

# Legends of War: Patton

---

## Manual

<b>1.- ERSTE SCHRITTE .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1.- Feldzug .....</b>	<b>3</b>
1.1.1.- Feldzug weiterspielen.....	4
1.1.2.- Neuer Feldzug.....	4
1.1.3.- Feldzug laden.....	5
1.1.4.- Mission spielen .....	7
<b>1.2.- Multiplayer .....</b>	<b>7</b>
<b>1.3.- Einstellungen .....</b>	<b>8</b>
<b>1.4.- Hilfe .....</b>	<b>9</b>
<b>2.- SPIEL-BEFEHLE .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.- Befehle für den Feldzug .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2.- Befehle in Missionen.....</b>	<b>10</b>
2.2.1.- Fortgeschrittene Befehle .....	11
<b>3.- BENUTZER-INTERFACE .....</b>	<b>12</b>
<b>3.1.- On-Screen Informationen .....</b>	<b>12</b>
3.1.1.- Bewegungs-Interface.....	12
3.1.2.- Schuss-Interface .....	13
<b>3.2.- Einheiten-Icons .....</b>	<b>14</b>
3.2.1.- Ziel-Icons.....	14
3.2.2.- Besondere-Handlungen.....	15
<b>3.3.- Missionskarte .....</b>	<b>15</b>
3.3.1.- Ziele auf der Karte .....	16
<b>4.- ART DER MISSION .....</b>	<b>18</b>
<b>4.1.- Regeln für die Infiltration.....</b>	<b>18</b>
<b>5.- ART DER EINHEIT .....</b>	<b>20</b>

5.1.- Schäden je Nach Art der Einheit .....	24
<b>6.- TIPPS UND RATSCHLÄGE.....</b>	<b>27</b>
6.1.- Pattons Entwicklung .....	27
6.2.- Entwicklung der Einheiten .....	27
6.3.- Ranges Sichtweite und Overwatch Zone .....	28
6.4.- Andere .....	28
6.4.1.- Feldzug.....	28
6.4.2.- Missionen und Einheiten.....	29
6.4.3.- Verluste .....	29
6.4.4.- Bunkers.....	29

### **Willkommen z. "Legends of War: Patton"-Anleitung.**

In diesem abwechslungsweise gespielten Militärstrategiespiel hast du die Gelegenheit, an General George S. Pattons Feldzug in Europa mit der Dritten US-Armee teilzunehmen. Der Feldzug beginnt im August 1944. Die Armee rückt von Westfrankreich aus in das Herz Deutschlands vor, mit dem Ziel, dem Nationalsozialismus ein Ende zu setzen.

Wenn du mit dem Feldzug beginnst, erhältst du zuerst einige Anweisungen, die dir helfen sollen, die Grundlagen des Spiels zu verstehen, damit du deine Armeen führen und deine Missionen erfüllen kannst.



# 1.- ERSTE SCHRITTE

---



## 1.1.- FELDZUG

---

Hier kannst du einen Feldzug oder einzelne Missionen beginnen.

Die Spielmodi für nur einen Spieler sind Feldzug und Missionen.

Der Hauptmodus ist Feldzug, wobei du die Rolle von General Patton übernimmst und die Dritte US-Armee durch 4 Operationen führst. Insgesamt sind zwischen Westfrankreich und Deutschland 21 unterschiedliche Mission zu bewältigen.

Du kannst auch nur einzelne Mission spielen, allerdings müssen diese im Feldzug-Modus zuerst freigespielt werden.



### 1.1.1.- FELDZUG WEITERSPIELEN

Letzter Feldzug, der auf dieser Konsole gespielt wurde, weiterspielen.

### 1.1.2.- NEUER FELDZUG

Neuer Feldzug beginnen.



Drei verschiedene Feldzüge können hier gespeichert werden. Jedes Mal, wenn eine Mission erfolgreich ausgeführt wurde, wird der Feldzug automatisch im entsprechenden Feldzug gespeichert.

Hier geht's zu den allgemeinen Informationen über den Stand des jeweiligen Feldzugs. Um einen neuen Feldzug zu beginnen, kannst du einen leeren Feldzug Slot wählen oder einen bestehenden Feldzug ersetzen.



Wenn du einen Feldzug Slot auswählst, musst du den Schwierigkeitsgrad, mit dem du beginnen möchtest, bestimmen. Gleich anschließend beginnt der Feldzug.

### 1.1.3.- FELDZUG LADEN

Zu Beginn des Spiels gibt es drei leere Feldzüge Slot. In jedem kann ein Feldzug gespeichert werden.





Hier kannst du den gewünschten Feldzug wählen. Jedes Mal, wenn eine Mission erfolgreich ausgeführt wurde, wird der Feldzug automatisch im entsprechenden Feldzug Slot gespeichert.

Hier geht's zu den allgemeinen Informationen über den Stand des jeweiligen Feldzugs.



Du kannst den Schwierigkeitsgrad ändern, wenn du einen Feldzug wählst. Der gewählte Feldzug beginnt gleich danach.



Wenn der ausgewählte Feldzug fertig geladen ist, erscheint die Feldzug-Karte für die nächste Mission. Du kannst aber auch eine frühere Mission auswählen und den Feldzug von da aus weiterspielen. Dabei gehen allerdings die Fortschritte, die du von da an bereits gemacht hast, verloren.

### 1.1.4.- MISSION SPIELEN

Hier geht's zu den einzelnen Missionen, die im aktiven Feldzug bereits freigespielt wurden.

## 1.2.- MULTIPLAYER

Du kannst gegen einen anderen Spieler kämpfen, indem ihr abwechselungsweise dieselbe Konsole benutzt und so die amerikanischen gegen die deutschen Truppen kämpfen lässt.

Im Multiplayer-Modus kämpfst du gegen einen anderen Spieler (oder gegen dich selbst). Ihr wechselt euch dabei an derselben Konsole ab.

Jeder Spieler muss eine Seite, entweder Amerika oder Deutschland, sowie die Einheiten, die im Kampf verwendet werden sollen, auswählen. Jeder Spieler macht in seinem Spielzug die Handlungen oder Bewegungen, die er will. Anschließend gibt er die Konsole an den nächsten Spieler weiter.

Das Ziel ist, sämtliche Einheiten des Gegners zu zerstören.



Zu Beginn muss jeder Spieler max. 8 Truppen auswählen, mit denen er in die Schlacht ziehen will. Der Erfahrungsgrad der einzelnen Einheiten kann geändert werden. Derjenige Spieler, der die amerikanische Seite übernimmt, wählt seine Truppen zuerst. Anschließend wählt der Spieler, der die deutsche Seite vertritt. Wenn beide Spieler ihre Truppen ausgewählt haben, beginnt der Krieg. Beide Spieler haben zu Beginn gleich viele Prestige Points.

## 1.3.- EINSTELLUNGEN

Hier kannst du die Einstellungen für den momentan aktiven Feldzug ändern.





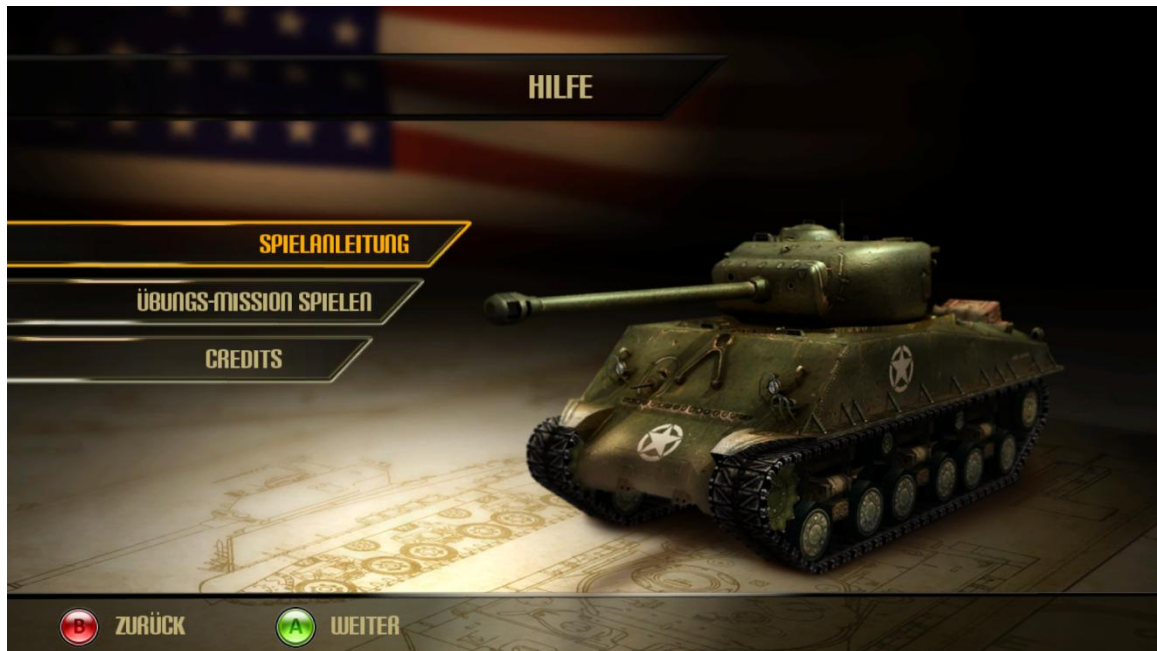
Im Einstellungs-Menü können die Lautstärke der Musik, die Reden und die Soundeffects unabhängig voneinander eingestellt werden.

Die Hilfestellung kann in den Feldzug-Optionen aktiviert werden.

## 1.4.- HILFE

---

Hier gelangst du zu den Spielanweisungen, deinen Punkten und der Spielanleitung.



Hier geht's zur Spielanleitung.

Hier geht's direkt zu den Missionsanweisungen. Vor jedem neuen Feldzug wirst du wieder gefragt, ob du die Anweisungen erhalten möchtest.

Hier geht's zum Team, das dieses Spiel ermöglicht hat.

## 2.- SPIEL-BEFEHLE

---

### 2.1.- BEFEHLE FÜR DEN FELDZUG

---

Informationen zu möglichen Handlungen und den entsprechenden Knöpfen sind jederzeit im Feldzug-Interface unten im Bildschirm sichtbar.



### 2.2.- BEFEHLE IN MISSIONEN

---



Wenn du während einer Mission START-Taste drückst, erscheint das Optionen-Menü. Von da gelangst du zum Basic Controls Guide.

## 2.2.1.- FORTGESCHRITTENE BEFEHLE

Du kannst die Geschwindigkeit der Handlungen deines Feindes steigern oder senken, indem du während seines Spielzugs die Y-Taste bzw. die B-Taste drückst.

Du kannst die Bewegungen jeder deiner Einheiten stoppen, indem du die A-Taste drückst. So kannst du z.B. verhindern, dass deine Einheit in die Handlungsbereichweite einer feindlichen Einheit gerät.

Wenn du LB oder RB drückst, werden die Icons für die auf dem Bildschirm sichtbaren Einheiten gezeigt. Es werden auch die Overwatch Zonen deiner Einheiten angezeigt.

# 3.- BENUTZER-INTERFACE

---

In diesem Teil werden die wichtigsten Elemente des Missions-Interface erklärt, wie z.B. Bewegungen, Schuss-Interface, Icons und Elemente auf der Missions-Karte.

## 3.1.- ON-SCREEN INFORMATIONEN

---

### 3.1.1.- BEWEGUNGS-INTERFACE



#### **Gewählte Einheit**

Hier wird die gewählte Einheit angezeigt.

Rote Linie - Leben

Grüne Linie - Movement Points

Blaue Linie - Anzahl Schüsse.

#### **Verfügbare Einheiten**

Hier werden die Einheiten, die für die Mission zur Verfügung stehen, angezeigt.

#### **Leben**

Leben der Einheit.

#### **Rang**





Die Rang-Sterne zeigen die Erfahrung und das Dienstalter einer Einheit auf einer Skala von 0 bis 5 an. Eine Einheit erhält einen Stern pro 100 E.P.

#### **Erfahrung**

Die Einheiten sammeln E.P. durch Handlungen.

#### **Bewegungs-Cursor**

Hier wird der Punkt angezeigt, wo sich eine Einheit hinbewegt.

#### **Weg**

Hier wird der Weg angezeigt, über den eine Einheit den Zielpunkt erreichen wird. Grün = mögliche Bewegung, rot = nicht mögliche Bewegung.

#### **Movement Points**

Diese Punkte zeigen an, um wie viele Meter sich eine Einheit im Moment fortbewegen kann.

### **3.1.2.- SCHUSS-INTERFACE**



#### **Schusslinie**

Hier wird angezeigt, wo die Kugeln durchfliegen, wenn sie abgefeuert werden. Die Genauigkeit hängt von der Waffe, der Erfahrung, der Distanz und Pattons Fortschritten ab.

#### **Overwatch Zone**

Markierung der O.Z. Dringt ein Feind in dieses Gebiet ein, wird deine Einheit das Feuer eröffnen, wenn sie genügend Schüsse und Munition hat.

#### **Verfügbare Schüsse**

Anzahl Schüsse, die mit der gewählten Waffe im Moment möglich ist.

### **Munition**

Anzahl Schüsse, die mit der vorhandenen Munition im Moment möglich ist.

### **Hauptwaffe**

Die Hauptwaffe der Einheit: Gewehr, Maschinenpistole, Kanone usw.

### **Zweitwaffe**

Viele Einheiten verfügen nebst ihrer Hauptwaffe über weitere Waffen: Granaten, Maschinengewehre usw.

## **3.2.- EINHEITEN-ICONS**

---



### **Icons der unterschiedlichen Einheiten**

Diese Icons zeigen an, um welche Art Einheit es sich handelt.



### **Icon für Einheiten in Alarmbereitschaft**

In Infiltrations-Missionen weisen diejenigen Feinde, die dich bemerkt haben, dieses Icon auf, Sie werden ihre Patrouille verlassen und sich auf die Suche nach deiner Einheit machen.



### **Icon für schutzbedürftige Einheiten**

Wenn eine deiner Einheiten dieses Icon aufweist, muss sie geschützt werden, um die Mission ausführen zu können.



### **Icon für Zieleinheit**

Die feindlichen Einheiten, die dieses Icon aufweisen, müssen zerstört werden, damit die Mission ausgeführt werden kann.

## **3.2.1.- ZIEL-ICONS**



### **Ziele**

Besteht die Mission darin, eine bestimmte Zone zu erreichen, zeigt dieses Icon das Ziel an. Weitere Objekte (z.B. Signale, Sprengstoff usw.) sind auf der Karte markiert.

### 3.2.2.- BESONDERE-HANDLUNGEN



**Messerstich-Icon**

Du kannst mit deinen Kommandotruppen deine Feinde erstechen und sie so geräuschlos eliminieren.



**Icon für einzusammelndes Material**

Alle Infanterieeinheiten können Feldapotheken und Munitionsschachteln einsammeln.



**Bombe-aktivieren-Icon**

Die Infanterie muss in einigen Missionen Bomben aktivieren.



**Bombe entschärfen-Icon**

Die Infanterie muss in einigen Missionen Bomben entschärfen.



**Medizinische-Versorgung-Icon**

Die Ärzte können verwundete Infanterieeinheiten heilen. Die Einheit büßt dafür jedoch an Prestige Points, die jeweils am Ende der Mission vergeben werden, ein.



**Reparatur-Icon**

Ingenieure können beschädigte Fahrzeuge reparieren. Die Einheit büßt dafür jedoch an Prestige Points, die jeweils am Ende der Mission vergeben werden, ein.

### 3.3.- MISSIONSKARTE

---



#### Deine Einheiten

#### Feindliche Einheiten

#### Ausrichtung der Einheiten

Die gelben Punkte zeigen die Ausrichtung der Einheit an.

#### Kamera

Zeigt ihre Position und Sichtweite an.

#### Nebel des Kriegs

Feindliche Einheiten sind in diesen Gebieten nicht sichtbar.

### 3.3.1.- ZIELE AUF DER KARTE



#### Bombe-Icon

Erreiche die Bombe mit einer Infanterieeinheit und aktiviere oder entschärfe sie.



#### Signal-Icon

Erreiche das Signal mit einer Infanterieeinheit und aktiviere es.





#### **Beobachtungsposten-Icon**

Erreiche den Beobachtungspunkt mit einer Infanterieeinheit.



#### **Materialstelle-Icon**

Sammle das Material an diesem Punkt mit einer Infanterieeinheit ein.



#### **Zielgebiet-Icon**

Erreiche das angezeigte Gebiet mit einer deiner Einheiten.

## 4.- ART DER MISSION

---



### **Angriffs-Mission**

Das Ziel deiner Offensive ist die Zerstörung der feindlichen Einheiten.



### **Verteidigungs-Mission**

Ziel ist es, während der angegebenen Spielzüge der feindlichen Offensive standzuhalten und evtl. Einheiten zu schützen.



### **Infiltrations-Mission**

Missionen, die von den Infanterieeinheiten ausgeführt werden müssen, ohne dass es der Feind bemerkt.



### **Sabotage-Mission**

Missionen, die von den Infanterieeinheiten ausgeführt werden müssen und von denen der Feind Kenntnis hat.

## 4.1.- REGELN FÜR DIE INFILTRATION

---

Die Regeln für die Infiltrations-Missionen unterscheiden sich von denjenigen der restlichen Missionen. Der Feind weiß nämlich nicht, dass amerikanische Truppen in der Nähe sind, und ist daher beim Patrouillieren auch nicht in Alarmbereitschaft. Wenn der allgemeine Alarmbereitschafts-Grad aufs Maximum ansteigt, geht der Alarm los. Somit werden alle deutschen Truppen in Alarmbereitschaft versetzt. Die alarmierten Truppen greifen die amerikanischen Truppen, die ganz klar in der Unterzahl sind, an.

Für Infiltrations-Missionen dürfen in der Regel nur zwei Infanterieeinheiten verwendet werden. Sie müssen also sorgfältig ausgewählt werden. Scharfschützen und Kommandotruppen sind die beste Wahl. Kommandotruppen können die feindlichen Soldaten erstechen, ohne den Alarmbereitschafts-Grad zu erhöhen.

Die Deutschen werden in Alarmbereitschaft versetzt, wenn sie amerikanische Einheiten sehen (indem sie in ihre Overwatch Zone eindringen), wenn sie Schüsse hören oder in geschwächt werden. Ist der Feind nicht in Alarmbereitschaft, ist seine Overwatch Zone blau. Ist er in Alarmbereitschaft, erscheint ein Ausrufezeichen über ihm und die Overwatch Zone wird rot. Von nun an wird er aktiv

nach amerikanischen Truppen suchen. Dies zeigt, wie wichtig es ist, Einheiten in Alarmbereitschaft zu eliminieren oder sie zu meiden, bis sie nicht mehr in Alarmbereitschaft sind.

Bei Infiltrations-Missionen ist es wichtig, nicht bemerkt, gesehen oder gehört zu werden. Ansonsten steigt der Alarmbereitschafts-Grad an. Kannst du dich allerdings weiterhin versteckt halten, wird der Alarmbereitschaftsgrad langsam wieder sinken.

Wird Generalalarm geschlagen, kann dieser nicht deaktiviert werden und alle deutschen Einheiten greifen kann. Du kannst allerdings immer noch verzweifelt versuchen, schnell die Mission auszuführen.



# 5.- ART DER EINHEIT




## Gewöhnliche Infanterie

Dies sind die Infanterieeinheiten, die mit dem geringsten Ansehensverlust rekrutiert werden können. Deshalb, und auch aufgrund ihrer Vielseitigkeit, sind sie die am häufigsten verwendete Einheit aller Armeen.

## Ranger

Nur die amerikanische Armee verfügt über diese Eliteeinheit. Ihre strenge Ausbildung macht sie sehr wirkungsvoll für Angriffe. Sie sind die beste Wahl für Infanterie-Aufklärungsmissionen.

## Fallschirmjäger

Diese Eliteeinheiten wurden für besondere Taktiken ausgebildet und sind schnell, stark und sehr vielseitig. Sie können äußerst gut mit Granaten umgehen.

## Kommando





Dies sind die schnellsten und stärksten Infanterieeinheiten. Sie sind auf Infiltrationen trainiert, wobei sie ihre Feinde mit Dolchen geräuschlos eliminieren.



### Scharfschütze

Dank ihrer besonderen Ausbildung können sie Schüsse über weite Distanzen abfeuern, ohne entdeckt zu werden. Eine Kugel, ein Feind weniger. Diese Einheit sind perfekt, wenn es darum geht, ausgewählte Ziele zu treffen.




### Panzerabwehrinfanterie

Nur diese Einheiten können etwas gegen Panzerfahrzeuge ausrichten. Sie müssen allerdings vor der feindlichen Infanterie geschützt werden.




### Arzt

Diese Einheit kann die verwundeten Soldaten gesund pflegen. Sie muss vor feindlichem Feuer geschützt werden.

### Ingenieur

Diese Einheiten sind auf die Reparatur von Fahrzeugen während der Missionen spezialisiert. Sie sind eine große Hilfe, müssen aber vor dem Feind geschützt werden.

### Panzer

Diese Panzerfahrzeuge sind in Angriffen und Verteidigungsmanövern gegen Panzerfahrzeuge und Infanterie äußerst vielseitige Einheiten. Sie müssen aber vor Panzerabwehrwaffen geschützt werden.

### Panzerabwehr



Diese Panzerfahrzeuge sind äußerst wirkungsvoll gegen andere Panzerfahrzeuge. Sie sind für die Zerstörung von Panzern gedacht und können gegen Infanterie praktisch nichts ausrichten.

### Artillerie




Diese Einheiten sind perfekt, wenn es darum geht, Infanteriegruppen aus der Distanz zu eliminieren. Gegen Panzerfahrzeuge können sie wenig ausrichten.

					
---	--	--	--	--	--

					
---	---	--	--	--	--


### Aufklärung

Diese Einheiten haben die größte Sichtweite. Sie sind also bestens geeignet, um ein Gebiet vor der Ankunft der restlichen Truppen auszukundschaften.




### Schwere Artillerie

Diese Einheiten unterstützen die Truppen bei einem Angriff oder der Verteidigung. Mit ihrem Unterstützungsfeuer treffen sie sämtliche Ziele aus großer Distanz und sind somit äußerst wirkungsvoll gegen feindliche Infanterie.




### Kämpfer

Da praktisch keine Flugzeuge der deutschen Luftwaffe mehr übrig sind, besteht ihre Funktion v.a. darin, die Bodentruppen zu unterstützen, indem sie mit Maschinengewehren gegen die feindliche Infanterie vorgehen.




### Bomber

Dank ihrer Mobilität und Sichtweite sind diese Einheiten eine sehr hilfreiche Unterstützung für die Bodentruppen, wenn es darum geht, feindliche Ziele zu vernichten. Ihre Bomben sind sehr wirkungsvoll gegen Infanteriegruppen, gegen Panzerfahrzeuge hingegen weniger.

### Lufttransporter

Diese Flugzeuge können über die Konfliktzone fliegen und Versorgungsmaterial, wie z.B. Apotheken oder Munition, abwerfen.




### Bunker mit Maschinengewehr

Die Bunker sind wichtige Verteidigungsstellungen für die Deutschen. Ihre MG42 vermag die ganze amerikanische Infanterie niederzumähen. Du musst Granaten einsetzen, um die Bunker zu zerstören.

### Panzerabwehrkanone

Die Deutschen wenden erfolgreich geschützte Panzerabwehrkanonen gegen amerikanische Panzerfahrzeuge an. Ihre Achillesferse sind die von der Infanterie geworfenen Granaten.

## 5.1.- SCHÄDEN JE NACH ART DER EINHEIT



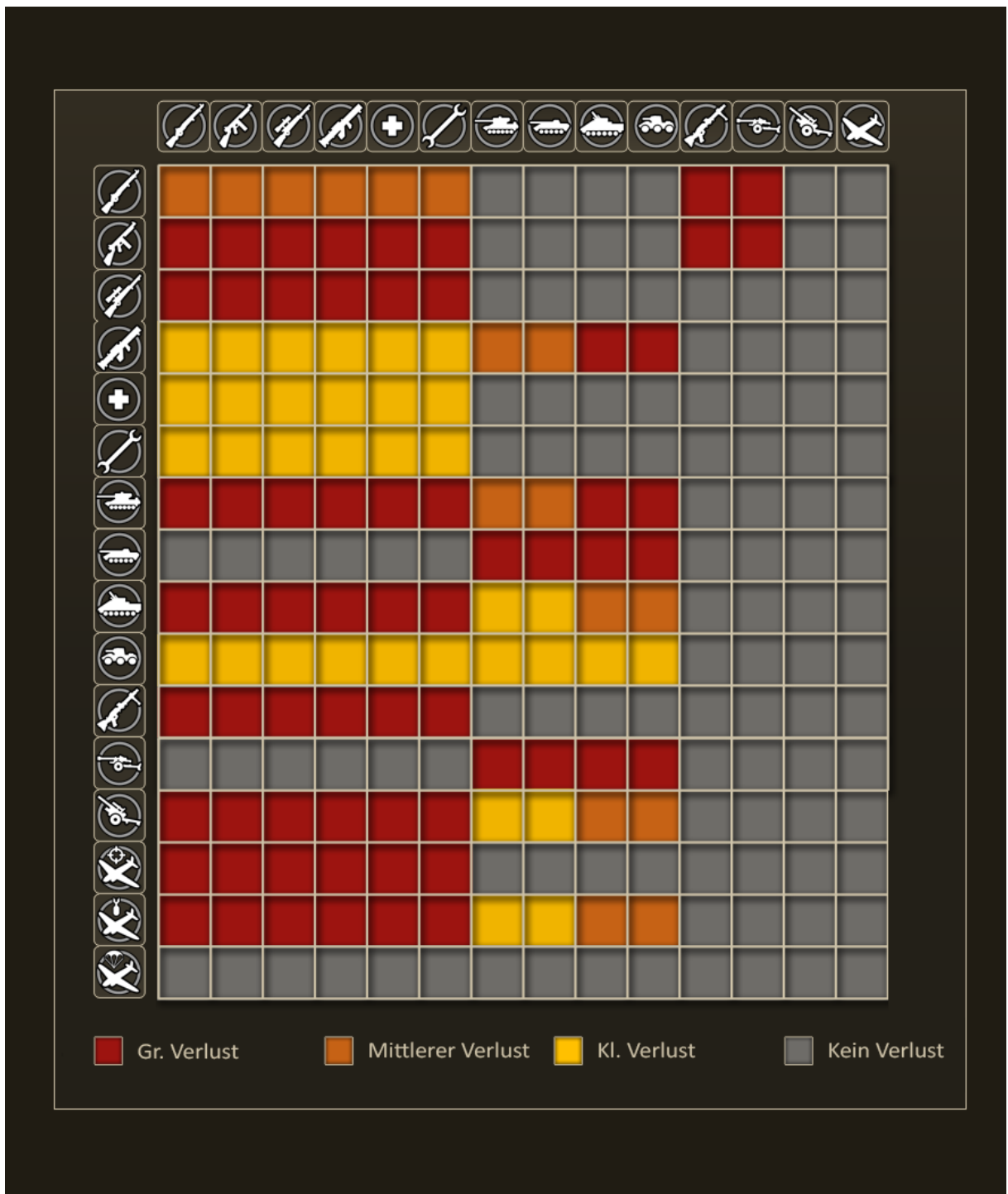
Unten findest du eine Tabelle, auf der angezeigt wird, welchen Schaden die einzelnen Einheiten anderen Einheiten zufügen können.

Die Verlust-Information wird angezeigt, wenn die Einheiten in der Reihe auf die Einheiten in der Kolonne schießen. Die Verluste werden als groß, mittel, klein oder keine Verluste eingestuft, gemäß der unten angegebenen Farben.

Auf die Informationen aus dieser Tabelle muss zurückgegriffen werden, wenn man auf feindliche Einheiten trifft. Ansonsten kann es zu unangenehmen Überraschungen kommen. V.a. muss berücksichtigt werden, dass einzelne Einheiten anderen keinen Schaden zufügen können, umgekehrt jedoch schon.

Gr. Verlust  
Mittlerer Verlust  
Kl. Verlust  
Kein Verlust





# 6.- TIPPS UND RATSCHLÄGE

---

## 6.1.- PATTONS ENTWICKLUNG

---

Patton entwickelt sich im Laufe seines erfolgreichen Feldzuges natürlich weiter. Mit zwei Elementen gilt es strategisch umzugehen: Pattons Prestige und seine Fähigkeiten. Beide Punkte haben Auswirkungen auf die Dritte Armee.

Bei den Prestige Points handelt es sich um die Währung des Spiels, die auch gewechselt werden kann. Sie können verwendet werden, um neue Einheiten zu rekrutieren, verwundete Soldaten gesund zu pflegen, kaputte Fahrzeuge zu reparieren oder Einheiten upzugraden.

Pattons Skill Points haben Einfluss auf einige Eigenschaften der Einheiten der Dritten Armee. So kann der Spieler gewisse Aspekte der Einheiten verbessern, z.B. besser im Angriff bzw. der Verteidigung, bessere Schussweite, mehr Munition usw.

Wenn eine Mission erfolgreich ausgeführt wurde, steigen Pattons Prestige und Skill Points, je nachdem, wie der Sieg ausgefallen ist: knapp, normal, großartig oder heldenhaft.

## 6.2.- ENTWICKLUNG DER EINHEITEN

---

Das wichtigste Element für die Weiterentwicklung einer Einheit ist ihre Erfahrung. Die dienstältesten Einheiten sind am nützlichsten für die Missionen. Dank der Erfahrung können den Einheiten weniger Verluste zugefügt werden und die Feuerkraft ihrer Waffen sowie ihre Mobilität nimmt zu usw.

Die Einheiten sammeln Experience Points, indem sie Feinde vernichten, Handlungen ausüben, Ziele erreichen und sogar indem sie geschwächt werden und überleben. Ihre Eigenschaften verbessern sich proportional zur Erfahrung.

Die Einheiten erhalten für je 100 Experience Points einen Stern (max. 5). Vier Sterne geben einen silbernen und fünf Sterne einen goldenen Stern.

Nach jeder ausgeführten Mission erhält diejenige Einheit, die am meisten Experience Points gesammelt hat, eine Medaille (es gibt ein Minimum). Einheiten, die drei Medaillen erhalten haben, gelten als Helden. Das bedeutet, dass sich alle ihre Eigenschaften merklich verbessern. Helden mit fünf Sternen stellen die besten Einheiten der Armee dar.

Die Erfahrung dieser Einheiten ist sehr wertvoll. Solche Einheiten dürfen also auf keinen Fall vom Feind vernichtet werden.

Wenn eine Einheit nicht mehr brauchbar ist, wie z.B. ein leichter Panzer, kann sie in eine effizientere Einheit umgewandelt werden, wobei sie ihre Erfahrung, ihre Medaillen oder ihren Heldenstatus zu 100 % beibehält.



## 6.3.- RANGESICHTWEITE UND OVERWATCH ZONE

---

Während der Missionen wird die Sicht aus der Summe der Sichtweite aller Einheiten berechnet, wobei das umliegende Gebiet und sämtliche feindlichen Einheiten, die sich darin befinden, vom Nebel des Kriegs bedeckt sind.

Die verschiedenen Einheiten haben unterschiedliche Sichtweiten. Die Sichtweite ist bei den Erkundungsfahrzeugen am größten; unter den Infanterieeinheiten haben die Kommandotruppen die größte Sichtweite. Diese Einheiten sollten deshalb als Späher in den Nebel des Kriegs losgeschickt werden, um feindliche Einheiten aufzuspüren und entsprechende Strategien zu entwickeln.

Zudem hat jede Einheit eine Overwatch Zone, also die Zone, aus der sie schießen kann. Dringt ein Feind in die Overwatch Zone ein und die Einheit verfügt über Schüsse und Munition, wird sie automatisch auf den Feind schießen.

Die Länge und Breite der Overwatch Zone hängt von der gewählten Waffe ab. Die Länge kann vom Spieler vor jedem Spielzug neu angepasst werden.

Wenn du deinen Zug gemacht hast, werden sich die deutschen Truppen bewegen. Deshalb ist es wichtig, dass du die Overwatch Zonen deiner Einheiten korrekt eingestellt hast. Dringt ein Feind in ihre Overwatch Zonen ein und die Einheiten verfügen über Schüsse und Munition, eröffnen sie das Feuer.

## 6.4.- ANDERE

---

### 6.4.1.- FELDZUG

1. Zu Beginn eines Feldzugs kann der größte Teil der amerikanischen Einheiten noch nicht rekrutiert werden. Verläuft dein Feldzug erfolgreich, werden immer mehr Einheiten zur Verfügung und somit mehr Möglichkeiten offen stehen (neue Waffen, Panzer, Flugzeuge usw.).

2. Du kannst in einem Feldzug auch zu einer früheren Mission zurückkehren und von da an weiterspielen. Dabei gehen allerdings die Fortschritte, die du von da an bereits erzielt hattest, verloren. Diese Option macht dann Sinn, wenn es nicht so gut gelaufen ist, wie du dir erhofft hast, und der Feldzug deshalb zu schwierig geworden ist.

3. Jedes Mal, wenn du einen gespeicherten Feldzug lädst, hast du die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu ändern.

4. Wirst du in einer Mission besiegt, kannst du zur Missions-Informationen-Anzeige zurückkehren. Dein Status vor der Niederlage wird wiederhergestellt, damit du deine Truppen neu auf nochmals dieselbe Mission vorbereiten kannst.



## **6.4.2.- MISSIONEN UND EINHEITEN**

1. Die Eigenschaften der verschiedenen Einheiten sollten berücksichtigt werden, wenn du die Truppen für eine bestimmte Mission auswählst.
2. Für jede Mission steht dir eine bestimmte Menge Brennstoff zur Verfügung. Deshalb kann auch nur eine beschränkte Anzahl Panzerfahrzeuge und Flugzeuge verwendet werden. Hast du keinen Brennstoff mehr, kannst du nur Infanterieeinheiten verwenden.
3. Alle Einheiten haben zu Beginn der Mission die volle Anzahl Patronen zur Verfügung.
4. Du brauchst mobile Bodentruppen, um die Missionen auszuführen. Verlierst du alle deine Truppen, mit Ausnahme der Flugzeuge und der schweren Artillerie, endet die Mission automatisch.

## **6.4.3.- VERLUSTE**

1. Je näher deine Einheiten dem Feind kommen, desto wirkungsvoller sind ihre Schüsse. Sie treffen häufiger und richten mehr Schaden an.
2. Der wichtigste Unterschied zwischen Panzer- und Panzerabwehreinheiten besteht darin, dass letztere mehr Durchschlagskraft haben und somit Panzerfahrzeugen größeren Schaden zufügen können. Sie haben jedoch keine Maschinengewehre als zweite Waffe und können deshalb von den Panzerabwehrinfanterieeinheiten angegriffen werden.
3. Alle explosiven Geschosse, mit Ausnahme der Granaten, verursachen zweierlei Schaden: Durchschlagen der Zieleinheit und Zersplitterung aufgrund der Druckwelle der Explosion.
4. Lufteinheiten haben keine Hit Points und können in den Missionen nicht zerstört werden. Wenn du alle deine Bodeneinheiten verlierst, erleidest du aber trotzdem eine Niederlage.

## **6.4.4.- BUNKERS**

Bunker können nur zerstört werden, indem du eine Granate hineinwirfst. Sie müssen aber nicht unbedingt zerstört werden, um die Missionen auszuführen.

