Paul La Bella, Richard Kelsey, Shahriar Khatam
Stephanie Pappone

GERMAN VERSION

Director: Peter Hauska
Translation: Sonja Bühring
Manual: Uwe Schäfer (Zuxxez)
in cooperation with Alexandra Constandache
Speakers :Alexei Devortchenko, Ali Kadem, Bernhard Wondra
Berthold Toetzke, David Mostovoi, Dirk Mühlbach
Hassan Dewran, Heinz Jörnhoff, Ibrahim Faour
Ismael Amer, Iwan Wujevic, Kalil Faour
Leonid Lakhozvianski, Michael Timmermann
Mustafa Bildik, Peter Houska, Reginald Dehoff
Tatjana Lerchbaumer, Ullrich Wittemann, Vladimir Pankratov
Waldemar Lutz, Werner Galas, Andy Schmidt, Yasin Ayman
Zain Ktaiche, Zheny Rapoport

Localisation recorded and mastered by
TMS Multimedia, Tonstudio Mannheim
Studio Supervisor: Joachim Schäfer
Casting: Reginald Dehoff
Recordings: Carlos Goma Corillo, Stephan Terek

SPECIAL THANKS TO:

Manfred Morin
PLUP

Iwona Boryczka
Teresa Dymek
Agnieszka Zuber
Agnieszka Zietek
Sonja!

Byte, Wizard Kane, Hercules, Pharynx, MAD General, CABAlistic, LexTheBest, Dante,
Elkanimal, Blackwinter, Sputnik, Skeltek, Kurgan, Schlaxi, Egon

To all those who participated
in the project creation!

COPYRIGHT AND TRADEMARKS

developed by Reality Pump StudiosTM, Crakow, Poland
produced by Zuxxez Entertainment Inc.TM, Worms, Germany
distributed worldwide by JoWood Productions Inc.TM, Rottenmann, Austria

© 1999-2001 by Zuxxez Entertainment AG, Worms, Germany