



Birth of America 2: Wars in America

**Handbuch
(Version 1.2 für WIA 1.01)**

Eine Spieleproduktion von AGE Studio.

Dieses Handbuch und die darin beschriebene Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuchs oder der beschriebenen Software darf kopiert, reproduziert, übersetzt oder auf ein beliebiges elektronisches Medium (es sei denn, für den persönlichen Gebrauch) oder in maschinenlesbarer Form ohne vorherige schriftliche Zustimmung von AGEOD SARL, 3 Allée des Frênes, 38240 Meylan, Frankreich reproduziert werden.

Warnung**Bitte lesen Sie diese Warnung bevor Sie das Spiel starten oder Ihren Kinder gestatten, es zu spielen.**

Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten blinkenden Lichtern oder Lichtmustern ausgesetzt sind, wie sie auch im Alltag vorkommen.

Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videospiele spielen. Es können auch Personen betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte keine Fälle von Epilepsie aufweist und die selbst noch nie einen epileptischen Anfall hatten.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter der Einwirkung blinkender Lichter jemals Symptome aufgetreten sind, die mit Epilepsie zusammenhängen (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen), dann konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie spielen. Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen zu überwachen. Sollten Sie bei sich selbst oder bei Ihren Kindern typische Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstlosigkeit, Desorientiertheit, unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe feststellen, dann brechen Sie UNVERZÜGLICH das Spiel ab und konsultieren Sie Ihren Arzt.

- Setzen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm; nutzen Sie die volle Länge des Verbindungskabels.
- Benutzen Sie zum Spielen am besten einen kleinen Bildschirm
- Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind
- Spielen Sie nur in einem gut beleuchteten Raum
- Unterbrechen Sie das Spiel nach jeder Spielstunde für mindestens 10-15 Minuten.

Hinweis

AGEOD behält sich das Recht vor, das im Handbuch beschriebene Produkt jederzeit ohne Vorankündigung zu verbessern..

Dieses Handbuch und die beschriebene Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Kein Teil des Handbuchs oder der beschriebenen Software darf ohne die schriftliche Genehmigung von AGEOD SARL, 3 Allée des Frênes, 38240 Meylan, Frankreich, auf irgendein elektronisches Medium kopiert, vervielfältigt, übersetzt oder in maschinenlesbare Form überführt werden..

AGEOD schließt hiermit alle ausdrücklichen oder implizierten Gewährleistungen, Bedingungen, und Darstellungen aus, die das Handbuch, seine Qualität, seine Marktgängigkeit und seine Eignung für einen bestimmten Zweck betreffen. Dieses Handbuch wird in der vorliegenden Form zur Verfügung gestellt. AGEOD gewährt bestimmte eingeschränkte Garantien, was die Software und die Medien für die Software betrifft. AGEOD kann aber in keinem Fall für jedwede besonderen, indirekten oder Folgeschäden haftbar gemacht werden.

Diese Bestimmungen und Konditionen ändern oder beeinträchtigen nicht die gesetzlich festgelegten Rechte eines Käufers, falls der Käufer ein Konsument ist und die erworbenen Güter nicht zu kommerziellen Zwecken verwendet.

Eingeschränkte Garantie

Um Probleme zu vermeiden, werden die Produkte vor dem Versand von AGEOD überprüft. Allerdings profitiert der Kunde von einer vertraglichen Garantie gegen alle Defekte, die im gelieferten Produkt während einer Dauer von 3 Monaten ab Versanddatum auftreten. Hierbei wird jedoch eine normale Nutzung vorausgesetzt, welche den Empfehlungen entspricht, die in allen Dokumenten und Gebrauchsanleitungen für die besagten Produkte gegeben werden.

In jedem Fall fallen die Produkte unter die Garantie gegen verborgene Defekte nach Artikel 1641 und folgende des französischen Zivilgesetzes.

Bestimmte Produkte fallen möglicherweise unter eine umfangreichere Garantie. In diesem Fall werden Bedingungen und Gewährleistungsdauer auf der Garantiekarte erläutert, die besagtem Produkt beiliegt. Diese Garantie gilt aber immer noch nicht für Beschädigungen, Defekte und Fehlfunktionen usw., die auf eine Nichtbeachtung der Nutzungsbestimmungen zurückzuführen sind

Um die Garantie einzufordern, muss der Kunde das Produkt und die Originalrechnung auf eigene Kosten an AGEOD senden.

Ein defektes Produkt unter Garantie wird gegen ein identisches Produkt ersetzt und dem Kunden auf Kosten von AGEOD geschickt - es sei denn, das Produkt wird nicht mehr geführt oder AGEOD hat es nicht auf Lager. In diesem Fall wird AGEOD den Kaufpreis des Produktes ersetzen.

Bitte denken Sie daran, alle Details des Defekts, Ihren Namen, Ihre Adresse, und, wenn möglich, die Telefonnummer, unter der Sie tagsüber zu erreichen sind, anzugeben.

AGEOD - Customer Warranty/Garantie 3 Allée des Frênes 38240 Meylan FRANCE Software © 2006 AGEOD SARL. All rights reserved.

WIA und das WIA Logo sind Marken oder registrierte Marken von AGEOD SARL in den USA und/oder anderen Staaten. Alle Rechte vorbehalten. AGEOD und das AGEOD Logo sind Marken oder registrierte Marken von AGEOD SARL in den USA und/oder anderen Staaten. DirectX, Direct 3D, DirectSound, DirectDraw, Windows und Microsoft sind Marken oder registrierte Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Staaten. Alle anderen Marken gehören ihren jeweiligen Besitzern.

Table of Contents

1. INSTALLATION.....	8
1.1 Installationsvorgang.....	8
1.2 Systemanforderungen.....	9
2. DAS HAUPTMENÜ.....	9
2.1 Optionen.....	9
.....	10
2.2 Feldzüge und Szenarien.....	10
2.3 Spiele laden, löschen und umbenennen.....	10
2.4 Spiele speichern.....	10
2.5 Play by Email (PBEM).....	10
3. DAS SPIEL GEWINNEN (ÜBERBLICK).....	11
3.1 Siegpunkte (SP).....	11
3.2 Szenario Zielvorgaben.....	12
3.3 National Moral (NM).....	12
3.4 Automatischer Sieg/Niederlage.....	13
4. HAUPTBILDSCHIRM UND SPIELINTERFACE.....	14
4.1 Beschreibung des Hauptbildschirms.....	14
4.2 Regionen und Meereszonen.....	16
4.3 Bauwerke.....	16
4.4 Gebiete und Schauplätze.....	17
4.5 Kartenfilter.....	17
4.6 Spiel-Interface.....	18
5. VERWALTUNG IHRER STREITKRÄFTE.....	18
5.1 Das Einheitenfeld verstehen.....	18
5.2 Einheiten.....	19
6. ANFÜHRER UND FÜHRUNGSSTIL.....	22
6.1 Ränge der Anführer (Kommando und Kontrolle).....	22
6.2 Anführereigenschaften und spezielle Fähigkeiten.....	23
6.3 Anführer befördern.....	24
7. BEFEHLE.....	24
7.1 Aktivierung	25
7.2 Bewegungsbefehle.....	25
7.3 Ausruhen.....	26
7.4 Kampfbefehle.....	27
7.5 Bewegungen blockieren und Kontrollierte Zonen.....	27
7.6 Feindliche Streitkräfte abfangen.....	28
7.8 Raids.....	28
7.9 Verschanzen.....	28
7.10 Feststehende Einheiten.....	29
7.11 Spezielle Befehle.....	29

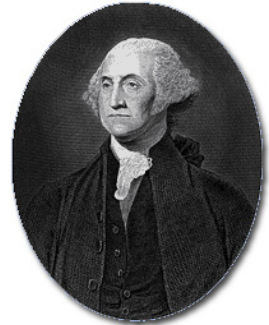
8. MILITÄRISCHE AUFKLÄRUNG (NEBEL DES KRIEGES).....	30
8.1 Entdeckungswert.....	30
8.2 Verbergungswert.....	31
9. MARINEEINHEITEN.....	31
9.1 Bewegung der Marine.....	32
9.2 Marineeinheiten und Versorgung.....	32
9.3 Marinetransport.....	32
9.4 Fern-Entladen.....	33
9.5 Gefechte auf See bestreiten.....	33
9.6 Wetter and anfängliche Feuerreichweite auf See.....	34
9.7 Feuergefecht auf See.....	34
9.8 Entergefechte auf See.....	34
9.9 Seegefecht-Auflösung und Nachwirkungen.....	34
9.10 Blockade.....	35
10. VERSORGUNG.....	35
10.1 Das Versorgungssystem (Überblick).....	35
10.2 Versorgungsquellen und Produktion.....	36
10.3 Mali aufgrund fehlender Versorgungsgüter.....	36
10.4 Mitgeführte Versorgungsreserve der Regimenter.....	36
10.5 Versorgungswagen.....	37
10.6 Plündern.....	37
10.7 Versorgung von Marineeinheiten	37
11. GEFECHTE.....	38
11.1 Gefechtshandlungen aufnehmen.....	38
11.2 Gefechtslinien.....	38
11.3 Entfernungen und Reichweiten im Gefecht.....	39
11.4 Feuergefecht.....	39
11.5 Sturmangriff.....	40
11.6 Spezielle Taktiken (Kavallerieattacken & Karrees)	40
11.8 Moral.....	41
11.9 Rückzug während des Gefechts.....	42
11.10 Das Ende des Gefechts.....	42
12. BELAGERUNGEN.....	43
12.1 Belagern.....	44
12.2 Stürmen eines Bauwerkes.....	44
13. KAMPFERGEBNISSE.....	45
14. BEFEHLSHALTUNGEN UND KAMPFREGELN (RULES OF ENGAGEMENT).....	47
14.1 Befehlshaltungen.....	47
14.2 Kampfregeln (ROE).....	47
15. ABNUTZUNG/ZERMÜRBUNG.....	48
15.1 Auswirkungen von Verschleiß.....	49
15.2 'Strengere Abnutzung' - Option	50

15.3 Verbrannte Erde.....	50
16. MILITÄRISCHE KONTROLLE.....	50
16.1 Regionen kontrollieren.....	50
16.2 Zivile Loyalität.....	52
17. DAS HAUPTBUCH (VERWALTUNG DER STREITKRÄFTE).....	53
17.1 Die Liste verfügbarer Einheiten (Taste F1).....	53
17.2 Die Liste verfügbarer Ersatzeinheiten (Taste F2).....	53
17.3 Militärische Optionen (Taste F3).....	53
17.4 Verschiedene/Diplomatische Optionen (Taste F4).....	54
17.5 Außenministerium (Ziele) (Taste F5).....	54
17.6 Außenministerium (geschichtlicher Hintergrund des Szenario) (Taste F6).....	54
18. WITTERUNG UND JAHRESZEITEN.....	55
19. VERLUSTE UND ERSATZ.....	56
19.1 Ersatzeinheiten.....	56
19.2 Selbständig aufgestellte Garnisonseinheiten.....	57
.....	58
20. EROBERUNG FREMDER EINHEITEN.....	58
20.1 Eroberung feindlicher Einheiten nach einer Feldschlacht	58
20.2 Eroberung feindlicher Einheiten nach einer Belagerung.....	58
20.3 Nutzung erobelter Einheiten.....	58
21. ERFAHRUNG VON EINHEITEN.....	58
21.1 Erfahrungsstufen	58
21.2 Auswirkungen von Erfahrung.....	59
22. SZENARIO-SPEZIFISCHE EREIGNISSE.....	59
ANHANG.....	60
A. Übersicht der Geländeauswirkungen auf Landeinheiten.....	60
B. Bewegungsübersicht für Marineeinheiten.....	61
C. Tastaturbelegung.....	62
D. Kartensymbole.....	64
E. NATO Symbole.....	65
F. Besondere Eigenschaften der Anführer (Traits).....	66
F1. Besondere Eigenschaften nur für Anführer oder Einheitenelement.....	66
F2. Besondere Eigenschaften für Einheit, zu der Element gehört.....	66
F3. Besondere Eigenschaft für gesamte Streitmacht.....	67
F4. Besondere Eigenschaft für ganze Streitmacht, wenn Anführer Befehlshaber ist.....	68
H. Fehler im Handbuch und Ergänzungen.....	69
.....	70
J. Credits.....	71
Index.....	72



Einführung

'Wars in America' (WIA) ist eine historische Strategie-Simulation, die die frühen Kriegsjahre, die Nordamerika vom siebzehnten bis zum frühen neunzehnten Jahrhundert (1639-1815) erschütterten, wieder aufleben lässt. Die Spieler übernehmen die Rolle der militärischen und politischen Führer und befehligen Land- und Seestreitkräfte des Britischen (GBR) oder Französischen Empires (FRA), Spaniens (SPA), der amerikanischen Ureinwohner (IND) oder der amerikanischen Kolonien/Vereinigten Staaten von Amerika (USA). Das Spiel verwendet ein Simultanzug-System und kann entweder gegen die künstliche Intelligenz (KI) des Computers oder menschliche Gegner über die File-Transfer-Protokolle (PBEM) oder TCP/IP gespielt werden.



Erfahrene Spieler früherer AGEOD Titeln wie *Birth of America*, *American Civil War* und *Napoleon's Campaigns* werden mit dem Spielsystem von WIA bereits vertraut sein. Es gibt allerdings gewisse Unterschiede zwischen den Systemen, durch die WIA merklich auf das Nordamerika abgestimmt wird. Das WIA-Spiel-System geht weit über reine kosmetische Maßnahmen hinaus, um den Spielern ein authentisches Spielerlebnis zu bieten, das die Bedingungen vor Ort genauestens widerspiegelt - Bedingungen, mit denen Generäle wie Montcalm, Howe oder Washington konfrontiert worden sein könnten.



Einzigartige Spielfunktionen und -konzepte

Auch wenn 'Wars In America' eine gemeinsame Linie mit früheren AGEOD Simulationen verfolgt, wurden viele neue Funktionen und Konzepte in das Spiel übernommen.

- ❖ PBEM: Komprimierte Dateien (ZIP) und Passwortverschlüsselung
- ❖ Kampfregeln (Rules of Engagement): Diese neuen Optionen ermöglicht Spielern ein noch höheres Maß an Kontrolle über ihre Streitkräfte. Nun können die Spieler die Intensität ihrer Angriffe und die Hartnäckigkeit ihrer Verteidigung festlegen. Die Möglichkeiten reichen von 'Totalem Angriff' bis zu 'Schein/Sondierungsangriffen'. Bei der Verteidigung können Truppen nun den Befehl erhalten, ihre Position 'um jeden Preis' zu halten, oder sich 'bei Kampfhandlungen zurückzuziehen', um Verluste zu minimieren.
- ❖ Neue Fähigkeiten: Es gibt 25 neue Fähigkeiten für Anführer.
- ❖ Zusammenhalt: Ein neuer Begriff für das 'Birth Of America' -Zeitalter. Er beschreibt die Fähigkeit der Truppen, in Kämpfen und Notsituationen standzuhalten
- ❖ Verbesserte Marine KI: Die KI der Marineeinheiten wurde erheblich verbessert und die Seeschlachten tödlicher gemacht. Die Abfangregeln für die Marine machen den Krieg auf dem Meer zu einer echten Bewährungsprobe für die Nerven.
- ❖ Neue Einheitenarten: Unter den neu hinzugekommenen Einheiten sind Partisanengruppen, Jäger, Kanonenboote und Spione.
- ❖ Die 'Verbrannte Erde' -Regel: Hinterlassen Sie die Landschaft ohne Versorgung und sehen Sie, ob die Briten jemals Pittsburgh erreichen oder die Franzosen aus Kanada vertreiben können.
- ❖ Ausländische Interventionen: Ein Konzept, das Spielern ermöglicht, die potentiellen Interventionen der ursprünglich neutralen ausländischen Großmächte in den Krieg zu beeinflussen.
- ❖ 'Strengere Abnutzung' -Option: Diese ultra-realistische Abnutzungsoption zwingt den Spieler, gut auf die Versorgung und den Schutz seiner Truppen zu achten.
- ❖ Eine Benutzeroption erstellt eine Wahrscheinlichkeit, nach der ein inaktiver Anführer und sein Stab für eine weitere Runde 'gesperrt' (d.h. inaktiv) werden kann.
- ❖ Einflusspunkte (EP): Die 'Währung', mit der Optionen 'gekauft' werden können. Sie werden durch erfolgreichen Schlachten, Eroberungen und Händlern in bestimmten Bereichen des Ozeans verdient.
- ❖ Szenario Optionen: Spieler haben die Möglichkeit, bestimmte Optionen zu 'kaufen' (z.B. Einflusspunkte zum Kauf neuer Einheiten, Ersatztruppen oder Versorgungsgüter usw. verwenden)
- ❖ Freibeuter: Gebaut, um Handelsschiffe zu jagen und versenken, was für den Gegner den Erhalt von EP verringert.

❖Wiederholung: Ähnlich einem mp3-Player können die Bewegungen des vorangegangenen Zuges betrachtet werden. Sehr nützlich bei PBEM.



Spielumfang

'Wars in America' besteht aus einer Reihe von Szenarien, die in Spielrunden aufgeteilt sind, von denen jede für einen Monat (30 Tage) Spielzeit steht. Die kleinste militärische Einheit im Spiel ist das Element. Ein Element ist eine Kompanie, Schwadron oder Batterie, bestehend aus mindestens einem (1) Stärkepunkt. Stärkepunkte von Einheiten entsprechen etwa 20-30 Männern bei Infanterie- und Kavallerieeinheiten, 10 Männern pro Stärkepunkt bei Artillerie-Batterien. Marineeinheiten stellen Staffeln von zwei bis vier Kriegsschiffen, Fregatten, oder Transportschiffen dar.

Die Karte ist eine 2D-Darstellung des östlichen Nordamerika, und reicht von der Atlantikküste im Osten bis zum Mississippi im Westen, und von der Karibik im Süden bis zu den abgelegenen Ausläufern der Hudson Bay in Kanada im Norden. Sie ist eingeteilt in Regionen, Gebiete und Schauplätze.



Updates

AGEOD unternimmt alle Anstrengungen, um Probleme jedweder Art mit ihrer Software oder Dokumentation zu beheben, sobald sie auftauchen. Besitzer von 'Wars in America' werden angehalten, <http://www.birth-of-america2.com> wegen der neuesten verfügbaren Software-Updates zu besuchen. Darüber hinaus sind AGEOD -Foren ein großartiger Ort, um andere Spieler zu Diskussionen über Strategie, historische Kommentare, Neuigkeiten und Meinungen zu treffen. Wenn technische Unterstützung erforderlich ist, sollten sich die Besitzer per E-Mail an support@ageod.com an AGEOD wenden, um schnell eine Lösung der spezifischen Software-Probleme zu erhalten.

Im Hauptmenü des Spiels, ist der 'Update' -Button jetzt aktiviert. Wenn Sie darauf klicken, wird automatisch Ihre Spielversion festgestellt, eine Internetverbindung zur Website AGEOD aufgebaut und überprüft, ob ein Patch zur Aktualisierung Ihres Spiels verfügbar ist.



1. Installation

1.1 Installationsvorgang

Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die mit WIA beschriftete CD in Ihr CD-ROM-oder DVD-Laufwerk. Das Setup-Programm wird automatisch gestartet. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.

Wenn Autoplay nicht aktiviert ist, starten Sie das Setup-Programm durch einen Doppelklick auf "Arbeitsplatz", dann auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks und schließlich auf "Setup.exe".

Wenn Microsoft (R) DirectX 9.0c (R) nicht auf Ihrem PC installiert ist, starten Sie bitte das DirectX-Installationsprogramm, das Sie auf der CD-ROM finden.

Sobald das Spiel installiert wurde, können Sie es über das Windows-Startmenü, die Desktop-Verknüpfung oder, wenn die Autoplay-Funktion aktiviert ist, durch Einlegen der CD starten. Beachten Sie, dass die CD nicht benötigt wird, um das Spiel spielen.

Das Spiel entfernen: Wählen Sie "Programme hinzufügen/entfernen" in der Systemsteuerung. Wählen Sie WIA. Klicken Sie auf "Hinzufügen/Entfernen". Dies wird WIA deinstallieren, einschließlich der gespeicherten Spielstände.

1.2 Systemanforderungen

Mindestkonfiguration

Prozessor: Intel Pentium oder AMD, 1500 MHz
RAM: 1024 MB
Grafikkarte: 128 MB vRAM, DirectX 9.0c kompatibel
Soundkarte: 16-bit, DirectX 9.0c kompatibel (DirectMusic compliant)
CD Rom: 8-fach
Eingabegeräte: Microsoft compatible Tastatur und Maus
Betriebssystem: Windows XP, Vista
Festplatte: 2000 MB freier Speicherplatz
DirectX: Version 9.0c

Empfohlene Konfiguration

Prozessor: Intel Pentium IV oder AMD Athlon, 2000 MHz
RAM: 1024 MB (2048 MB RAM für Vista)
Grafikkarte: 128 MB vRAM, DirectX 9.0c kompatibel 256 Mb
Soundkarte: 16-bit, DirectX 9.0c kompatibel (DirectMusic compliant)
CD Rom: 8-fach
Eingabegeräte: Microsoft compatible Tastatur und Maus
Betriebssystem: Windows XP, Vista
Festplatte: 2000 MB freier Speicherplatz
DirectX: Version 9.0c



2. Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können die Spieler auf die grundlegenden Spielfunktionen zugreifen, wie z.B. gespeicherte Spiele laden, neue Spiele beginnen, ein filmähnliches Replay der letzten Runde ansehen und die Spiel-Optionen ändern.

2.1 Optionen

Die Spieloptionen sind in verschiedene Untergruppen unterteilt.

2.1.1 Media Die Media-Untergruppe enthält Optionen für die Einstellung der Musik, der Geräusche und der Grafik im Spiel. Andere Optionen in der Medien-Untergruppe ermöglichen dem Spieler die Einstellung der Tooltipp-Verzögerung, der Pausen nach Schlachten und der Kampfanimationen.

2.1.2 Spiel Die Spiel-Untergruppe enthält Optionen zum Aktivieren/Deaktivieren des Kriegsnebels, Einstellung der Abnutzungsbedingungen und -Intensität, die Verwendung von zufallsgenerierten Anführern und vieles mehr. Die Standardeinstellungen werden vor allem für Spieler empfohlen, denen das Spielsystem von WIA neu ist.

2.1.3 KI (Künstliche Intelligenz) Die KI-Untergruppe enthält Optionen zur individuellen Einstellung der KI-Parameter des Spiels. Die Spieler können sich die KI sehr stark einstellen und sich somit einer größeren Herausforderungen stellen.

2.1.4 System Die System-Untergruppe enthält Optionen zum Anpassen der technischen Einstellungen. Dazu gehören "Textur Init." und die "Pre-Region caching"-Optionen, die weicheres Scrollen ermöglichen. Für die meisten Systeme werden die Standardeinstellungen empfohlen. Allerdings kann Ihnen die "Armory" -Sektion des AGEOD - Forums dabei helfen, die besten Einstellungen für Ihr EDV-System herauszufinden.

Wichtiger Hinweis: Einige Szenarien erfordern es, dass die Option "Begrenzte Karte Laden" deaktiviert ist, um den Hauptbildschirm scrollen zu können.

2.2 Feldzüge und Szenarien

Zu Beginn eines neuen Spiels sehen die Spieler eine Liste der verfügbaren Szenarien. Diese reichen von relativ kurzen Szenarien bis zu vollständigen Kampagnen. Kurze Szenarien sind in ihrer Reichweite begrenzt und beschränken sich auf einen kleineren Bereich der Spielkarte. Vollständige Kampagnen, wie die Kampagne 1775-1783, beinhalten das gesamte Spielfeld und buchstäblich Hunderte von einzelnen Anführern und Einheiten. (Eine Kampagne, in der der Spieler Jahre nordamerikanischer Kriegführung auf einem Detaillevel von Kompanie- und Batallionsgröße nachspielen kann, wird einen erheblichen Zeitaufwand und Anstrengungen erfordern.)

Die Liste der Szenarien beinhaltet auch ein Übungstutorial, das neuen Spielern WÄRMSTENS empfohlen wird. Die Spielmechanik von "Wars in America" ist relativ einfach zu lernen, aber lassen Sie sich nicht täuschen - das Spiel ist hinter die Kulissen unglaublich komplex und nuanciert. Die Beherrschung der Feinheiten verlangt Geduld und Übung.

Die Tooltipp-Funktion bietet kurze Beschreibungen der einzelnen Szenarien. Sobald ein Spieler ein Szenario ausgewählt hat, muss zum Beginn des Spiels lediglich der Auswahl einer Seite (Beispiel: FRA oder GBR) erfolgen.

2.3 Spiele laden, löschen und umbenennen

Anstatt ein neues Spiel zu beginnen, können Spieler ein zuvor gespeichertes oder automatisch gespeichertes Spiel fortsetzen. Außerdem können Sie einen früheren Spielzug umbenennen, löschen, oder wiederherstellen, was auch im entsprechenden Tooltipp angezeigt wird. Wenn Sie die Maus über einen Spielstand im "Spiel laden" -Fenster bewegen, erhalten Sie Schnellaufzugriff auf diese Dateioptionen. (Es wird davon abgeraten, Spielstände außerhalb WIA umzubenennen.)

2.4 Spiele speichern

Spiele werden automatisch nach Beendigung einer Spielrunde vom Spiel-System gespeichert. Normalerweise müssen Sie nur manuell speichern, wenn Sie ein Spiel beenden, während Sie inmitten der Planungen für die nächste Runde sind, und beim Neustart des Spiels Ihre Befehle weiter erteilen möchten. Sie können ein Spiel jederzeit durch Drücken der Esc-Taste über das Hauptmenü speichern. Hier können Sie das "Spiel speichern" -Menü auswählen.

Hinweis: Die Spieler haben auch die Möglichkeit, eine der vorangegangenen 24 Runden eines gespeicherten Spiels wiederherzustellen. Beachten Sie, dass alle gespeicherten Runden, die neuer sind als die wiederhergestellte, verloren gehen, sobald diese "ältere" Runde des Spiels tatsächlich wiederhergestellt wird.

2.5 Play by Email (PBEM)

WIA kann über PBEM oder ein anderes gültiges File-Transfer-Protokoll, wie z.B. Instant Messaging, gespielt werden. Einer der Spieler (der "Host") muss das Spiel beginnen. Das Verfahren funktioniert detailliert wie folgt:

2.5.1 Ein Spiel erstellen

Schritt 1: Der Host wählt eine Kampagne/Szenario und eine Seite aus und beginnt das Spiel wie gewohnt. Das erzeugt automatisch einen Unterordner im Verzeichnis "C:\Programme\AGEODs Wars in Amerika\WIA\Saves\", benannt nach der gewählten Kampagne oder Szenario (zum Beispiel "1775-Kampagne", wenn Sie das '1775-Kampagne'-Szenario spielen). Bitte beachten Sie, dass eine Zahl dabei hilft, zwischen mehreren Instanzen der gleichen Kampagne/Szenario zu unterscheiden. Aber der beste Weg um Verwirrung zu vermeiden ist, den Spielstand umzubenennen (z.B. "Kampagne 1775 vs John Joe"). Benennen Sie keine WIA -Dateien außerhalb des Spiels um.

In diesem neu erstellten Ordner finden Sie zwei TRN-Dateien mit jeweils drei Buchstaben, aus denen hervorgeht, zu welcher Seite er gehört (Beispiel: FRA oder GBR).

Hinweis: „C:\Programme\AGEODs...“ ist das Standardverzeichnis. Dieses Verzeichnis kann anders lauten, wenn das Spiel an anderer Stelle installiert wurde. Außerdem unterscheidet es sich je nach Sprachversion von Windows.

2.5.2. Der Host schickt das TRN-File an seinen Gegner

Schritt 2: Der Host schickt seinem Gegner das TRN -File mit dessen Bezeichnung (d.h. wenn Sie FRA spielen, dann schicken Sie Ihrem Gegner die GBR -Datei). Der Gegner muss diese Datei in dem Ordner mit dem Namen „...\\AGEODs Wars in Amerika\\WIA\\Saves\\“ speichern. Die Verwendung von Unterordnern ist empfehlenswert, um alle laufenden PBEM-Spiele voneinander zu trennen. So könnte der Gegner zum Beispiel die TRN -Datei im Unterordner AGEODs Wars in Amerika\\WIA\\Saves\\JohnvsJoe ablegen.

Hinweis: Zur Vermeidung von möglichen Datenverlusten während des E-Mail-Transfers wird dringend empfohlen, die Datei gezippt und mit Passwort versehen zu versenden.

2.5.3 Der Gast schickt die ORD-Datei an den Host

Schritt 3: Der Gast lädt jetzt Spiel und erteilt seine Befehle für die kommende Runde. Ist er damit fertig, speichert er das Spiel. Dadurch wird eine **ORD**-Datei (im bereits erwähnten Ordner) erzeugt.

Wichtig: Der Gast sollte bei diesem Schritt NICHT auf den "**Runde beenden**" -Button klicken. Er schickt seine ORD -Datei jetzt an den Host.

2.5.4 Der Host löst den Zug auf

Schritt 4: Der Host speichert die **ORD**- Datei, die er von seinem Gegner erhalten hat im entsprechenden Verzeichnis und lädt das Spiel erneut. Er klickt nun auf "**Runde beenden**", um die Zugberechnung auszulösen, in der alle Befehle ausgeführt werden.

Jetzt kann eine neue Runde gestartet werden. **Gehen Sie zurück zu Schritt 2 und wiederholen Sie den Vorgang.**

Hinweis: Der Gast-Spieler hat jetzt die Gelegenheit, den Zug seines Gegners mit der neuen Replay-Funktion zu betrachten.

2.5.4 Wiederholung (Replay)

Wenn Sie eine Wiederholung auswählen, können Sie sich eine filmähnliche Wiederholung des letzten Zuges ansehen. Die Steuerung ist ähnlich wie die eines MP3-Players: Vorwärts, Rückwärts, Stop, Start, usw. Ein schrittweiser Tag-für-Tag Button ist ebenfalls verfügbar.



3. Das Spiel gewinnen (Überblick)

Siege in "Wars in America" werden bei Abschluss jedes Szenarios durch einen Vergleich der **Siegpunkte** bestimmt. Die Seite (z.B. FRA oder GBR) mit den meisten Siegpunkten (SP) wird zum Sieger erklärt. Die jeweiligen Unterschiede zwischen erhaltenen Siegpunkten können als Maßstab dienen, wie gut ein Spieler im Vergleich zu seinem Gegner war. Szenarien können zum sofortigen Abschluss gebracht werden, indem die Bedingungen für den **automatischen Sieg oder Niederlage** erfüllt werden. Ein Szenario ist auch sofort beendet, wenn die Bedingungen für den „**Sudden Death**“ erfüllt sind.

3.1 Siegpunkte (SP)

Siegpunkte werden verdient und fallen in jeder Runde an für Dinge wie das Halten wichtiger Standorte auf der Karte, das Erreichen der in den einzelnen Szenarien vorgegebenen Ziele und die Zerstörung von feindlichen Einheiten. Die aktuelle Gesamtanzahl von Siegpunkten wird in der oberen linken Ecke des Haupt-Bildschirms angezeigt.

Hat man Siegpunkte erst einmal verdient, gehen Sie nicht mehr verloren, außer in Fällen, in denen ein Spieler die Beförderung eines Anführers außerhalb der normalen Dienstalter Hierarchie beschließt (d.h. man verliert keine SP, wenn eigene Einheiten zerstört werden oder Sie die Kontrolle über die ausgewiesenen Zielobjekte verlieren.)

SIEGPUNKT MODIFIKATOR	ANZAHL GEWONNENER/VERLORENER SP
STRATEGISCHE STADT	+1 SP PRO RUNDE
STADT (ZIELOBJEKT)	+1 BIS 3 SP PRO RUNDE (GEMÄSS SZENARIO)
FEINDLICHE EINHEIT ZERSTÖRT	(+ SP) UNTERSCHIEDLICH, JE NACH EINHEIT
BEFÖRDERUNG EINES ANFÜHRERS UNTER MISSACHTUNG DER HIERARCHIE	(- SP) UNTERSCHIEDLICH, JE NACH POLITISCHEN KOSTEN DES ÜBERGANGENEN ANFÜHRERS

Wichtiger Hinweis: Um die Entlohnung für ein eingenommenes Zielobjekt oder eine strategische Stadt zu erhalten, muss ein Spieler die Position mit einer regulären Einheit besetzen (d.h. keine Irregulären, oder Milizen), wenn die Region über einen Loyalitätswert von weniger als 51% verfügt.

3.2 Szenario Zielvorgaben

Jedes Szenario in "Wars in America" hat eine Liste von **Zielvorgaben**, die wichtige Städte und Ziele darstellen, die die Spieler im Verlauf des Spiels einnehmen oder erreichen müssen. Diese Ziele sind in der einleitenden Zusammenfassung vor Beginn jedes Szenarios, und im **Zielvorgaben-Bildschirm** (F5-Taste) während des Spiels aufgelistet.

3.2.1 Städte (Zielobjekte) Die Spieler beginnen Szenarien bereits im Besitz einer oder mehrerer Ziel-Städte, der Rest muss vor dem Ende des Szenarios dem Feind abgenommen werden. Auf dem Zielvorgaben-Bildschirm (F5), ist jede Ziel-Stadt zusammen mit ihrem National-Moral-Wert aufgeführt. Nationale Moral Punkte (NM) werden infolge Besitzwechsels von Zielstädten gewonnen oder verloren, und werden nur einmal berechnet - am Ende einer Runde. Mit anderen Worten, NM-Punkte für die Einnahme einer Stadt zu erhalten, ist eine einmalige Angelegenheit; Sie erhalten nicht in jeder Runde NM für diese Stadt (im Gegensatz zu Siegpunkten, die in jeder Runde vergeben werden).

NM Wert von Zielstädten	Pro Runde erhaltene SP
1 oder 2 National Moral Punkte	1 SP
3 oder 4 National Moral Punkte	2 SP
5+ National Moral Punkte	3 SP

3.2.2 Sudden Death Sudden Death bedeutet, dass das Szenario durch den Besitz oder die Einnahme einer bestimmten Anzahl von Zielstädten zu gewinnen ist. Einige Szenarien können vorzeitig beendet werden, wenn ein Spieler die erforderliche Anzahl von Städten besitzt. Diese Art des Sieges sollte als großer Sieg angesehen werden. Nicht alle Szenarien haben Sudden Death Bedingungen. Wenn ein Szenario Sudden Death Bedingungen hat, werden diese in der Szenario-Zusammenfassung zusammen mit der Anzahl der benötigten Städte angezeigt.

3.3 National Moral (NM)

Nationale Moral wird verwendet, um die Bereitschaft der Zivilbevölkerung (und seiner militärischen Kräfte) zur "Fortsetzung des Kampfes" zu symbolisieren. Ein hoher National Moral Wert zeigt an, dass die Bevölkerung eher bereit zur Unterstützung der Kriegsanstrengungen ist, ein niedriger National Moral Wert weist eher darauf hin, dass die Menschen kurz vor der Kapitulation stehen. Im Spiel kann eine hohe National Moral einen automatischen Sieg auslösen, während umgekehrt eine geringe National Moral eine automatische Niederlage bedeuten kann. National Moral wird auch verwendet, um den Zusammenhalt einer Einheit, die Produktion von Nachschub und die Anhäufung von Geld zu verändern. Ein Szenario zu gewinnen, indem der Schwellenwert für einen automatischen

Sieg erreicht wird, sollte als großer Sieg betrachtet werden, während ein Sieg aufgrund von Siegpunkten ein kleiner Sieg ist.

3.3.1 National Moral berechnen Jede Seite (z.B. FRA oder GBR) hat zu Beginn eines jeden Szenarios eine Gesamt-National Moral. Wie bei Siegpunkten, wird National Moral in jeder Runde berechnet, und ihr aktueller Gesamtwert wird in der oberen linken Ecke des Haupt-Bildschirms angezeigt. Im Gegensatz zu Siegpunkten kann (und wird oft) die National Moral eines Spielers aufgrund der Ereignisse verringert werden, die im Laufe einer Runde auftreten.

NATIONAL MORAL MODIFIKATOREN	EFFEKT AUF NM
EINNAHME VON ZIELREGIONEN ODER -STÄDTEN	ERHÖHT NM GEMÄSS SZENARIOVORGABE
VERLUST VON ZIELREGIONEN ODER -STÄDTEN	VERRINGERT NM GEMÄSS SZENARIOVORGABE
EINE SCHLACHT GEWINNEN	ERHÖHT NM ABHÄNGIG VON DER ANZAHL DER VERNICHTETEN FEINDLICHEN EINHEITEN
EINE SCHLACHT VERLIEREN	VERRINGERT NM ABHÄNGIG VON DER ANZAHL DER VERNICHTETEN FREUNDLICH GESINNTEN EINHEITEN
ANFÜHRER VERLIEREN (VERLUST ODER EINGEBÜSSTES DIENSTALTER)	VERRINGERT NM ABHÄNGIG VON DEN POLITISCHEN KOSTEN DES ANFÜHRERS
BEFÖRDERUNG EINES ANFÜHRERS BEI ÜBERGEHUNG DES DIENSTALTERS	VERRINGERT NM ABHÄNGIG VON DEN POLITISCHEN KOSTEN DES ÜBERGANGENEN ANFÜHRERS
KRIEGSAUSDAUER	ERHÖHT NM, WENN DIESE SEITE IHRE HAUPTSTADT HÄLT
KRIEGSMÜDIGKEIT	VERRINGERT NM GEMÄSS SZENARIOVORGABEN

3.3.2 National Moral und Einheit Zusammenhalt National Moral beeinflusst den Einheit Zusammenhalt (was widerspiegelt, dass Streitkräfte mit hoher Moral im Allgemeinen besser kämpfen). Eine hohe National Moral steigert auch die Geschwindigkeit, mit der der Zusammenhalt wieder gewonnen wird. Für je 2 über 100 NM, erhöht sich der Gesamtwert des Einheit Zusammenhaltes um 1%. Für je 2 unter 100 NM, verringert sich der Gesamtwert des Einheit Zusammenhaltes um 1%.

3.3.3 National Moral und Produktion von Versorgungsgütern Nationale Moral beeinflusst die Menge der von Versorgungsquellen produzierten Güter. Für je 2 über 100 NM wird die Menge der von Versorgungsquellen produzierten Güter um 1% erhöht. Für je 2 unter 100 NM wird die Menge der von Versorgungsquellen produzierten Güter um 1% gekürzt.

Zum Beispiel: Eine Seite mit einer National Moral von 80 (d.h. 20 Punkte weniger als 100) würde eine 10%ige Verringerung des Einheit Zusammenhaltes erleiden. Darüber hinaus wird auch die Gesamtzahl der verfügbaren Ersatz-Truppen um 10% verringert. Versorgungsquellen würden 10% weniger Versorgungspunkte liefern.

3.4 Automatischer Sieg/Niederlage

Ein Automatischer Sieg ist erreicht, wenn eine Seite die Zielvorgaben des Szenarios erreicht. Diese Information kann auf dem **Zielvorgaben Bildschirm (F5)** des Hauptbuches und als Toolltip im Szenario Auswahl-Menü abgerufen werden.

Ein Szenario endet sofort, wenn eine Seite (USA|FRA oder GBR) alle festgelegten Ziele in diesem Szenario besitzt, zuzüglich mindestens 50% der strategischen Städte dieses Szenarios (beachten Sie, dass die Zahl der strategischen Städte vom Szenario abhängt). Ein automatischer Sieg gilt als großer Sieg; umgekehrt gilt eine automatische Niederlage als große Niederlage.

Zum Beispiel: Zu Beginn der Kampagne 1775 sind die Zielstädte für den Kontinental-Spieler: Quebec, Montreal, Detroit, Boston, New York, Philadelphia, Richmond, Pittsburgh, Charleston und Wilmington. Darüber hinaus gibt es vierundzwanzig strategische Städte, so dass er für einen automatischen Sieg alle Ziele und mindestens zwölf strategische Städte besitzen muss.





4. Hauptbildschirm und Spielinterface

Den Großteil der Spielzeit in "Wars In America" werden Sie mit der Betrachtung des Hauptbildschirms und dessen Nebenanzeigen (d.h. Einheitenfeld, Einheitsdetailfeld, usw.) verbringen. Die Spielkarte kann gescrollt werden, indem Sie den Mauszeiger an ihre Ränder bewegen, oder die Pfeiltasten verwenden. Die Darstellung der Karte kann auch vergrößert und verkleinert werden (Zoom), indem Sie das Musrad verwenden oder die 'End-', 'Bild auf' und 'Bild ab' Tasten drücken. Halten Sie die Maus-Rad-Taste gedrückt, um zwischen den extremen Zoomstufen zu wechseln

4.1 Beschreibung des Hauptbildschirms

Der Hauptbildschirm unten (Abb. 4.1) zeigt die erste Runde der 1812-Kampagne. Zu Demonstrationszwecken wurde der Nebel des Krieges deaktiviert.



Abbildung 4.1 Der Hauptbildschirm

4.1.1 Der Hauptbildschirm Beachten Sie Abbildung 4.1, während Sie sich die folgenden nummerierten Beschreibungen ansehen.

1. Spieler Zusammenfassung Anzeige: Diese Anzeige informiert über die derzeit vom Spieler gesammelten Einflusspunkte, National Moral-Punkte und Ausländische Intervention-Punkte (falls auf das gespielte Szenario zutreffend).

2. Gelände und Wetter Feld: Dieses Feld gibt Spielern eine visuelle Angabe der Gelände- und Wetterbedingungen in der Region des Spiels, auf der sich ihr Mauszeiger derzeit befindet.

3. Haupt-Befehls Feld: Dieses Feld enthält drei (3) Buttons, über die Sie auf 'Hauptmenü', 'Spiel Speichern' und 'Runde beenden' (verwendet zur Zugauf Lösungsberechnung der geplanten Aktionen) zugreifen können. Das aktuelle Datum des Spiel befindet sich ebenfalls hier. Ein Tooltipp informiert den Spieler über die noch verbleibenden Runden des gespielten Szenarios.

4. Mini Karte: Die Mini-Karte stellt eine Karte von Nordamerika dar und enthält eine Sprung-Funktion, mit der Spieler sich durch einen Linksklick jede beliebige Stelle der Karte ansehen können (soweit das Szenario es zulässt.)

5. Globus: Durch einen Linksklick auf den Globus öffnen Sie das Hauptbuch. Mit Esc schließen Sie es wieder.

6. Kartenfilter: Mit einem Linksklick auf diese Buttons können Spieler die Kartenfilter einschalten. Verwenden Sie den Tooltipp, um festzustellen, um welchen Filter es sich handelt, und welche Funktionen er hat. Die Zifferntasten auf der Tastatur entsprechen auch verschiedene Filterfunktionen.

7. Feld für Spezialbefehle: Dieses Feld enthält Buttons für spezielle Befehle. Ein ausgegrauter oder gedämpft dargestellter Button zeigt an, dass ein bestimmter spezieller Befehl entweder nicht anwendbar oder nicht verfügbar ist.

8. Haltungen und ROE-Buttons: Die Buttons in der oberen Reihe erlaubt Spielern, ihre gewünschten Befehlshaltungen festzulegen. Die Buttons in der unteren Reihe ermöglichen die Einstellung der "Rules Of Engagement" (Kampfregeln).

9. Einheitenfeld: Das Einheitenfeld zeigt die Einzelheiten und die Zusammensetzung der ausgewählten Streitmacht. Die Bilder der einzelnen Einheiten, die im Einheitenfeld erscheinen, werden als "Einheitenicons" bezeichnet. Während eines Spielzuges wird das Einheitenfeld durch das Nachrichtenprotokoll ersetzt. Das Nachrichtenprotokoll wird auch dann angezeigt, wenn keine Einheit ausgewählt ist.

10. Elementenfeld: Das Elementenfeld enthält eine grafische Darstellung aller Elemente der ausgewählten Einheit. Durch einen Linksklick auf ein Elementen-Icon haben die Spieler Zugriff auf das Detailfeld dieses Elementes.

11. Einheiten-Counter: Streitkräfte, die sich außerhalb von Anlagen aufhalten, werden auf der Karte durch Ihre Einheiten-Counter (oder Counter) repräsentiert. Ein Counter enthält ein Porträt des Anführers, einen Farbcodierten Hintergrund für die Staatsangehörigkeit, ein Symbol, das die Seite, zu der die Truppe gehört, anzeigt, eine Reihe von Kugeln, die die Größe der ausgewählten Streitmacht angibt, und die Anzahl der zusätzlichen Streitkräfte in dieser Region.

4.1.2 Das Nachrichtenprotokoll Ein Linksklick auf den "Runde beenden"- Button beendet die Möglichkeit eines Spielers, Befehle für die kommende Runde zu erteilen und löst die Zugberechnungsphase aus. Das Einheitenfeld verwandelt sich in ein Nachrichtenprotokoll-Fenster, wie in Abbildung 4.2 zu sehen ist.

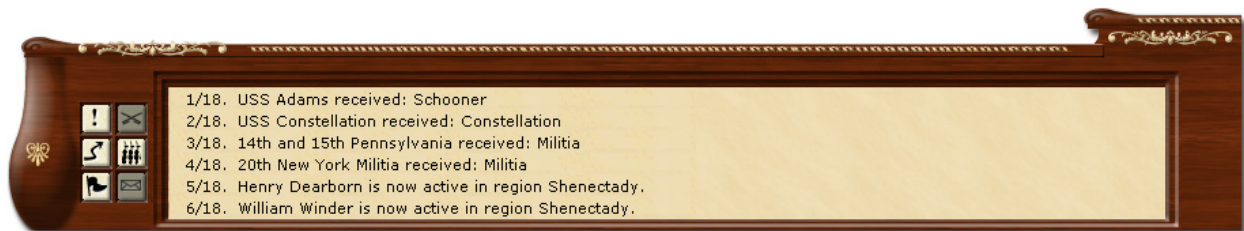


Abbildung 4.2 *Das Nachrichtenprotokoll*

Das Nachrichtenprotokoll enthält eine Zusammenfassung der Ereignisse während des Spielzuges. Rot eingefärbte Nachrichtentexte stehen für Ereignisse von besonderer Bedeutung (Ereignisse in Rot können angeklickt werden, um einen Pop-up-Zeitungsbericht aufzurufen).

Die sechs Buttons auf der linken Seite des Nachrichtenprotokoll-Fensters dienen als Nachrichtenfilter. Verwenden Sie sie, um unerwünschte Nachrichten herauszufiltern oder Nachrichten zu bestimmten Themen hervorzuheben. Ein Doppelklick auf eine Nachrichtenzeile im Protokoll zentriert den Hauptbildschirm auf den diese Nachricht betreffenden Kartenausschnitt.

4.2 Regionen und Meereszonen

Land- und Marine-Einheiten bewegen sich über die Karte des Spiels, indem sie ihren Weg in (und durch) Hunderte von Landregionen und Meereszonen markieren. Wenn Sie die Maus über eine Region oder Meereszone bewegen, erscheint ein Tooltip und liefert Ihnen Informationen über diese Region oder Zone.

Regionen werden zum Teil durch Ihre Zivilisationsstufe unterschieden. Die vier (4) Zivilisationsstufen sind: Unwegsam, Bereinigt, Entwickelt und Reich.

Streitkräfte haben eine begrenzte Fähigkeit, sich "aus der Natur zu ernähren" (d.h. Nahrungssuche), die von der Zivilisationsstufe einer Region abhängt. Unwegsame Regionen bieten zum Beispiel weniger Nahrung als reiche Regionen. Landstreitkräfte können Meereszonen nicht betreten, es sei denn, sie werden von Schiffen transportiert. Daher ist eine Ernährung aus der Natur in Meereszonen nicht möglich.

4.3 Bauwerke

Städte, Dörfer, Festungen, Häfen und Depots sind allgemein bekannt als "Bauwerke". Ihr Vorhandensein wird auf der Karte durch ein Symbol angezeigt, das dem Spieler einen visuellen Hinweis auf ihre Größe (d.h. Ausbaustufe) und Stärke gibt. Eines der Hauptziele des Spielers besteht in der Kontrolle über strategische Städte und Zielobjekte, um Siegpunkte zu erhalten oder einen automatischen Sieg im gespielten Szenario auszulösen.

4.3.1 Städte Einige Städte gelten als Zielobjekte oder strategische Anlagen. Alle Städte haben ihre Größe durch eine Zahl, die auf ihrem Namensschild steht, symbolisiert. Diese Zahl entspricht der Ausbaustufe der Stadt - von kleinen Städten (Stufe 1) bis sehr großen städtischen Metropolen (Stufe 20). Städte fungieren entsprechend ihrer Stufe als Versorgungsquellen. Städte mit einer Ausbaustufe über Level 6 generieren automatisch freundlich gesinnte Garnisonen, sofern ausreichende Besatzung vom entsprechenden Typ im Nachschub-Pool vorrätig ist. Städte können durch feindliche Streitkräfte erobert, aber niemals zerstört werden.

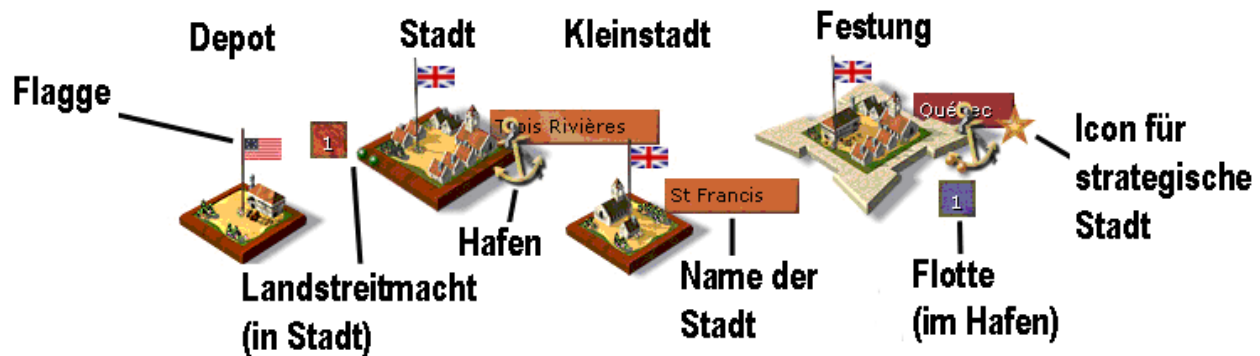


Abbildung 4.3 Bauwerke: Hier sind die befestigte Stadt Québec und einige andere kanadische Städte abgebildet (im Kampagne 1812-Szenario zu sehen)

4.3.1 Siedlungen sind sehr kleine europäische Gemeinschaften in der amerikanischen Wildnis. Sie fungieren als begrenzte Versorgungsquelle (für sehr wenige Einheiten) und sie können eingenommen, betreten oder durch feindliche Besatzungseinheiten, einschließlich Indianern und irregulären Truppen, zerstört werden.

4.3.2 Eingeborenendörfer sind das uramerikanische Gegenstück zu Siedlungen. Sie dienen als Siedlung für Versorgungszwecke und können auch zerstört werden. Darüber hinaus werden in den meisten Szenarien, in denen Indianer aktiv sind, die kriegerischen Stämme im Winter automatisch in ihre Herkunftsdörfer zurückkehren, um ihr Winterquartier aufzuschlagen. (Sie verbleiben für die Dauer der Wintermonate gesperrt innerhalb des Dorfes.)

4.3.3 Dörfer Ein Dorf ist eine kleine Stadt (Stufen 1 bis 3). Dörfer sind Versorgungsquellen und haben die Fähigkeit, zusätzliche Versorgungsgüter zu liefern, wenn ein Depot im Inneren gebaut wurde. Dörfer können durch feindliche Streitkräfte eingenommen, aber niemals zerstört werden.

4.3.4 Einpfählungen sind kleine Feldbefestigungen zum Schutz einer Handvoll von Männern gegen ihre Feinde. Sie können durch alle Arten von Feinden vernichtet werden und ihnen können keine Depots oder Forts errichtet werden.

4.3.5 Festungen Eine Festung stellt eine defensive Ansammlung verbesserter Stellungen dar, die verteidigenden Einheiten Vorteile bringt. Diese Bauwerke haben eine begrenzte Fähigkeit, Versorgungsgüter zu erzeugen und zu verteilen. Wie Städte werden Festungen durch Stufen, die ihre Stärke angeben, repräsentiert. Es gibt vier Festungsstufen: nicht vorhanden (Level 0), Standard (Level 1), Hoch (Level 2) und Außergewöhnlich (Level 3). Festungen stören feindliche Bewegungen und Versorgungslieferungen durch die Region, in der sie sich befinden. Festungen können durch feindliche Streitkräfte erobert, aber nur Festungen der Stufe 1 können auch zerstört werden.

4.3.6 Häfen Ein Hafen ist ein Bauwerk, das den Vorteil hat, Marineeinheiten aufnehmen zu können. Schiffe in einem Hafen werden durch eine Zahl neben dem Ankersymbol des Hafens angezeigt. Während sich Schiffe in einem Hafen befinden, dürfen sie nicht von feindlichen Marineeinheiten angegriffen werden. Häfen versorgen sowohl Land- als auch Seestreitkräfte, es sei denn, sie sind durch feindliche Marineeinheiten blockiert. Schiffe können "repariert" werden (Zusammenhalt zurückgewinnen und Schäden verringern), wenn sie sich in einem Hafen befinden.

4.3.7 Depots Depots sind Versorgungsanlagen, die entweder zu Beginn eines Szenarios auf der Karte angezeigt oder während des Spiels von einem Spieler errichtet werden. Für vollständige Informationen zu den Depots sehen Sie sich den Abschnitt über die Versorgung in diesem Handbuch an.

Alle Bauwerke bieten "Schutz" vor Verlusten. Spieler können eine Streitmacht in ein Bauwerk hineinbewegen, indem sie die ausgewählte Streitmacht auf das Bauwerk ziehen. Sobald sich die Streitmacht in der Anlage befindet, wird sie nicht mehr auf der Karte durch einen Counter vertreten, sondern vielmehr als eine Zahl in einem rot blinkenden Schild. Um eine Streitmacht, die sich innerhalb eines Bauwerks befindet auszuwählen, linksklicken Sie auf das Bauwerk



Abbildung 4.4 Bauwerke: Hier abgebildet ist die Kartendarstellung eines Depots in der Nähe der Stadt Ogdensburg (1812 Szenario).

Kommandeurs Hinweis: Streitkräfte gewinnen Zusammenhalt schneller zurück, wenn sie sich innerhalb eines Bauwerks anstatt nur in einer Region mit einem Bauwerk befinden. Bezüglich des Schutzes vor Verlusten macht es aber keinen Unterschied, ob sich die Streitmacht tatsächlich innerhalb des Bauwerks aufhält; sich in derselben Region wie das Bauwerk befindet. Eine Streitmacht in einem Bauwerk darf nur durch die beiden Belagerungsformen angegriffen werden.

4.4 Gebiete und Schauplätze

Gebiete setzen sich aus geographisch verbundenen Regionen zusammen. Lokal ausgehobenen Einheiten (z.B. Milizen) haben begrenzte Kampfeffizienz außerhalb ihrer Gebiete. Schauplätze (Theater) repräsentieren eine Sammlung von geografisch verbundenen Gebieten. Verwenden Sie die Kartenfilter aus Kapitel 4.5, um die Gebiete/Schauplätze des gespielten Szenarios zu sehen.

4.5 Kartenfilter

Neben dem Globus und knapp unter der Mini-Karte des Hauptbildschirms befinden sich zwei Reihen von Kartenfilter-Schaltern. Diese sechs (6) Schalter ermöglichen den Spielern, sich Informationen auf der Karte anzeigen zu lassen.

- ❖ **Militärische Kontrolle (Taste 1):** Dieser Filter zeigt die Besitzverhältnisse der Regionen (wo Spieler bereits die militärische Kontrolle haben).
- ❖ **Versorgung (Taste 2):** Dieser Filter zeigt die Lage der Versorgungs- und Munitionsbestände, wie durch Holzkisten bzw. Kanonenkugeln angezeigt wird (wobei jedes Symbol für etwa 50 Versorgungspunkte steht). Die grün hervorgehobenen Regionen geben die Reichweite ihres Versorgungsnetzes an (d.h. Regionen, die Lieferungen derzeit passieren können).
- ❖ **Ziele (Taste 3):** Dieser Filter hebt Ziele und strategische Städte, die ihrem Besitzer Siegpunkte liefern, hervor.
- ❖ **Loyalität (Taste 4):** Dieser Filter hebt Regionen abhängig von ihrer Loyalitätsstufe hervor.
- ❖ **Gebiete (Taste 5):** Dieser Filter zeigt die Lage und Größe von Gebieten auf der Karte an.
- ❖ **Schauplätze (Taste 6):** Dieser Filter zeigt die Lage und Größe von Schauplätzen auf der Karte an..

4.6 Spiel-Interface

Das Spiel dreht sich um Aktionen, die auf dem Hauptbildschirm und seinen verschiedenen Anzeigetafeln stattfinden. Das Interface ist so konzipiert, dass Spieler durch Linksklicken ein Element aktivieren oder auswählen. Darüber hinaus ermöglicht die Tooltipp-Funktion Spielern den einfachen Zugang zu einer Fülle von Informationen, indem sie die Maus über die verschiedenen Aspekte des Spiels bewegen. Die Tooltipp Anzeige ist standardmäßig auf "sofort" gestellt, aber diese Einstellung kann im Optionsmenü geändert werden.

Durch Drücken der ESC-Taste auf Ihrer Tastatur können Sie alle derzeit geöffneten Fenster schließen. Wenn Sie die ESC-Taste drücken, während Sie sich im Hauptbildschirm befinden, gelangen Sie zurück zum Hauptmenü.

Hinweis: Eine Liste der Schnellzugriffstasten ist der Anlage dieses Handbuches abgedruckt.



5. Verwaltung Ihrer Streitkräfte

5.1 Das Einheitenfeld verstehen

Das **Einheitenfeld** ist ein vielseitiges Werkzeug zur Ansicht, Auswahl und Organisation Ihrer Streitkräfte (Einheiten, Anführer, Schiffe, Streitkräfte, Korps', Versorgungswagen, usw.). Ein Linksklick auf Streitkräfte (einschließlich der Anführer und besetzten Bauwerke) auf der Karte ruft ein horizontales Fenster, das Einheitenfeld am unteren Rand des Bildschirms auf.

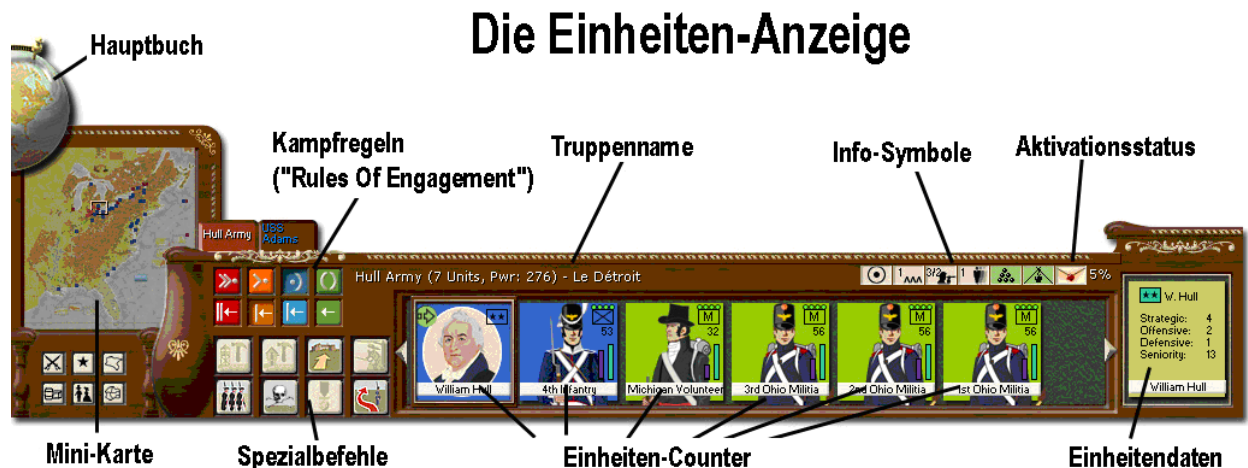


Abbildung 5.2 Das Einheitenfeld ist das primäre Mittel zur Sammlung von Informationen über freundlich gesinnte und feindliche Kräfte.

Das Einheitenfeld arrangiert und zeigt die Icons der zu der ausgewählten Streitmacht gehörenden Einheiten. Die Pfeil-Buttons links und rechts des Einheitenfeldes ermöglichen es Ihnen, durch die Reihe der Einheitenicons zu scrollen, aus denen sich die Streitmacht zusammensetzt. Es kann immer nur eine Streitmacht angezeigt werden. Wenn sich mehrere Streitkräfte am gleichen Ort auf der Karte aufhalten, werden diese als "Reiter" auf der Oberkante des Einheitenfeldes aufgeführt. Diese zusätzlichen Streitkräfte können durch einen Linksklick auf den jeweiligen Reiter angezeigt werden.

Spezielle Informationen über die ausgewählte Streitmacht werden oberhalb der Einheitenicons angezeigt. Diese Informationen umfassen:

- ❖ den Namen der Streitmacht,
- ❖ die Anzahl der Einheiten, aus denen sich diese Streitmacht zusammensetzt,
- ❖ die Kampfeffizienz dieser Streitmacht (PWR), ein numerischer Wert, der die relative Kampfkraft dieser Truppe repräsentiert,
- ❖ Icons, die Tooltipp-Informationen anzeigen (Allgemeiner Versorgungs- und Munitionsvorrat, Versorgungskosten, Verbergungs- und Entdeckungswert, und Durchbruchindikator),
- ❖ einen weißen oder braunen Umschlag, der den Aktivierungsstatus angibt,
- ❖ Bewegungs- und Kampfmali (blinkendes rotes %) aufgrund fehlender Kommandowerte (sofern vorhanden).

Hinweis: Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um zu sehen, wie viele Männer in der derzeit im Einheitenfeld angezeigten Streitmacht befinden.

5.2 Einheiten

Einheiten

Der Begriff "Einheit" bezieht sich auf militärischen Formationen, die auf der Spielkarte durch einen Counter dargestellt werden und unabhängig voneinander bewegt werden können. Einheiten können in ihrer Größe variieren: von Regimentern, Artillerie-Batterien bis zu einzelnen Anführern. Beachten Sie, dass Größe und Stärke zwei verschiedene Konzepte sind. Es ist möglich, eine Einheit in Größe eines Regiments (geschwächt durch Abrieb oder mit der Bekämpfung der Verluste) bis auf Kompaniegröße dezimiert werden kann.

Einheiten-Counter



Abbildung 5.3 Sichtbar sind hier Einheiten-Counter für zwei typische Einheiten: Anführer und Kampfeinheiten.

5.2.1 Die Einheiten-Counter bei der Anzeige am Einheitenanzeigepanel, geben die Einheitencounter spezifische Informationen zur eigenen Einheit aus. Diese Informationen umfassen:

- ❖ die Staatsangehörigkeit der Einheit (durch die Hintergrundfarbe des Counters),
- ❖ Region der Herkunft (hauptsächlich bei Milizeinheiten),
- ❖ Besondere Fähigkeit Icons (kleine Symbole in der linken oberen Ecke),
- ❖ Einheiten-Typ (durch die NATO-Symbole in der oberen rechten Ecke),
- ❖ Einheiten Erfahrung
- ❖ Einheiten Zusammenhalt (dargestellt durch den lila Balken)
- ❖ Einheiten Stärke (dargestellt durch den grünen Balken).

5.2.2 Elemente: Einheiten besitzen interne Teile, bekannt als Elemente. Ein Element ist die kleinste militärische Formation im Spiel, in der Regel ein Bataillon, eine Schwadron, oder Batteriebesatzung. Ein Element kann aber auch mehrere Bataillone einer Formation in Regimentsgröße repräsentieren. Elemente können nicht weiter unterteilt werden. (Einige Einheiten sind so klein, dass sie nur ein Element enthalten.) Wenn ein Element seinen letzten Stärkepunkt verliert, ist es eliminiert.

Wenn eine Einheit (oder eine Truppe) ausgewählt ist, werden seine **Elemente** in einem Fenster angezeigt (auch bekannt als das **Elementanzeigepanel**) dies befindet sich auf der rechten Seite des Einheitenanzeigepanels. Die Befehlspunkte (Strategische /-Offensive / Defensive Befehlspunkte) des kommandierenden Offiziers der Einheit (falls vorhanden) werden am oberen Rand des Elementanzeigepanels angezeigt. Die genaue Identität jedes Element (und Identität ihrer Einheit) wird angezeigt, wenn Sie die Maus über das Element-Symbol in dem Elementanzeigepanel halten.

5.2.3 Einheitendetailanzeige: Ein Links-Klick auf das Element, bzw. das Symbol in dem **Elementanzeigepanel** . öffnet die **Einheitendetailanzeige**. Die Einheitendetailanzeige besteht aus drei (3) vertikal angeordnet Informationenseiten.

Die **oberste Seite** zeigt:

- ❖ das Element-Symbol (NATO-Symbol Einheiten-Typ),
- ❖ die Nationalität des Elements,
- ❖ das nationale Symbol des Elements,
- ❖ den Namen des Elements, gefolgt von der Position des Elements in der Einheit (2 / 8 zeigt an, dass dies das zweite Element von insgesamt 8 Elementen in der Einheit ist),
- ❖ die Erfahrungsstufe des Elements (jeder Stern bedeutet einen Stufe an Erfahrung),
- ❖ die Stärke des Elements (Personen-Symbole, die jeweils in der Regel 100 Männer / 10 Männer für Artillerie-Batterien repräsentieren),
- ❖ Art der Einheit (z.B. Infanterie, Kavallerie, usw.) und die tatsächliche Zahl der verbleibenden Männer / die maximale erlaubte Anzahl von Männern. Beachten Sie, dass viele Einheiten am Anfang der Szenarien mit weniger als ihrer maximal zulässigen Stärke aufgestellt sind,
- ❖ Dienstalter und politische Kosten (für Anführer/Befehlshaber)



Die **mittlere Seite** zeigt eine Vielzahl von Werten, Bewertungen und Modifikatoren, die verwendet werden, wenn das Element sich bewegt, sich im Kampf befinden, oder durch verschiedene Spielabläufe eingesetzt wird (z. B. Versorgung, Verschleiß, Befehl, Erkennung, usw.):

Abbildung 5.4 Einheitendetailanzeige: Spezifische Informationen über die einzelnen Elemente sind in der Einheitendetailanzeige enthalten.

- ❖ **Offensivfeuer:** Dieser Wert wird von dem Element benutzt, wenn es sich im Modus Offensivfeuer befindet. Je höher der Wert, desto größer ist die Chance, dass dieses Element einen Treffer bei einer feindlichen Einheit landen kann.

❖ **Defensivfeuer:** Dieser Wert wird von dem Element benutzt, wenn es sich im Modus Defensivfeuer befindet. Je höher der Wert, desto größer ist die Chance, dass dieses Element einen Treffer bei einer feindlichen Einheit landen kann.

❖ **Initiative:** Dieser Wert wird verwendet, um festzustellen, ob das Element im Feuer-Kampf vor oder nach der gegnerischen Einheit angreifen kann. Je höher der Wert, desto größer ist die Chance, dass dieses Element vor der feindlichen Einheiten angreift, damit erreicht es zuerst Verluste bei den feindlichen Einheiten. (Erster Schuss / Angriff).

❖ **Reichweite:** Diese Bewertung zeigt die maximale Reichweite der Hauptwaffen des Elements (d. h. Gewehr, Muskete, Artillerie, Bajonett, usw.) an. Eine Bewertung von Null weist darauf hin, dass ein Element die Hauptwaffen im Sturmangriff einsetzen wird und einen körperlichen Kontakt mit einer feindlichen Einheit erfordert.

❖ **Feuerrate:** Dieser Wert gibt an, wie oft dieses Element seine Hauptwaffe pro Runde abfeuern kann. Eine hohe Feuerrate gibt einem Element mehrere Chancen, Treffer auf feindliche Einheiten zu landen, und diese somit besser zu bekämpfen

❖ **Deckung:** Dieser Wert ist ein Hinweis auf die Fähigkeit eines Elements zur Vermeidung von verlustreichen Treffern, welche von feindlichem Feuer und Nahkämpfen resultieren. Ein hoher Schutz-Wert erschwert es dem Feind, dem Gegner Verluste zuzufügen. Dieser Wert wird durch eine Reihe von Faktoren beeinflusst, wie Geschwindigkeit, Zerstreuung/Verwirrung, Flexibilität, Fähigkeit zur Nutzung des Terrains, usw.

❖ **Disziplin:** Dieser Wert steht für die Fähigkeit des Elements ihre Gefechts effektivität zu erhalten. Ein hoher Disziplin Wert deutet darauf hin, dass ein Element größere Verluste ohne zu zerfallen verkraftet.

❖ **Sturmangriff:** Dieser Wert wird von Elementen verwendet, wenn sie sich im Nahkampf bekämpfen. Je höher der Wert, desto größer ist die Chance, dass dieses Element einen Treffer bei den feindlichen Einheiten landen kann.

❖ **Distanzwaffen Schaden:** Dieser Wert gibt den Verlust an Stärkepunkten / Zusammenhaltungspunkten an, den das Element beim Gegner verursacht, wenn es bei einem Feuergefecht einen Treffer landet.

❖ **Sturmangriffschaden:** Dieser Wert gibt den Verlust an Stärkepunkten / Zusammenhaltungspunkten an, den das Element beim Gegner verursacht, wenn es bei einem Sturmangriff einen Treffer landet.

❖ **Zusammenhalt:** Dieser Wert gibt die aktuelle Anzahl der Zusammenhaltungspunkte eines Elementes an. Zusammenhaltungspunkte sind ein Ausdruck über die Bereitschaft eines Elementes und haben Auswirkungen auf die meisten Spielfunktionen (Moral, Geschwindigkeit, Effizienz bekämpfen, usw.). Je höher der Wert, desto eher ist ein Element in der Lage, die zugewiesenen militärischen Operationen durchführen.

❖ **Geschwindigkeit:** Dieser Wert gibt den Bewegungstyp der Einheit an. Bewegungstypen sind Infanterie (schwere und leichte), Kavallerie (schwere und leichte), Wagen (in der Regel Nachschubwagen, und Artillerie-Einheiten). Hinweis: Pferdeartillerie-Einheiten sind als schwere Kavallerie eingeordnet.

❖ **Geschwindigkeitsfaktor:** Dieser Wert repräsentiert eine Variable zur Berechnung der Geschwindigkeit der einzelnen Elemente. Je höher der Faktor ist, desto schneller können sich Einheiten bewegen. Zum Beispiel benötigt eine schwere Infanterie-Einheit drei (3) Tage, um eine Region mit Wald-Terrain zu durchqueren. Hätte sie einen Geschwindigkeitsfaktor von 150%, reduzierte sich diese Zeit auf nur zwei (2) Tagen.

❖ **Aufklärung gegenüber Landeinheiten:** Dieser Wert repräsentiert die Fähigkeit eines Elements zur Erkennung feindlicher Landeinheiten. Je höher der Wert, desto besser ist das Element in der Lage, eine feindliche Landeinheit zu erkennen.

❖ **Aufklärung gegenüber Seeinheiten:** Dieser Wert repräsentiert die Fähigkeit eines Elements zur Erkennung feindlicher Seeinheiten. Je höher der Wert, desto besser ist das Element in der Lage, eine feindliche Seeinheit zu erkennen.

❖ **Tarnungswert:** Dieser Wert repräsentiert die Fähigkeit eines Elements sich zu tarnen. Je höher der Wert, desto besser ist ein Element in der Lage, sich vor feindlicher Entdeckung zu tarnen.

❖ **Gewicht:** Diese Zahl gibt die relative Größe des Elements an (in Transportkapazitäts-Einheiten) und wird verwendet, wenn das Element mit Seeinheiten transportiert wird.

❖ **Nachschubeinheiten:** Ja oder Nein. Dieser Eintrag zeigt an, ob das Element eine Kampfeinheit ist oder eine Nachschubeinheit.

❖ **Polizei:** Diese Zahl repräsentiert das Ausmaß an „Polizeiarbeit“, das ein Element in der Lage zu leisten ist, um militärischer Kontrolle über eine Region auf der Spielkarte zu gewinnen. Der Wert wird in Polizei Punkten pro Tag ausgedrückt.

❖ **Nachschub:** Diese Zahlen stehen für die Anzahl allgemeiner Versorgungspunkte, die ein Element zur Zeit gelagert hat /maximal lagern kann.

❖ **Munition:** Diese Zahlen stehen für die Anzahl allgemeiner Munitionspunkte, die ein Element zur Zeit gelagert hat /maximal lagern kann.

❖ **Patrouille / Umgehung:** Die Werte repräsentieren die Fähigkeit des Elements zum Blockieren feindlicher Bewegung (d.h. Patrouillewert) aus einer Region heraus und die Fähigkeit des Elements zur "Umgehung" feindlicher Einheiten (z. B. durch eine Region mit feindlichen Einheiten zu ziehen). Je höher der Wert, desto größer ist die Chance eines Element eine feindliche Bewegung zu verhindern oder einem Feind auszuweichen.

❖ **Blockade:** Der Wert repräsentiert die Fähigkeit einer Seeinheiten, eine Blockade eines feindlichen Hafens (nur Seeinheiten) durchzuführen. Je höher der Wert, desto größer ist der Beitrag der Einheit zur Blockadeberechnung. (Die gesamten Blockadewerte aller freundlichen Seeinheiten in einer Wasserzone werden zusammengerechnet um die Blockadeeffektivität zu berechnen.)

Die **untere Seite** zeigt ein Bild, welches den Elemententyp darstellt. (d.h. Infanterie, Kavallerie, Artillerie-, Seeinheit, usw.)



6. Anführer und Führungsstil

Anführer haben enormen Einfluss auf die Wirksamkeit und die Effizienz Ihres Militärs. Anführer haben Führungswerte, die ihren historischen Fähigkeiten entsprechen und fast jeden Aspekt des Spiels beeinflussen. Einheiten, die 'führerlos' sind und/oder Streitkräfte, die die Kommandopunkt-Kapazität ihres Anführers überschreiten, erleiden Bewegungs- und Kampfmali.

Abbildung 6.1 zeigt den 3-Sterne-Anführer Sir Isaac Brock (1812 Kampagne), mit besonderen Fähigkeiten auf der linken Seite seines 'Icons'



6.1 Ränge der Anführer (Kommando und Kontrolle)

Die Fähigkeit der Anführer, militärische Einheiten wirksam zu kommandieren wird als Vergleich ihres Ranges in Bezug auf die Anzahl (und Größe) der Einheiten unter ihrem Kommando ausgedrückt. Jeder Anführer im Spiel erhält einen Rang, der von einem bis drei Sternen reicht. (Marineanführer werden unabhängig von ihrem Rang alle als Admiral bezeichnet.)

- ❖ 1-Sterne General: Brigadegeneral
- ❖ 2-Sterne General: Generalmajor
- ❖ 3-Sterne General: Vizekönig, Marschall, Generalleutnant

6.1.1 Kommandopunkte Jeder Anführer verfügt über Kommandopunkte (KP), abhängig von seinem Rang. Wenn mehrere Anführer in einer Streitmacht sind, addieren sich ihre Kommandopunkte und gelten für die Streitmacht als Ganzes.

Zusammenfassung der Kommandopunkte

- ❖ Ein 1-Sterne Anführer liefert **zwei (2)** Kommandopunkte an die Einheiten in seiner Streitmacht.
- ❖ Ein 2- Sterne Anführer liefert **vier (4)** Kommandopunkte an die Einheiten in seiner Streitmacht.
- ❖ Ein 3 oder 4- Sterne Anführer liefert **zwölf (12)** Kommandopunkte an die Einheiten in seiner Streitmacht.

6.1.2 Kommandokosten Jede Einheit verursacht Kommandokosten, die die Schwierigkeiten eines Anführers bei der effizienten 'Führung' widerspiegeln (große Formationen sind schwer zu beherrschen). Jede Streitmacht verursacht Kommandokosten in Höhe der addierten Kommandokosten der sie zusammensetzenden Einheiten.

Zusammenfassung der Kommandokosten

- ❖ Artillerie Batterie: **Ein (1) KP**
- ❖ Regiment : **Ein (1) KP**

Erhöhte Kommandokosten werden verwendet, um kulturelle Unterschiede der Führungs- und Kontrollmethoden zwischen den Nationalitäten darzustellen.

6.1.3 Kommando und Kontrolle überschreiten Es ist durchaus zulässig, einem Anführer die Befehlsgewalt über Einheiten zu erteilen, die seine Fähigkeiten überschreiten (d.h. die Kommandokosten sind höher als seine Kommandopunkte). Wenn dies geschieht, zeigt das Einheitenfeld eine Warnung in Form eines prozentualen Verlustes von Bewegungs- und zur Kampfeffektivität. Der Malus entspricht etwa 5% pro KP über die benötigten Kommandopunkte der Streitmacht.



Abbildung 6.2 Kommandomalus. Zu Beginn der 1812-Kampagne enthält Smyth's Brigade Einheiten, die insgesamt 5 Kommandopunkte benötigen, während sein Rang ihm nur 4 ermöglicht. Ein Malus in Höhe von 5% wird daher im Tooltip und durch die blinkenden roten 5% über dem Einheitenfeld angezeigt.

6.1.4 Kommandopunkt-Modifikation Die Gesamtzahl der Kommandopunkte, die von Anführern in einer einzelnen Streitmacht aufgeboden werden können ist tatsächlich unbegrenzt. Diese Zahl kann verändert werden durch:

- ❖ + 1 KP pro Fähigkeitsstufe: Good Commander (wenn Kommandant)
- ❖ + 2 KP und zusätzlich + 1 KP pro Fähigkeitsstufe über 1: Gifted Commander (wenn Kommandant)
- ❖ + 3 KP für den ganzen Stapel: Good Subordinates
- ❖ +1 KP pro Fähigkeitsstufe: Staffer (auch wenn nicht Kommandant)
- ❖ - 4 KP für den ganzen Stapel: Quick Angered
- ❖ - 1 KP : Over Cautious

6.2 Anführereigenschaften und spezielle Fähigkeiten

Neben Führungsqualität in Form von Kommandopunkten, haben Anführer auch verschiedene individuelle Eigenschaften und spezielle Fähigkeiten, die sich voneinander unterscheiden. Zur bestmöglichen Nutzung Ihrer Anführer, sollten Sie darauf achten, immer den richtigen Mann an die richtige Stelle zu setzen.

6.2.1 Eigenschaften der Anführer Jeder Anführer hat drei (3) Haupteigenschaften: Einen **Strategiewert**, einen **Offensivwert** und einen **Defensivwert**.

- ❖ **Strategiewert:** Der Strategiewert eines Anführers dient zur Ermittlung der Wahrscheinlichkeit, dass er während eines Spielzuges als "Aktiv" gilt. Je höher sein Strategiewert, desto wahrscheinlicher wird er "aktiviert".
- ❖ **Offensivwert:** Der Offensivwert eines Anführers wird verwendet, wenn ein Anführer eine Streitmacht befiehlt, die entweder in Angriffs- oder offensiver Haltung in Kampfhandlungen verwickelt wird.
- ❖ **Defensivwert:** Der Defensivwert eines Anführers wird verwendet, wenn ein Anführer eine Streitmacht befiehlt, die entweder in passiver oder defensiver Haltung in Kampfhandlungen verwickelt wird.

6.2.2 Spezielle Fähigkeiten der Anführer Einige Anführer verfügen über spezielle Fähigkeiten, die ihnen unter bestimmten Umständen Vorteile bringen. Die besonderen Fähigkeiten eines Anführers werden durch einzigartige "spezielle Fähigkeit" -Symbole auf seinem Anführericon angezeigt. Eine komplette Liste dieser speziellen Fähigkeiten und ihrer Auswirkungen auf das Spiel befindet sich im Anhang dieses Handbuchs.

6.2.3 Erfahrung der Anführer: Anführer gewinnen Erfahrungen durch die Teilnahme an Kämpfen. Nach jeder Schlacht wird für jeden Anführer einzeln geprüft, ob er Erfahrung gewonnen oder verloren hat. Diese Bestimmung ist abhängig vom Verhältnis der erlittenen Verluste und der zugefügten Verluste des Anführers, und hat nichts mit dem Gewinnen oder Verlieren der Schlacht zu tun. Es ist durchaus möglich, dass Anführer der unterlegenen Seite Erfahrungen gewinnen, während Anführer der Gewinnerseite Erfahrung verlieren. Anführer, die Erfahrungen gewinnen kommen für eventuelle Beförderungen in Frage, wenn auch alle anderen Voraussetzungen erfüllt sind.

6.2.4 Auswirkungen auf Anführer-Erfahrung: Anführer gewinnen konkrete Vorteile aus ihrer Erfahrungsstufe, ebenso wie Einheiten. (Siehe Abschnitt 21. Einheitenerfahrung für Auswirkung von Erfahrung auf Kampfeinheiten.) Diese Boni fallen an wie folgt:

- ❖ Strategiewerte ändern sich nicht aufgrund Erfahrung.
- ❖ Der Offensivwert eines Anführers steigt um +1 für jede gerade Erfahrungsstufe (2, 4, 6, usw.).
- ❖ Der Defensivwert eines Anführers steigt um +1 für jede ungerade Erfahrungsstufe (1, 3, 5, etc.).

6.3 Anführer befördern

Anführer, die sich ihres aktuellen Ranges würdig erwiesen haben können für eine Beförderung in Frage kommen. Dies wird durch ein blinkendes Beförderungssymbol (eine Medaille) über ihrem Icon und eine diesbezügliche Nachricht in der Zusammenfassung des Zuges im Nachrichtenprotokoll angezeigt. Die Beförderung der Anführer auf den nächsten Rang verbessert ihre Fähigkeit zur Bereitstellung von Kommandopunkten.

Es gibt mehrere Bedingungen, die zur Beförderung eines Anführers erfüllt sein müssen:

- ❖ Für den neuen Rang muss ein Eintrag in der Datenbank existieren. Ziehen Sie das Einheitsdetailfeld des Anführers zu Rate um herauszufinden, ob der Anführer in Frage kommt. (Kann befördert werden Ja/Nein) Viele Anführer können nicht befördert werden.
- ❖ Der Anführer muss entweder vier (4) Dienstalterränge gewonnen oder ein Dienstalter von 1 oder 2 haben. (Der ursprüngliche Dienstalterrang des Anführers wird in [Klammern] im Einheitsdetailfeld angezeigt. Sein aktuelles Dienstalter steht neben seinem ursprünglichen [Klammern] Dienstalter.

Hinweis: Dienstalter wird numerisch angezeigt, wobei die niedrigsten Zahl die dienstälteren Anführer angibt. Mit anderen Worten, ein Führer kommt für eine Beförderung in Frage, wenn sein aktuelles Dienstalter vier (4) Punkte niedriger ist als sein ursprüngliches Dienstalter.



7. Befehle

Die Spielzüge in "Wars in America" werden gleichzeitig durchgeführt. Spieler planen ihr Vorgehen für die kommende Spielrunde (jede steht für einen Monat Spielzeit) durch das Erteilen von 'Befehlen' an die unterschiedlichen Militäreinheiten unter ihrem Kommando. Sobald ein Spieler mit dem Erteilen von Befehlen an seine Streitkräfte fertig ist, wird die Spielzugberechnung durch einen Linksklick auf den "Runde beenden" - Button

im Hauptbildschirm ausgelöst. Spieler müssen keine Befehle erteilen. Streitkräfte ohne Befehle werden einfach ihre bisherige Haltung beibehalten und auf anwesende gegnerischer Streitkräfte agieren oder reagieren.

7.1 Aktivierung

Zu Beginn jeder Runde, durchläuft jeder Anführer eine 'Aktivierungs-Prüfung'. (Diese Prüfung wird auch dann durchgeführt, wenn der Anführer derzeit keinerlei Einheiten befiehlt.) Aktivierungsprüfungen werden auf Basis des Strategiewerts eines Anführers durchgeführt. Je höher der Strategiewert, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass dieser Anführer die Aktivierungsprüfung besteht. Anführer, die ihre Aktivierungsprüfung bestehen gelten für die kommende Spielrunde als "Aktiv". Umgekehrt gelten Anführer, die ihre Aktivierungsprüfung nicht bestehen, als 'Inaktiv'. Streitkräfte ohne Anführer gelten immer als Aktiv, erleiden aber entsprechende Kampf- und Bewegungsmali.

7.1.1 Aktivierungsprüfungs-Modifikatoren Die Aktivierungsprüfung wird durch folgende Umstände beeinflusst:

❖+1 Strategiewert: Ein Anführer, der während der vorangegangenen Spielrunde aktiv war, erhöht für die Aktivierungsprüfung seinen Strategiewert um eins (1).

7.1.2 Aktive Anführer Anführer, die als aktiv gelten, sind auf der Karte durch einen weißen Umschlag neben ihrem Counter zu erkennen. Streitkräfte, die von aktiven Anführern befiehlt werden können sich normal bewegen und an Kampfhandlungen in der kommenden Runde teilnehmen.

7.1.3 Inaktive Anführer Anführer, die als inaktiv gelten, sind auf der Karte durch einen braunen Umschlag neben ihrem Counter zu erkennen. Streitkräfte, die von inaktiven Anführern befiehlt werden können sich zwar bewegen und an Kampfhandlungen in der kommenden Runde teilnehmen, werden dies aber mit entsprechenden Mali tun.

7.1.4 Einschränkungen für Inaktive Anführer Inaktive Anführer können nur eine defensive oder passiv Haltung einnehmen (gilt nicht für Marineanführer). Darüber hinaus gelten die folgenden Einschränkungen für Inaktive Anführer:

- ❖Inaktive Einheiten oder Streitkräfte erleiden **35% Reduzierung** ihrer Bewegungsfähigkeit (z.B. Geschwindigkeit),
- ❖Inaktive Einheiten oder Streitkräfte erleiden **bis zu 35% Reduzierung** ihrer Kampfeffizienz, wenn sie auf feindlichen Gebieten in Kampfhandlungen verstrickt werden.
- ❖Eine zusätzliche Benutzer-Option bietet die Möglichkeit, dass ein inaktiver Anführer und sein Stab für eine oder mehrere Runden 'gesperrt' (d.h.inaktiv) werden kann.

7.2 Bewegungsbefehle

Streitkräfte werden über die Karte gezogen, um bestimmte Ziele zu erreichen und sich feindlichen Streitkräften im Kampf zu stellen. Bewegung ist immer freiwillig, und in der Tat gibt es bestimmte Boni, die sich von den verbleibenden stationierten Truppen ableiten (z. B. Zusammenhaltspunkte wiedergewinnen und Nachschub beziehen).

7.2.1 Geschwindigkeit der Fortbewegung Eine Streitmacht bewegt sich mit der Geschwindigkeit der langsamsten Einheit in der Truppe. So wird sich zum Beispiel eine überwiegend aus Infanterie bestehende Streitmacht, sich in Artilleriegeschwindigkeit bewegen, wenn sie eine Artillerie-Batterie enthält.

Bewegungsgeschwindigkeit beruht teilweise auf dem durchschnittlichen Zusammenhaltswert der Elemente in der Truppe in Bezug auf deren maximalen durchschnittlichen Zusammenhaltswert. Der sich daraus ergebende Prozentsatz wird halbiert und dann auf die Bewegungsgeschwindigkeit der Truppe angewandt. Wenn zum Beispiel eine Streitmacht zu Beginn ihrer Bewegung einen durchschnittlichen Zusammenhaltswert von 30 und einen maximalen durchschnittlichen Zusammenhaltswert von 60 hat; beträgt die Differenz 50%. Diese 50% werden dann auf 25% halbiert. Berücksichtigt man nur den Zusammenhalt, würde sich die Truppe in diesem Beispiel um 25%

langsamer als normal bewegen. Elemente, die Null (0) Zusammenhaltspunkte haben, bewegen sich um 50% langsamer im Vergleich zu ihrer normalen Geschwindigkeit.

Bewegung ist auch eine Funktion mit vielen variablen Faktoren. Dazu gehört der Aktivierungs-Status des Elements, Einheitentyp, Geschwindigkeitskoeffizient und Befehlshaltung. Andere Faktoren sind Witterungsbedingungen, Gelände, die Anwesenheit feindlicher Truppen, usw. Schauen Sie sich die Geländezusammenfassung in Anhang A an, um eine vollständige Auflistung aller Geländearten und deren Auswirkung auf die Bewegungsgeschwindigkeit zu erhalten.

7.2.2 Zusammenhaltskosten der Bewegung Sich bewegende Streitkräfte verbrauchen ihre Zusammenhaltspunkte wie folgt:

- ❖ **Normale Bewegung über Land:** Landstreitkräfte verlieren einen (1) Zusammenhaltspunkt für jeden Tag normaler Land-Bewegung. Dieser Abzug wird durch die Befehlshaltung beeinflusst, und wenn die Truppe in 'Gewaltmarsch' ist.
- ❖ **Marinetransport:** Landstreitkräfte, die mit Marinetransporten bewegt werden, verlieren eine minimale Menge an Zusammenhalt, sie werden mehr Zusammenhalt bei Bewegungen über Meereszonen mit rauem Wetter verlieren.
- ❖ **Schiffe:** Schiffe verlieren Zusammenhalt in Abhängigkeit von der Art des Schiffes und des Wetters in den durchreisten Regionen.

Streitkräfte nehmen auch Abnutzungstreffer in Abhängigkeit von den Zusammenhaltskosten der Bewegung hin.

Kommandeurs Hinweis: Es hat sich in der Praxis bewährt, einer Streitmacht vor dem Bewegen eine Befehlshaltung (und ROE/Kampfbefehle) zuzuweisen.

7.2.3 Bewegungsbefehle planen Bewegungsbefehlen werden auf der Karte geplant (sowohl für Land- als auch Seestreitkräfte) indem man links auf den Counter einer Streitmacht klickt und die Streitmacht auf ihren Bestimmungsort zieht. Sobald die Streitmacht auf ihrem Ziel abgelegt wurde, wird ein Bewegungspfad, der Ausgangspunkt und Ziel miteinander verbindet, angezeigt. Jeder Abschnitt des Bewegungspfades (d.h. jede Region) enthält eine erläuternde Angabe der geschätzten Anzahl von Tagen, die die Streitmacht zum Bereisen dieser Strecke benötigt.

7.2.4 Bewegungsbefehle ändern Um einen Bewegungsbefehl abubrechen, ziehen Sie die Truppe wieder auf ihren ursprünglichen Standort. Um einen Bewegungsbefehl Abschnitt für Abschnitt abubrechen, drücken Sie einmal die Taste "Entf" für jeden Abschnitt, der entfernt werden soll. Um einem Bewegungspfad einen weiteren Abschnitt hinzuzufügen, linksklicken Sie auf den Counter der Streitmacht (auf der letzten Etappe des Bewegungspfades) und ziehen die Truppe zum nächsten Bestimmungsort. Wenn eine Streitmacht in eine angrenzende Region gezogen wird, wird der Wegfindungs-Algorithmus den schnellsten, aber nicht unbedingt kürzesten Strecke wählen. Um die kürzeste Strecke zu wählen, halten Sie beim Verschieben der Streitmacht die Strg-Taste gedrückt.

7.2.5 Verlässlichkeit der Bewegungsbefehle Eine Streitmacht befolgt Befehle nicht automatisch, wenn sich die Umstände aufgrund feindlicher Störungen ändern. Bedenken Sie; die gleichzeitige Spielweise der Runden bedeutet, dass feindliche Aktionen berücksichtigt werden müssen. Wenn sich zum Beispiel eine Streitmacht in einer offensiven Haltung durch eine Region bewegt, und auf eine größeren feindliche Streitmacht trifft, ist es wahrscheinlich, dass die sich bewegende Truppe bemühen wird, sich nach ein paar Kampfrunden zurückzuziehen (also eine passive Haltung annehmen und zum Stillstand kommen wird).

7.3 Ausruhen

Eine Landstreitmacht kann Zusammenhaltspunkte wiedergewinnen, indem sie sich Zeit zum Ausruhen nimmt, anstatt sich zu bewegen und zu kämpfen. Der Basissatz für die Erholung von Landeinheiten ist **0.75 Zusammenhaltspunkte pro Ruhetag**.

Dieser Basiswert von 0.75 Zusammenhaltspunkten pro Tag wird durch folgende Umstände verändert:

- ❖ +1.00 ZP: Streitmacht ist in passiver Haltung stationiert.
- ❖ +0.75 ZP: Streitmacht ist innerhalb eines Bauwerks stationiert.
- ❖ +0.50 ZP: Streitmacht ist außerhalb eines Bauwerks stationiert.
- ❖ +0.50 ZP: Streitmacht ist stationiert und befindet sich in einer loyalen Region.
- ❖ +0.50 ZP: Streitmacht ist eine stationierte Irreguläre Einheit.
- ❖ -0.50 ZP: Streitmacht ist in Offensiver Haltung.
- ❖ -0.50 ZP: Streitmacht belagert.
- ❖ -0.50 ZP: Streitmacht wird von Marinetransportern transportiert.
- ❖ -1.50 ZP: Streitmacht wird belagert.
- ❖ Variable ZP: Zusammenhaltungspunkte Zugewinn/Verluste werden durch National Moral verändert.
- ❖ Variable ZP: Bestimmte spezielle Fähigkeiten steigern/senken die Menge wiedererlangter ZP.
- ❖ Eine Sanitätseinheit in einer Streitmacht erhöht die Zusammenhaltungswiedergewinnung pro Runde um 15%

7.4 Kampfbefehle

Spieler erteilen nicht per se Kampfbefehle. Kämpfe werden automatisch ausgeführt (unter bestimmten Bedingungen), wenn gegnerische Truppen in der gleichen Region sind und mindestens eine Seite in Offensiver oder Angriffshaltung ist.

7.5 Bewegungen blockieren und Kontrollierte Zonen

Die gleichzeitige Art von Bewegungsplanungs- und Spielzugberechnung in "Wars in America" bedeutet, dass Spieler (und die Computer KI) die Aktivitäten ihrer Gegner vorausahnen müssen. Die Anwesenheit feindlicher Streitkräfte und Befestigungsanlagen hemmt freundlich gesinnte Bewegungen in eine Landregion während der Spielzugberechnung einer Spielrunde. Wenn die anwesende Truppe stark genug ist, werden freundlich gesinnte Einheiten eine Region betreten, sich aber nicht weiter bewegen können. Beachten Sie, dass es eine Mindestschwelle erreicht werden muss, um Bewegungen zu blockieren. (Eine schwache feindliche ZOC (Kontrollierte Zone) wird freundlich gesinnte Streitkräfte nicht davon abhalten, eine Region zu betreten, in der sie keine militärische Kontrolle haben.)

7.5.1 Patrouillenwerte Jedes Element hat einen Patrouillenwert, der dessen Fähigkeit, feindliche Bewegungen zu blockieren (d.h. unterbrechen) widerspiegelt. Der modifizierte Durchschnitt aller Patrouillenwerte freundlich gesinnter Elemente wird zum Patrouillenwert einer freundlich gesinnten Befestigungsanlage in einer Region addiert. Die militärische Kontrolle der Region trägt auch noch zur Wirksamkeit des Patrouillenwertes bei. Der sich daraus ergebende Wert steht für die Stärke der Kontrollierten Zone, den die freundlich gesinnten Streitkräfte in dieser Region auszuüben.

7.5.2 Ausweichwerte Jedes Element hat einen Ausweichwert, der die Fähigkeit des Elements, Kontakt mit den feindlichen Truppen zu vermeiden, repräsentiert. Die Summe aller Ausweichwerte aller freundlich gesinnten Elemente wird durch Wetter und Gelände geändert. Die Größe einer freundlich gesinnten Streitmacht wird ebenfalls berücksichtigt - für kleinere Truppen ist es leichter, Feindkontakt zu vermeiden.

- ❖ Kleine Streitmacht: eine kleine Streitmacht ist eine Streitmacht, die weniger als vier (4) Einheiten und/oder deren Einheiten/Elemente weniger als vier (4) Kommandopunkte wert sind.
- ❖ Große Streitmacht: eine große Streitmacht ist eine Streitmacht, die mehr als neun (9) Einheiten und/oder deren Einheiten/Elemente mehr als neun (9) Kommandopunkte wert sind.

7.5.3 Wirksamkeit der Kontrollierten Zone Sobald die Stärke der Kontrollierten Zone (d.h. gesamte veränderte Patrouillenwert) ermittelt ist, wird dieser durch den Ausweichwert der gegnerischen Truppe geteilt. Eine gegnerische Streitmacht wird am Betreten der angrenzenden Regionen gehindert, in denen ihre militärische Kontrollstufe geringer als diese Zahl ist. Regionen, die eine Streitmacht wegen einer blockierenden Kontrollierten Zone nicht betreten kann, sind in rot auf der Karte dargestellt. Zusätzliche Informationen über Bewegungsblockierung erhalten Sie, wenn Sie die Maus auf eine angrenzende Region bewegen.

Kommandeurs Hinweis: Kleine schnelle Kavalleriestreitkräfte haben die beste Chance, um ein Festsetzen durch einer feindlichen Kontrollierten Zone zu verhindern.

7.5.4 Befestigungsanlagen und Kontrollierte Zone Befestigungsanlagen haben einen Patrouillenwert in Höhe von [Stufe der militärischen Kontrolle in der Region] x [Ausbaustufe der Befestigungsanlage]. Als Folge dessen ist es nahezu unmöglich, große feindliche Befestigungsanlagen zu umgehen.

7.6 Feindliche Streitkräfte abfangen

Während des Bewegungsplanungs-Teils einer Spielrunde (d.h. vor der Auflösung), kann ein Spieler anstatt eine freundlich gesinnte Streitmacht direkt in eine bestimmte Region zu bewegen, einer solchen Truppe das 'Abfangen' einer feindlichen Streitmacht befehlen. Wenn während des Auflösungsteils der Spielrunde die freundlich gesinnte Streitmacht die feindliche nicht entdeckt, wird sie ihre Bewegung sofort abbrechen. Wenn eine freundlich gesinnte Streitmacht versucht, eine feindliche Streitmacht, die sich später in mehrere Truppen aufteilt abzufangen, wird sie versuchen, die größte feindliche Streitmacht zu blockieren. Der Bewegungspfad einer abfangenden Streitmacht wird durch die Computer KI angepasst, um die Bewegung feindlicher Truppen zu stören.

Um eine feindliche Streitmacht abzufangen, ziehen Sie die freundlich gesinnte überwachenden Streitmacht (oder -kräfte) auf der Oberseite des Counters der feindlichen Truppe auf der Karte. Ein Symbol, das den Abfangversuch anzeigt, wird auf der Counter der freundlich gesinnten Streitmacht platziert.

7.8 Raids

Ein Spieler, dem es gelingt, das feindliche Versorgungsnetz zu stören, wird seinen Gegner schon stark behindern, bevor der erste Schuss abgegeben wird. Aus diesem Grund ist es wichtig, die Chancen, Schläge gegen die feindlichen Versorgungslinien und Infrastruktur zu landen, zu nutzen. Dementsprechend können die Spieler das gewünschte Verhalten ihrer Truppen mit folgenden speziellen Befehlen einstellen:

- ❖ **Standardbefehle:** Streitkräfte werden automatisch Versorgungslager in feindlichen Bauwerken, die sie während ihrer Bewegung erobern, einnehmen. Die erobernde Streitmacht füllt seine eigene Versorgung bis zum Maximum auf, und lässt die verbleibenden Versorgungsgüter intakt. Feindliche Anlagen bleiben intakt wechseln den Besitzer.
- ❖ **Kämpfe vermeiden:** Streitkräfte werden sofort alle feindlichen Versorgungsgüter, die sie während ihrer Reise finden zerstören, außer denen in ihrem Zielgebiet. Feindliche Anlagen bleiben intakt und wechseln den Besitzer.
- ❖ **Depot zerstören:** Um ein Depot zu zerstören, muss eine Truppe die Runde in einer Region mit einem feindlichen Depot beginnen und den speziellen Befehl 'Depot zerstören' erhalten haben. Das Depot wird zerstört, bevor die Truppe weitere Bewegungsbefehle ausführt. (Hinweis: Nur Stufe 1 Depots können zerstört werden).
- ❖ **Plündern:** Einige Einheiten (d.h. Indianer, Guerillas, etc.) zerstören sofort alle Versorgungsgüter und Depots, auf die sie treffen. (Sie können keine Befestigungsanlagen zerstören.) Diese Einheiten sind erkennbar anhand des Icons ihrer besonderen Fähigkeit 'Plündern'.

7.9 Verschanzen

Verschanzungen bieten Defensivboni. Sie sind keine Bauwerke, obwohl sie begrenzten Schutz gegen schlechtes Wetter bieten. Sie fallen nicht unter die Regeln der Steuerung von Belagerungen. Verschanzungen werden unter Verwendung des Feldschlacht-Auflösungsverfahrens angegriffen.

Verschanzungen werden vernichtet, sobald ALLE Einheiten, die die Verschanzung besetzten, aus der Region bewegt wurden. Freundlich gesinnte Streitkräfte innerhalb der gleichen Region können verschiedenen Stufen der Verschanzung besetzen.

Spieler bauen Verschanzungen nicht. Streitkräfte in defensiver Haltung verschanzen sich automatisch, wenn sie Zeit haben, aber die Ausbaustufe der Verschanzung ist auf 1 begrenzt.

7.10 Feststehende Einheiten

Viele Szenarien haben Streitkräfte, die das Spiel als "feststehend" beginnen. Feststehende Streitkräfte sind mit einem Schloss-Symbol neben dem Counter auf der Karte oder auf dem Gesicht ihres Einheitenicons des Einheitenfeldes versehen. Feststehende Streitkräfte dürfen nicht von ihrem festen Standort bewegt werden bis:

- ❖ Eine freundlich gesinnte, nicht feststehende Streitmacht die Runde in der Region (oder Bauwerk) mit der feststehenden Streitmacht beendet (gemäss Szenario Einschränkungen),
- ❖ Die feststehende Einheit von feindlichen Truppen angegriffen wird,
- ❖ Ein bestimmtes Datum erreicht wurde (wie vom Tooltip angezeigt).



Abbildung 7.1 Feststehende Einheiten. Hier sind zwei in Kingston stationierte Einheiten (Ontario, 1812 Kampagne) zu sehen. Das kleine Schloss-Symbol in der oberen linken Ecke ihres Einheitenicons zeigt an, dass es sich um 'feststehende Einheiten' handelt.

Einige Streitkräfte (wie automatische stationierte Elemente) sind dauerhaft feststehend und können unter keinen Umständen bewegt werden. (Ein statisches Element hat eine Bewegungsrate von 0%). Konsultieren Sie den Tooltip um Informationen über spezifische Einheiten zu erhalten.












7.11 Spezielle Befehle

Spezielle Befehle ermöglichen Spielern, die Bewegungen und Reaktionen ihrer Streitkräfte auf den Feind für die kommende Runde fein abzustimmen. Die für eine bestimmte Truppe verfügbaren Speziellen Befehle werden auf dem Feld mit den Spezialbefehls-Buttons auf der linken Seite des Einheitenfeldes angezeigt. Verfügbare Spezielle Befehle sind hervorgehoben, nicht verfügbare sind ausgegraut. 'Inaktive' Anführer können bestimmte spezielle Befehle die sonst zur Verfügung stehen, nicht ausführen, auch wenn die Befehle verfügbar sind.

7.11.1 Spezielle Befehle Aktivitätsprüfung Sofern nicht anders angegeben, erfordern spezielle Befehle, dass die beauftragte Streitmacht eine Aktivitätsprüfung besteht (meist im Zusammenhang mit Anführern und deren Eigenschaften), um die gewünschten speziellen Befehle ausführen zu können. Spezielle Befehle, die mehrere Tage in Anspruch nehmen, werden stets am Anfang einer Spielrunde ausgeführt. Wenn auch nach Abschluss des speziellen Befehls noch Zeit übrig ist, wird die Streitmacht jede geplante Bewegung durchführen.

7.11.2 Spezielle Befehle für Land/Marinestreitkräfte Die folgenden Speziellen Befehle stehen Land-/Seestreitkräften zur Verfügung und können beauftragt werden, indem Sie die Spezielle Befehle -Buttons, sofern aktiviert, verwenden. Ein Spezielle Befehle -Button wird nur dann aktiv, wenn die erforderlichen Bedingungen erfüllt sind.

Spezieller Befehl Icon	Spezieller Befehl	Beschreibung/Auswirkung des Speziellen Befehls
	HINTERHALT	NICHTBEWEGENDE IRREGULÄRE TRUPPEN (Z.B. PARTISANEN, GUERRILLA, USW.) KÖNNEN VERSUCHEN, EINEN HINTERHALT IN MOOR, WALD, BERG, GEBIRGE UND SUMPFGELÄNDE ZU LEGEN. WENN SIE ERFOLGREICH SIND, ERHALTEN DIESE EINHEITEN KAMPFBONI (Z.B. ERSTES FEUER) UND HABEN EINE ERHÖHTE CHANCE ZUM RÜCKZUG.

Spezieller Befehl Icon	Spezieller Befehl	Beschreibung/Auswirkung des Speziellen Befehls
	GEWALT-MARSCH	EINE STREITMACHT, DIE EINEN GEWALTMARSCH DURCHFÜHRT, KANN SICH SCHNELLER ZU BEWEGEN, HAT ABER ERHÖHTE ZUSAMMENHALTSVERLUSTE. LEICHTE INFANTERIE UND KAVALLERIE ERLEIDEN WAHRSCHEINLICH WENIGER ZUSAMMENHALTSVERLUSTE ALS ANDERE. EINE STREITMACHT, DIE NUR ANFÜHRER UND/ODER VERSORGUNGSEINHEITEN BEINHÄLTET KANN KEINEN MARSCH ERZWINGEN.
	SCHUTZ SUCHE	EINE STREITMACHT, DIE SCHUTZ SUCHT WIRD EINE ANLAGE IN IHREM ZIELGEBIET BETRETEN. EINE STREITMACHT, DIE SICH AUS EINEM KAMPF ZURÜCKZIEHT WIRD EINE ANLAGE IN DER AKTUELLEN REGION BETRETEN.
	DEPOT ERRICHTEN	DIE STREITKRAFT WENDET ZWEI (2) VERSORGUNGSWAGEN ODER ZWEI (2) MARINETRANSPORT-EINHEITEN AUF UND ERRICHTET EIN DEPOT. DER DEPOTBAU DAUERT ZWEI (2) SPIELRUNDEN.
	DEPOT ZERSTÖREN	DIE STREITMACHT MUSS IHRE RUNDE IN DER REGION MIT DEM FEINDLICHEN DEPOT BEGINNEN UND DEN SPEZIELLEN BEFEHL 'DEPOT ZERSTÖREN' ERHALTEN HABEN. DAS DEPOT WIRD ZERSTÖRT, BEVOR DIE TRUPPE ETWAIGE ZUSÄTZLICHE BEWEGUNGSBEFEHLE AUSFÜHRT. (HINWEIS: NUR STUFE 1 DEPOTS KÖNNEN ZERSTÖRT WERDEN).
	KAMPF VERMEIDEN	EINE STREITMACHT MIT DIESEM BEFEHL WIRD VERSUCHEN, JEDLICHEN KONTAKT MIT FEINDLICHEN TRUPPEN WÄHREND IHRER BEWEGUNG ZU VERMEIDEN. SIE WIRD AUSSERDEM EINEN RAID-MODUS ANNEHMEN.
	MARINE BOMBARDEMENT	EINE MARINESTREITMACHT WIRD DIE ERSTE KÜSTENANLAGE ODER VERSCHANZTE POSITION, AUF DIE SIE TRIFFT, BOMBARDIEREN, VORAUSGESETZT EINE FREUNDLICH GESINNTE LANDSTREITMACHT IST IN DIESER REGION. FEINDLICHE BATTERIEN IN FESTUNGEN ODER VERSCHANZUNGEN MIT EINER AUSBAUSTUFE ÜBER 4 HABEN DIE MÖGLICHKEIT, ZURÜCKZUFUEHREN.
	EINHEIT AUFLÖSEN / DIE WAFFEN STRECKEN	FALLS AUSGEWÄHLT, WIRD DIE EINHEIT WÄHREND DER ZUGAUSFÜHRUNG AUFGELÖST. DER SPIELER VERLIERT SP UND NM, SO ALS WÄRE DIE EINHEIT IM KAMPF VERNICHTET WORDEN.
	FERN ENTLADEN	FÜR EINE KÜSTENREGION, DIE AN DIE 'ENTLADEN' BESTIMMUNGS-LANDREGION ANGRENZT, KANN 'FERNENTLADEN' AUSGEWÄHLT WERDEN, WENN LAND-EINHEITEN AN BORD EINES MARINESTAPELS (Z.B. EINGESCHIFFT) SIND. WÄHLEN SIE FERNENTLADEN, DANN SIE DIE LANDREGION ZUM ENTLADEN. WARNUNG: SIE MÜSSEN DEN MARINESTAPEL BEWEGEN
	FORT ZERSTÖREN	FALLS AUSGEWÄHLT WIRD DAS STUFE 1 FORT IN DIESER REGION ZERSTÖRT
	FORT ERRICHTEN	FALLS AUSGEWÄHLT WIRD EIN STUFE 1 FORT IN DIESER REGION ERRICHTET
	KAPITULIEREN	BELAGERTE EINHEITEN KÖNNEN KAPITULIEREN, WODURCH SIE AUS DEM SPIEL VERSCHWINDEN.



8. Militärische Aufklärung (Nebel des Krieges)

'Wars in America' stellt die Unsicherheit bezüglich feindlicher Standorte und Absichten nach, indem es die Spieler mit einer Gegebenheit namens "Nebel des Krieges" konfrontiert. Im Wesentlichen wird dem Spieler die Position der feindlichen Streitkräfte vorenthalten, bis er in der Lage ist, diese zu 'entdecken'. Beachten Sie aber, dass die Fähigkeit eines Spielers den Gegner zu entdecken bisweilen durch die Fähigkeit des Gegners, sich zu verbergen, aufgehoben wird.

8.1 Entdeckungswert

Die Fähigkeit freundlich gesinnter Streitkräfte, in eine von ihnen besetzte Region (und angrenzende Regionen) hineinzusehen, wird durch die Anzahl der Entdeckungspunkte, die eine Streitmacht (oder freundliche Region) generieren kann, bestimmt. Entdeckungspunkte addieren sich nicht auf. Nur die höchste Anzahl durch eine einzelne Quelle generierter Entdeckungspunkt wird benutzt. Einmal bestimmt, wird diese Anzahl der Entdeckungspunkte als Entdeckungswert bezeichnet.

8.1.1 Zusammenfassung der Entdeckungspunkt Generierung Entdeckungspunkte („*detection points*“, DP) werden durch folgende Gegebenheiten generiert:

❖ Höchster Entdeckungswert sämtlicher freundlich gesinnter Einheit in der Region. Ein Element einer Kavallerie-Brigade hat zum Beispiel normalerweise einen Entdeckungswert von 4 DP; ein Infanterie-Element hat in der Regel 2 DP.

In einer Region ohne freundlich gesinnte Einheiten:

- ❖ +2 DP: mindestens 51% militärische Kontrolle in dieser Region (freundlich gesinnt).
- ❖ +2 DP: mindestens 51% loyale Bevölkerung in dieser Region.
- ❖ -1 DP: Entdeckungspunkte verwendet, um in angrenzende Regionen zu spähen..

8.1.2 Entdeckungsvorgang Der Entdeckungswert wird mit dem Verbergungswert des Gegners verglichen. Wenn der Entdeckungswert höher ist als der Verbergungswert, gelten feindliche Einheiten als entdeckt (d.h. auf der Karte aufgedeckt). Wenn nicht, bleiben die feindlichen Kräfte verborgen. Mit jedem Punkt, den der Erkennungswert höher ist als der Verbergungswert des Feindes, wird die Genauigkeit der Informationen erhöht.

Kommandeurs Hinweis: Feindliche Streitkräfte in der Nähe Ihres Territoriums oder ihrer Einheiten werden fast immer erkannt, es sei denn die Region ist unwegsam (d.h. keine Bauwerke in der Region) oder die feindlichen Einheiten sind besonders verborgen. Irreguläre Einheiten sind sowohl für Aufklärung als auch Infiltration eine gute Wahl.

8.2 Verbergungswert

Die Fähigkeit freundlich gesinnter Truppen, einer Entdeckung zu entgehen wird durch die Anzahl der Verbergungspunkte, die eine Streitmacht erzeugt, bestimmt. Nur die niedrigste Anzahl der von einer einzelnen Quelle generierten Verbergungspunkte wird benutzt. Einmal bestimmt, wird diese Anzahl Verbergungspunkte als Verbergungswert bezeichnet und wird mit dem Entdeckungswert einer feindlichen Streitmacht verglichen, um festzustellen, ob ihre Truppe gesichtet wurde.

8.2.1 Zusammenfassung der Verbergungspunkt Generierung Verbergungspunkte (VP) werden durch folgende Gegebenheiten generiert:

Wenn eine Streitmacht sich in einer Region mit einem Bauwerk aufhält (egal ob freundlich oder feindlich), wird ihr Verbergungswert automatisch auf eins (1) gesetzt, es sei denn, sie befindet sich in passiver Befehlshaltung.

- ❖ +1 VP: Die Streitmacht besteht nur aus Anführern.
- ❖ +1 VP: Die Streitmacht ist passiv oder gilt als klein.
- ❖ +1 VP: bewachsenes Gelände (Wald, Gehölz, Wildnis, Gebirge, Sümpfe)
- ❖ +1 VP: Raue Witterung (z.B. Schlamm, Schnee, Gefroren, Schneesturm)
- ❖ -1 VP: Streitmacht gilt als groß.

Verbergungspunkte addieren sich auf. Eine kleine Streitmacht (+1 VP), die nur Elemente der Kosaken Kavallerie (Irreguläre) enthält hat zum Beispiel einen Grund-Verbergungswert von drei (3); wenn sie sich in einem bewachsenen Gelände befindet (+1 VP) und rauen Witterungsbedingungen herrschen (+1 VP), hätte sie einen modifizierten Verbergungswert von sechs (6). Eine Streitmacht mit einem Verbergungswert von sechs (6), die in einer passiven Haltung verbleibt ist praktisch unsichtbar - ideal für Aufklärung hinter feindlichen Linien.

- ❖ Kleine Streitmacht: eine kleine Streitmacht ist eine Streitmacht, die weniger als vier (4) Einheiten und/oder deren Einheiten/Elemente weniger als vier (4) Kommandopunkte wert sind.
- ❖ Große Streitmacht: eine große Streitmacht ist eine Streitmacht, die mehr als neun (9) Einheiten und/oder deren Einheiten/Elemente mehr als neun (9) Kommandopunkte wert sind.



9. Marineeinheiten

Der Marinebereich von 'Wars in America' wird zwar in den meisten Szenarien



wahrscheinlich keine entscheidende Rolle spielen, ist aber dennoch ein wichtiger Bestandteil jeder strategischen Gesamtplanung. Seestreitkräfte werden in den meisten Fällen genau wie Landstreitkräfte behandelt. Marineanführer werden unabhängig von ihrem Rang als 'Admiral' bezeichnet. Es gibt keine Befehlskette oder Belange des Dienstalters betreffend, die man berücksichtigen muss. Allerdings ist es oft sinnvoll, einen Admiral zu befördern sobald dies möglich ist, um die Vorteile der zusätzlichen Kommandopunkte, die aufgrund des höheren Rangs gewonnen wurde, nutzen zu können.

9.1 Bewegung der Marine

Bewegungsbefehle der Marine werden genau so geplant und erteilt wie Bewegungen über Land. Marinestreitkräften werden Befehlshaltung und ROE (Kampfregele) gleich denen der Landstreitkräfte zugewiesen. Die Bewegungen verlaufen durch aneinangergrenzende Gewässerzonen (d.h. Regionen). Bewegungspfade werden auf der Karte dargestellt und werden mit der voraussichtlichen zum Erreichen jeder Gewässerzone benötigten Anzahl von Tagen versehen..

9.1.1 Marine Aktivierungsprüfung Admirale müssen in jeder Spielrunde eine Aktivierungsprüfung ablegen. Ein Admiral, der diese Prüfung nicht besteht, darf aber immer noch in offensive Haltung wechseln, seine Bewegungsbefehle werden nur verzögert ausgeführt.

9.1.2 Marinebewegungen stören Seestreitkräfte können niemals direkt daran gehindert werden, in eine Gewässerzone (oder einen Flussabschnitt) einzudringen. Sobald aber Seestreitkräfte in eine Gewässerzone (oder Flussabschnitt), in der sich feindliche Marinestreitkräfte befinden, eindringt, verwendet jede Marineeinheit ihren Patrouillen- und Ausweichwert, um festzustellen, ob ein Seegefecht stattfindet. Festungsanlagen an der Küste (und Befestigungsanlagen an schiffbaren Flüssen) haben hohe Patrouillenwerte. In den meisten Fällen wird ihnen das ermöglichen, gegnerische Marinestreitkräfte unter Feuer zu nehmen, wenn sie vorbeifahren,.

9.2 Marineeinheiten und Versorgung

Schiffe benötigen genau wie Landeinheiten allgemeine Versorgungsgüter und Munition, um effizient agieren zu können.

9.2.1 Marineeinheiten wieder auffüllen Marineeinheiten können ihren Eigenbedarf an allgemeinen Versorgungsgütern und Munition in freundlich gesinnten Häfen mit verfügbaren Beständen von allgemeinen Versorgungsgütern und Munition wieder auffüllen. Marineeinheiten können ihren Eigenbedarf an allgemeinen Versorgungsgütern auf See wieder auffüllen, wenn sie sich in einer Gewässerzone befinden, die an eine Landregion mit verfügbaren allgemeinen Versorgungsgütern grenzt.

9.2.2 Marinetransport von Versorgungsgütern Marinetransporteinheiten können verwendet werden, um Waren (sowohl allgemeine Versorgungsgüter, als auch Munition) an freundlich gesinnte Landeinheiten und Befestigungsanlagen in angrenzenden Küstenregionen zu transportieren und zu verteilen. Dies ist der gleiche Verteilungsweg von Versorgungsgütern, wie er auch von Versorgungswagen verwendet wird.

9.3 Marinetransport

Beide Seiten können Schiffe als Transportmittel einsetzen. Marinetransporter zeichnen sich durch ihre Transportkapazität aus. Ein großer Marinetransporter kann bis zu zehn (10) Punkte Transportgewicht transportieren (d.h. an Bord nehmen). Als winzig eingestufte Transporter und sogar einige Linienschiffe können einen (1) Punkt Transportgewicht befördern.

Vorgang eines Marinetransports

Es gibt zwei unterschiedliche Möglichkeiten für Landeinheiten an Bord von Marinetransportern zu gehen:

1. Landeinheiten beginnen eine Spielrunde innerhalb eines Hafens zusammen mit einer Streitmacht, die Marinetransporter enthält. Die Landeinheit wird mit dem Marinetransporter zusammengeführt, indem sie auf

dessen Reiter (auf dem Einheitenfeld) gezogen wird. Die transportierende Seestreitmacht muss über ausreichend Beförderungskapazität verfügen (d.h. Mehr oder gleich viele Transportpunkte wie das 'Gewicht' der Landeinheiten beträgt). Der transportierenden Seestreitmacht kann jetzt ein Bewegungsbefehl erteilt werden.

2. Landeinheiten beginnen eine Spielrunde in einer Region, die an eine Küstenzone mit einer Seestreitmacht grenzt, die Marinetransporter beinhaltet. Die Landstreitmacht wird mit der Seestreitmacht kombiniert, indem sie auf deren Counter gezogen wird. Der transportierenden Seestreitmacht kann jetzt ein Bewegungsbefehl erteilt werden. Dieser Bewegungsbefehl wird so lange verzögert, bis die Landeinheiten an Bord des Transporters sind.

Landeinheiten können für unbestimmte Zeit an Bord eines Transportschiffs in Gewässerzonen bleiben. Allerdings werden sie Verluste aufgrund Zermürbung erleiden, so lange sie auf See sind. Landeinheiten gehen automatisch von Bord (d.h. verlassen den Marinetransport), wenn die Seestreitmacht in einen Hafen einläuft. Sie können auch in einer Region ohne Hafen von Bord gehen (d.h. eine amphibische Anlandung).

9.4 Fern-Entladen

Vorgang einer amphibischen Anlandung

Der Vorgang einer amphibischen Anlandung verwendet den speziellen Befehl 'Fern-Entladen':

1. Wählen Sie einen Marinestapel aus, der eingeschifft Landeinheiten enthält. Klicken Sie auf Sie den 'Fern-Entladen' -Button und wählen Sie die Landregion, in der die Landeinheiten abgesetzt werden..

2. Bewegen Sie die Marinestreitmacht zu der Küstenregion, die an die entfernte Landregion angrenzt. Ist diese Bewegung beendet, werden die Landstreitkräfte in die angrenzende Landregion entladen.

Warnung: Auf diese Weise werden alle Landeinheiten aus dem Marinestapel entfernt.

9.5 Gefechte auf See bestreiten

Seegefechte erfolgen - ähnlich wie Gefechte zu Land - zwischen gegnerischen Streitkräften in der gleichen Gewässerzone. Mindestens eine der Kräfte muss offensive Haltung zugewiesen haben. Seestreitkräfte verhalten sich in Gefechten gemäß ihrer zugewiesenen Befehlshaltung und ROE (Kampfregele). Jedes Gefecht wird als eine Serie von sechs (6) aufeinanderfolgenden Kampfunden pro Tag ausgefochten. Der Kampf wird so lange fortgesetzt, bis eine Seite beschließt, sich zurückzuziehen, zum Rückzug gezwungen ist, zerstört wird oder nach 6 Kampfunden die Nacht hereinbricht. Am nächsten Tag wird der Kampf wieder aufgenommen und jede Seite muss eine Einsatzprüfung durchführen. Wenn keine der beiden Seiten diese Überprüfung besteht, endet der Kampf unverzüglich und wird als Unentschieden gewertet.

9.5.1 Feststellung des Windmessers

Der "Windmesser" ist ein Begriff zur Beschreibung des taktischen Vorteils, der entsteht, wenn der Wind aus einer günstigen Richtung weht. Da alle Kriegsschiffe dieser Zeit 'gesegelt' oder gerudert wurden, ist die Geschwindigkeit und Richtung des Windes ein wichtiger Gesichtspunkt.

Der Windmesser wird durch den Vergleich der Strategiewerte der sich gegenüber stehenden (befehlshabenden) Admirale unter Berücksichtigung der folgenden Modifikatoren bestimmt:

- ❖ Strategiewert des befehlshabenden Admirals (der Standard-Strategiewert ist [3], wenn es keinen befehlshabenden Admiral gibt,
- ❖ Kampfboni aufgrund spezieller Fähigkeiten der Anführer (befehlshabender Admiral, Boni können positiv oder negativ ausfallen).

Der Seite mit dem höchsten geänderten Strategiewert wird der 'Windmesser' zugewiesen. Wenn beide Seiten nach der Änderung den gleichen Strategiewert haben, wird keiner Seite der 'Windmesser' zugewiesen.

9.5.2 Vorteile durch den Windmesser Die Seite, die die Vorteile des Windmessers genießt, erhält folgende Boni:

- ❖ Der Feuerwert der Kriegsschiffe wird um 15% erhöht,
- ❖ Die Chancen für erfolgreiches Entern steigen um 50%,
- ❖ Der Disziplinwert freundlich gesinnter Schiffe wird für den Entervorgang erhöht.

9.6 Wetter and anfängliche Feuerreichweite auf See

Der anfängliche Radius, in dem Gefechte stattfinden, wird durch das Element mit der größten (d.h. der höchsten) Feuerreichweite bestimmt. Dieser anfängliche Bereich wird durch Witterungsbedingungen (was in der Regel zu einer Verminderung führt) verändert. Die erste Kampfrunde findet in diesem geänderten Bereich statt.

Dieser Bereich wird in jeder darauf folgenden Kampfrunde um eins (1) verringert, bis der Kampfradius das Minimum von eins (1) erreicht. Der Kampf wird in einem Radius von eins (1) fortgeführt, es sei denn, ein Entermanöver wird durchgeführt.

9.7 Feuergefecht auf See

Um im Laufe einer Seegefechtsrunde feuern zu können, müssen Elemente folgende Kriterien erfüllen:

- ❖ Das Element muss in Reichweite sein,
- ❖ Das Element muss noch feuern können (d.h. noch nicht den maximalen Feuerwert für diese Runde erreicht haben),
- ❖ Das Element muss mindestens 10% seiner ursprünglichen Munition übrig haben.

Wenn das Element diese Kriterien erfüllt, kann es feuern (entweder mit seinem Offensivfeuer-Wert oder Defensivfeuer-Wert). Feuergefechte auf See werden aufgelöst, indem der Feuerwert eines Elements mit dem Schutzwert der verteidigenden Einheiten verglichen wird.

9.8 Entergefechte auf See

Entern ist im Wesentlichen eine Marine-Version des Sturmangriffgefechts. Im Gegensatz zu Landgefechten findet Entern nicht automatisch statt. Tatsächlich gibt es bei Seegefechten nur eine Wahrscheinlichkeit von 30% (pro Tag), dass es zum Entern kommt. Wenn die Seite mit dem Windmesser einen größeren Durchschnitts-Mannschaftsdisziplinwert als die gegnerische Seite hat, steigt die Wahrscheinlichkeit eines Entervorgangs auf 50%. Wenn die Seite mit dem Windmesser einen kleineren Durchschnitts-Mannschaftsdisziplinwert als die gegnerische Seite hat, sinkt die Wahrscheinlichkeit eines Entervorgangs auf nur noch 10%. Einige Admiräle (wie der britische *Admiral Sir George B. Rodney*) haben besondere Fähigkeiten, die entweder zum automatischen Entern führen oder die Wahrscheinlichkeit eines Entervorgangs ändern.

Sobald ein Entervorgang stattgefunden hat, ist keine der beiden Seiten mehr in der Lage zu feuern (weder offensiv noch defensiv). Stattdessen wird das Gefecht aufgelöst, indem der Angriffswert des angreifenden Elements mit dem Angriffswert der verteidigenden Einheiten verglichen wird.

Hinweis: Derzeit dürfen Spieler feindlichen Schiffe nicht durch Entervorgänge einnehmen. Verluste durch Entern werden wie normale Treffer behandelt.

9.9 Seegefecht-Auflösung und Nachwirkungen

Das Rückzugsverfahren wird auf die gleiche Weise wie bei Landgefechten berechnet und ausgeführt. Eine Marineeinheit, die sich vom Gefecht zurückzieht (freiwillig oder anders) wird in eine angrenzende Gewässerzone oder Flussabschnitt bewegt. Der Gewinner eines Seegefechts wird anhand erlittener und dem Feind zugefügter Verluste ermittelt. Anführer werden auf Verluste überprüft und im Nachrichtenprotokoll angezeigt.

Schiffe können Zusammenhaltspunkte wiedergewinnen, indem sie sich in einem Hafen Zeit zum Ausruhen nehmen, anstatt zu segeln oder zu kämpfen. Die Grunderholungsrate für Schiffe ist zwei (2,0) Zusammenhaltspunkte pro

Ruhetag. Schiffe auf See (d.h. nicht in einem Hafen) gewinnen keine Zusammenhaltspunkte wieder, unabhängig davon, ob sie sich bewegen oder kämpfen

Kommandeurs Hinweis: Beschädigte Elemente können nicht wieder hergestellt werden, solange sie auf See sind. Es hat sich bewährt, mit beschädigten Schiffen zu einem freundlich gesinnten Hafen zurückzukehren.

9.10 Blockade

Ein wirksames Mittel, durch das eine Vormachtstellung auf See einen Landfeldzug beeinflussen kann, ist die Blockade feindlicher Häfen. Eine Blockade ist nichts weiter als eine Kette von Kriegsschiffen, die versuchen, feindliche Schiffe vom Einfahren oder Verlassen eines bestimmten Hafens abzuhalten.

Jeder Hafen verfügt über einen oder mehrere Ausgänge (Gewässerzonen). Jeder Ausgang muss durch Marineeinheiten besetzt werden, die über die erforderlichen Anzahl von Blockadepunkten verfügen, um den Hafen als 'blockiert' betrachten zu können. Ein blockierter Hafen generiert keine Versorgungspunkte.



10. Versorgung

Eine der gewaltigen Herausforderungen für jeden militärischen Anführer ist es, die Armee mit allen Waren und Leistungen zu versorgen, die sie benötigt, um sich im Feld zu verpflegen. Vergessen Sie Strategien für einen Moment - die meisten Schlachten werden durch die Logistik gewonnen. 'Wars In America' verwendet ein Versorgungssystem, das die Probleme der Generäle diesbezüglich sehr genau widerspiegelt. Spieler, die die Realitäten und Einschränkungen der Logistik des von 18. und 19. Jahrhunderts missachten, finden ihre Streitkräfte kampfunfähig vor oder noch schlimmer - durch Zermürbung wie weggeschmolzen.



10.1 Das Versorgungssystem (Überblick)

10.1.1 Versorgungsarten (Allgemeine Versorgungsgüter und Munition) Es gibt zwei Versorgungsarten: Allgemeine Versorgungsgüter und Munition. Beide werden in ähnlicher Weise produziert und verteilt, aber getrennt ausgewiesen. Allgemeine Versorgungsgüter stehen für Dinge, die militärische Einheiten zum Erhalt ihrer Kräfte in Kampfbereitschaft benötigen (z.B. Nahrung, Wasser, Kleidung, usw.). Munition stellt die Versorgung mit Munition, die militärischen Einheiten im Kampf verbrauchen (d.h. Kugeln, Schießpulver, Kanonenkugeln, usw.) dar.

10.1.2 Versorgungsanforderungen Militärische Einheiten (einschließlich Schiffe) benötigen in jeder Runde allgemeine Versorgungsgüter, um ihre Betriebsfähigkeit zu erhalten. Munition ist nur erforderlich, wenn militärische Einheiten in Kämpfe verwickelt sind.

Einheiten, die ihren Versorgungsbedarf nicht decken können gelten als "unterversorgt" und funktionieren nur noch eingeschränkt effizient (zusätzlich zu anderen negativen Effekten). Einheiten, die ihren Munitionsbedarf nicht decken können gelten Kampfanglegenheiten als "unterversorgt" und haben bei Kämpfen unter schweren Nachteilen zu leiden.

10.2 Versorgungsquellen und Produktion

Streitkräfte erhalten ihre Versorgung von der Versorgungsreserve ihres Regiments und von jeglichem mitgeführten Versorgungswagen. Regimenter und Wagen werden ihren Bestand aus der Region, in der sie sich befinden, oder einer angrenzenden, wieder auffüllen. Versorgungsgüter werden in Mengen ausgeliefert, die in Versorgungschips (VC) ausgedrückt sind, von denen es zwei Varianten gibt: ein vollständiger VC enthält 5 Versorgungspunkte und 2 Munitionspunkte, während ein normaler VC nur 5 Versorgungspunkte enthält.

In jeder Runde werden Versorgungspunkte (sowohl Allgemeine Versorgungsgüter als auch Munition) produziert und in durch freundliche Streitkräfte kontrollierten Städten, Häfen, Festungen und Depots gelagert. Die Menge der von einem Bauwerk produzierten Versorgungspunkte hängt in erster Linie von der Ausbaustufe dieses Bauwerks ab, aber auch anderen Faktoren, die die Menge der produzierten Güter verändern. Versorgungsgüter werden am ersten Tag jeder Runde produziert und verteilt.

- ❖ Die Landschaft einer Region erzeugt 0-4 normale VC für nicht belagerte Einheiten (abhängig von Zivilisationsstufe, Wetter und Plünder-Status). Sollten sich auch feindliche Armeen in dieser Region aufhalten, werden die Versorgungsgüter dieser Region proportional zum Prozentsatz der militärischen Kontrolle verteilt.
- ❖ Städte der Ausbaustufe 1 und Indianerdörfer erzeugen 1 normalen VC.
- ❖ Nicht belagerte Städte der Ausbaustufe 2, Forts, Depots und nicht blockierte Häfen erzeugen volle VC wie folgt (aufaddierend):
 - ❖ 1 / Ausbaustufe der Stadt
 - ❖ 1 / Ausbaustufe des Hafens
 - ❖ 5, wenn in der Region ein Fort steht
 - ❖ 10, wenn in der Region ein Depot steht.

VCs addieren sich nicht mit jeder Runde auf: Sie dienen nur zum Auffüllen der Regimenter und Versorgungswagen. Etwaige Überschüsse gehen verloren.

Sie können die Gesamtmenge produzierter Versorgungsgüter einer Region überprüfen, indem Sie die Maus über sie bewegen.

Wichtig: Belagerte Einheiten (sofern sie sich nicht in einem unblockierten Hafen befinden) können nur durch Versorgungswagen unterhalten werden (zusätzlich zum Verbrauch ihrer ggf. mitgeführten Reserven).

Hinweis: Die meisten Versorgungsgüter werden durch freundlich gesinnte Bauwerke generiert. Die Versorgung aus dem Land ist sehr begrenzt und wird nur als letztes Mittel eingesetzt, das in der Regel zu Plünderungen führt (siehe unten).

10.3 Mali aufgrund fehlender Versorgungsgüter

Einheiten ohne Lebensmittel & Wasser werden Treffer hinnehmen, die eventuell zur Eliminierung führen können. Darüber hinaus erleiden Sie einen mäßigen Kampfmalus.
Einheiten ohne Munition erleiden einen schweren Kampfmalus.

10.4 Mitgeführte Versorgungsreserve der Regimenter

Jedes Regiment führt Nahrungs- & Wasserreserven (ausreichend 2 Monate für reguläre Einheiten, 3 für irreguläre und 4 für Indianer) sowie Munition für ca. 2 Schlachten mit sich. Diese Reserven werden jeden Monat aufgefüllt,

wenn in Reichweite des Regiments (eigene und angrenzende Regionen) ausreichend Versorgungsgüter generiert werden.

Den aktuellen Reservebestand an Versorgungsgütern jeder Einheit (vor Nachschub) kann man in ihrem Tooltip sehen.

Hinweis: Erst einmal von ihren Versorgungsquellen abgeschnitten, werden Einheiten nach und nach sämtliche Reserven aufbrauchen und müssen sich auf die Versorgung durch begleitende Wagen verlassen, wenn sie Hunger und Fahnenflucht vermeiden wollen.

10.5 Versorgungswagen

Jeder Versorgungswagen kann je bis zu 80 Punkte Lebensmittel & Wasser sowie Munition lagern. Sie werden wie Regimenter wieder aufgefüllt. Regimenter ohne übrige mitgeführte Versorgung werden ihren Bedarf aus den Versorgungswagen decken, wenn solche sich in ihrer Armee befinden.

Versorgungswagen bringen außerdem folgende Vorteile:

1. Sie bieten einen +10%igen Feuer-Bonus während Schlachten (vorausgesetzt, sie verfügen noch über Munition)
2. Sie beschützen Einheiten vor Schäden durch schlechtes Wetter, indem sie Treffer gegen Versorgungsgüter eintauschen.

Hinweis: Versorgungswagen sind von entscheidender Bedeutung, wenn Sie Operationen außerhalb der Reichweite Ihrer Bezugsquellen für mehr als ein paar Monate, oder die Verteidigung im Belagerungsfall planen.

10.6 Plündern

Irreguläre Einheiten (wie Indianer) werden automatisch jede feindliche Region plündern, es sei denn, die Region wird umkämpft (das ist der Fall, wenn eine feindliche Streitmacht in dieser Region die Gegend verteidigt, und sich weder innerhalb eines Bauwerks noch in passiver Haltung befindet).

Es kommt auch zu Plünderungen, wenn Bauwerke (Städte, Forts, Depots, Häfen, usw.) nicht über genügend Versorgungsgüter verfügen und die Streitmacht dann auf die Landschaft einer Region zurückgreifen muss. Das gilt nicht, wenn die Region eine Loyalität von 75%+ hat (da die Menschen freundlich gesinnte Streitkräfte freiwillig versorgen).

Eine geplünderte Region bietet nur noch ein Drittel der normalen Versorgungsgüter.

Darüber hinaus, in den Szenarien der französischen und indischen Kriege, gewinnen die Franzosen Siegpunkte durch Plünderungen.

Geplünderte Regionen sind mit einem kleinen, roten, ovalen Schild gekennzeichnet. Sie haben gute Aussichten, sich im Frühling zu regenerieren.

10.7 Versorgung von Marineeinheiten

Flotten können Nahrung & Wasser aus den angrenzenden Landregionen auffüllen, so wie Armeen es tun, aber sie können Munition nur in Häfen aufnehmen. Schiffe neigen auch dazu, ihre Munition schneller zu verbrauchen als Landeinheiten.



11. Gefechte

Gefechte sind als Kampfhandlungen zwischen zwei Streitmächten definiert, die "in offenem Gelände operieren". Das heißt, keine der beiden Seiten greift eine Befestigung oder eine Siedlung/Stadt an oder verteidigt diese, wie es bei einer Belagerung der Fall wäre. Gefechte können kleine Scharmützel zwischen lediglich ein paar kleineren Einheiten bis hin zu großen, entscheidenden Feldschlachten sein, an denen zehntausende Soldaten beteiligt sind und die einige Tage andauern können.

11.1 Gefechtshandlungen aufnehmen

Um sich auf ein Gefecht einzulassen, müssen sich zwei feindliche Streitmächte in der selben Kartenregion befinden. Mindestens eine der Streitmächte muß eine offensive Haltung einnehmen, damit es zum Kampf kommt. Gefechte gliedern sich in sechs (6) aufeinanderfolgende Kampfrunden pro Tag von jeweils einer (1) Stunde Länge. Wenn sich keine der Seiten zurückzieht (freiwillig oder nicht), verlängert sich das Gefecht in den zweiten Tag hinein. Es ist möglich (wenn auch unwahrscheinlich), dass ein einzelnes Gefecht sich über Dutzende von Kampfrunden fortsetzen kann.



11.2 Gefechtslinien

Abhängig vom Gelände, in dem ein Gefecht stattfindet, nimmt in jeder Kampfrunde jeweils nur eine bestimmte Anzahl an Subeinheiten am eigentlichen Kampf teil. Die restlichen Subeinheiten, die am Kampf nicht unmittelbar

teilnehmen (können), werden in Reserve gehalten und in den nächsten Kampfrunden gegebenenfalls zur Verstärkung geschwächter Fronteinheiten herangezogen.

Um die Anzahl an Subelementen zu ermitteln, die jeweils an einer Kampfrunde beteiligt sein können, wird die Beweglichkeit der Subeinheiten mit dem Gelände verglichen. Einige Einheitentypen sind in bestimmtem Gelände beweglicher als andere. Zum Beispiel bewegt sich Linieninfanterie in bergigem Gelände langsamer als irreguläre Truppen und nimmt eine breite, starre Gefechtslinie ein (benötigt also vergleichsweise viel Platz). Irreguläre Truppen bewegen sich schneller in bergigem Gelände und benötigen weniger Platz auf dem Gefechtsfeld (da sie üblicherweise in aufgelöster Ordnung kämpfen). Daher kann während einer Kampfrunde auf bergigem Gelände eine größere Anzahl irreguläre (Sub-)Einheiten (z.B. Indianer) am tatsächlichen Kampf teilnehmen, als dies vergleichsweise bei Linieninfanterie der Fall ist (den tatsächlichen Kampfwert einmal beiseite gelassen).

11.3 Entfernungen und Reichweiten im Gefecht

Die Entfernung zwischen den verfeindeten Streitmächten, wenn sie die Kampfhandlungen beginnen, wird als "Anfängliche Kampferntfernung" bezeichnet. Die anfängliche Kampferntfernung, die bei der Berechnung der ersten Kampfrunde herangezogen wird, wird aus der Geländeart und den Wetterverhältnissen ermittelt. Sie ist bei schönem Wetter in offenem Gelände am grössten (das heißt, der Kampf wird hier schon auf größere Entfernung aufgenommen)—hier sind weitreichende Beobachtungsmöglichkeiten und freies Schußfeld gegeben.

Nach der ersten Kampfrunde (die mit der anfänglichen Kampferntfernung ausgetragen wird), verringert sich die Entfernung um je eine Entfernungseinheit pro weiterer Kampfrunde, bis "Sturmangriffsreichweite" zwischen beiden Streitmächten besteht. In jeder Kampfrunde können nur Einheiten feuern, in deren Feuerreichweite die aktuelle Kampferntfernung liegt (natürlich können auch Einheiten die wegen ihrer Reichweite selbst nicht feuern können, ihrerseits Verluste durch Feindfeuer erleiden). Wenn die beiden Kampfeinheiten sich auf Sturmangriffsreichweite genähert haben (also quasi "Kampferntfernung null" erreicht haben), bleibt es für den Rest des Tages (also bis zum Ende der sechs Kampfrunden) bei dieser Kampferntfernung. Wird ein Gefecht am nächsten Tag wieder aufgenommen, wird die anfängliche Kampferntfernung gemäß den Umständen neu berechnet, und der Ablauf wiederholt sich.

Anmerkung: Kampferntfernung ist ein wichtiger Faktor. Eine Streitmacht mit überlegener Feuerkraft profitiert von Gefechten, die auf größere Kampferntfernung ausgetragen werden, während eine Streitmacht mit überlegener Sturmangriffsstärke nach Möglichkeiten suchen wird, sich den Feind "persönlich vorzuknöpfen".

11.4 Feuergefecht

Mit Feuergefecht ist der Gebrauch von Projektilwaffen gemeint, mit denen dem Feind Verluste zugefügt werden (also Gewehre, Musketen, Artillerie...).

11.4.1 Initiative im Feuergefecht In jeder Kampfrunde wird das jeweilige Ergebnis des Feuergefechts berechnet; dabei feuern die Einheiten der Streitmacht mit der höheren **Initiative** zuerst. Nachdem die Verluste der gegnerischen Streitmacht berechnet und von der Kampfstärke abgezogen wurden, kann diese ggf. das Feuer erwidern.

11.4.2 Modifikatoren im Feuergefecht Die Effektivität einer Einheit im Feuergefecht wird durch eine Reihe von Faktoren bestimmt- diese werden alle vom Computer automatisch berücksichtigt:

- | | |
|---|--|
| ❖ Disziplinwert | ❖ Auswirkungen des Geländes |
| ❖ Erfahrungsstufe | ❖ Mali für Flußüberquerungen |
| ❖ Stärke der feuernden Einheit | ❖ Mali für amphibische Landungen |
| ❖ Attribute des Anführers | ❖ Anwesenheit eigener Versorgungseinheiten |
| ❖ Spezialfähigkeiten der Einheiten/Anführer | ❖ Befohlene Haltung (Offensiv/Defensiv) |
| ❖ Deckungswert des Ziels (Gelände oder Befestigungen) | ❖ Fehlgeschlagener Rückzug/Passive Haltung |
| ❖ Wetter | ❖ Mali für Gewaltmärsche |
| ❖ Befehlsboni/-mali | |
| ❖ Mali durch fehlende Versorgung | |

11.4.3 Ergebnisse des Feuergefechts Jede Einheit, die in einer Kampfrunde feuern darf, hat damit die Chance beim Feind Treffer zu landen (also Verluste zu verursachen). Einheiten, die feuern können/dürfen, können entsprechend ihrer Feuerrate gegebenenfalls in einer Kampfrunde auch mehrmals feuern. Für feuernde Einheiten wird der entsprechende **Offensive** oder **Defensive** Feuerwert verwendet um zu berechnen, ob sie getroffen haben. Je höher der Wert, desto größer ist die Chance, dass eine Einheit trifft. Wenn eine feuernde Einheit trifft, verliert die getroffene Einheit sowohl Stärke- als auch Zusammenhaltspunkte.

11.4.4 Ergebnisse des Feuergefechts - Verluste Verluste an Stärkepunkten werden entsprechend der feuernden Einheit berechnet. Infanterie- und Kavallerieeinheiten die im Feuergefecht treffen, verursachen bei der getroffenen Einheit den Verlust von einem (1) Stärkepunkt. Artillerieeinheiten die treffen, verursachen generell den Verlust von zwei (2) Stärkepunkten. Schwere Artillerieeinheiten (Belagerungsartillerie, Schiffe etc.) verursachen bei einem Treffer den Verlust von drei (3) Stärkepunkten. Eine Einheit, die ihren letzten Stärkepunkt verliert, ist vernichtet.

11.4.5 Ergebnisse des Feuergefechts – Zusammenhalt Verluste an Zusammenhaltspunkten werden entsprechend der feuernden Einheit berechnet. Generell verursacht ein Treffer durch Handfeuerwaffen oder Artilleriefeuer den Verlust von zwischen fünf (5) und fünfzehn (15) Punkten Zusammenhalt. Jede Kampfrunde im Feuergefecht kostet den Angreifer 2 Zusammenhaltspunkte.

11.5 Sturmangriff

Sturmangriff ist die Gefechtsart die stattfindet, wenn zwei feindliche Streitkräfte sich auf "Sturmangriffsreichweite" annähern. Die im Sturmangriff verwendeten Waffen sind Säbel und Bajonett. Zusammenhalt und Moral der Einheiten sind besonders wichtig, wenn berechnet wird, wer die Stellung hält und wer davonläuft.

11.5.1 Den Sturmangriff aufnehmen Sturmangriff findet automatisch statt, wenn die Kampfdistanz auf Null (0) schrumpft. Sobald die Kampfdistanz Null (0) erreicht, erhöht sie sich in späteren Kampfunden nicht mehr. Wenn also die Kampfdistanz bereits in der zweiten Kampfunde eines Tages auf Null schrumpft, bleibt sie auch für die restlichen Kampfunden des Tages Null.

11.5.2 Ergebnisse des Sturmangriffs Jede Einheit die am Sturmangriff teilnimmt, kann beim Feind Verluste verursachen. Sturmangriff findet für beide Seiten gleichzeitig statt (d.h. es gibt keine Verluste, ehe alle Einheiten den Kampf aufgenommen haben). Für Einheiten im Sturmangriff wird der **Sturmangriffswert** benutzt. Die Feuerrate der Einheiten spielt im Sturmangriff keine Rolle mehr; jede Einheit kann in einer Kampfunde genau einmal Verluste durch Sturmangriff verursachen.

11.5.3 Ergebnisse des Sturmangriffs– Verluste Verluste von Stärkepunkten in Nahkämpfen werden durch den Typ des angreifenden Einheitenelementes und dessen Größe bestimmt. Wenn Infanterie und Kavallerie in Batallionsgröße einen Treffer landen, verursachen sie stets einen Verlust von einem (1) Stärkepunkt bei der angegriffenen Einheit. Enthält ein Element mehrere Batallione, können bis zu drei (3) Stärkepunkte pro Treffer verloren gehen. Ein Element das seinen letzten Stärkepunkt verliert, wird eliminiert.

11.5.4 Ergebnisse des Sturmangriffs– Zusammenhalt Verluste an Zusammenhaltspunkten berechnen sich entsprechend des Einheitentyps und der Größe der angreifenden Einheit. Generell verursacht ein "Treffer" während des Sturmangriffs einen Verlust zwischen neun (9) und fünfzehn (15) Zusammenhaltspunkten. Jede Sturmangriffunde kostet den Angreifer 2 Zusammenhaltspunkte und den Verteidiger 1 Zusammenhaltspunkt.

11.6 Spezielle Taktiken (Kavallerieattacken & Karrees)

Kavallerie war eine potentiell tödliche Waffe auf den Schlachtfeldern des 18. Jahrhunderts. Nur hochdisziplinierte Truppen konnten dem Schock widerstehen, hunderte Pferde auf sich zudonnern zu sehen. Allerdings konnten Kavallerieattacken zwar entscheidend sein, waren aber schwierig zu koordinieren und verletzlich gegenüber einer standhaften Kampflinie feindlicher Bajonette. Außerdem war Kavallerie in Nordamerika vergleichsweise rar gesät.

11.6.1 Kavallerieattacken Sobald die Kampftfernung null (0) erreicht, wird für jede Streitmacht die Kavallerie enthält berechnet, ob sie eine 'Kavallerieattacke' startet. Die Wahrscheinlichkeit einer Kavallerieattacke berechnet sich aus dem **Disziplinwert** der entsprechenden Kavallerieeinheit. Diese Wahrscheinlichkeit wird durch den **Angriffswert** des Anführeres modifiziert. Boni durch den Anführer kommen **voll zur Anwendung**, wenn der Anführer die angreifende Einheit direkt befiehlt, und **zur Hälfte**, wenn er die gesamte Streitmacht befiehlt. Kommt es zur Kavallerieattacke, hat die Kavallerieeinheit die feindliche Einheit angegriffen, mit der sie in unmittelbarem Kontakt steht.

11.6.2 Karrees Wenn eine feindliche Streitmacht einen Kavallerienagriff startet, haben verteidigende Einheiten der **Linieninfanterie** die Möglichkeit, "Karrees" zu bilden. Um ein Karree zu bilden, wird für die entsprechende Einheit wieder die Wahrscheinlichkeit berechnet. Diese ergibt sich aus dem **Disziplinwert** der verteidigenden Infanterieeinheit. Die Wahrscheinlichkeit wird durch den **Defensivwert** des Anführers modifiziert. Boni durch den Anführer kommen **voll zur Anwendung**, wenn der Anführer die verteidigende Einheit direkt befiehlt, und **zur Hälfte**, wenn er die gesamte Streitmacht befiehlt.

11.6.3 Ergebnisse einer Kavallerieattacke Eine Kavallerieattacke gegen verteidigende Einheiten die **kein Karree** gebildet haben, verursacht **50% höheren Schaden** (d.h. der Gesamtschaden beträgt 150% des normalen). Eine Kavallerieattacke gegen Einheiten, die ein **Karree gebildet** haben, verursacht normalen Schaden bei den Verteidigern. Im Gegenzug wird der Schaden, den die verteidigende Infanterie (die ein Karree gebildet hat) der angreifenden Kavallerie zufügt, um 100% erhöht (d.h. der Schaden beträgt 200% gegenüber dem normalen).

11.8 Moral

So wie die Nationale Moral ein Indikator für den Kampfwillen einer Nation ist, ist die Moral einer Einheit der Indikator für ihre Bereitschaft, den Kampf fortzusetzen. Grundsätzlich bleiben Einheiten, die erfolgreicher im Gefecht sind und weniger Verluste erleiden, länger effektiv im Kampf. Einheiten, die im Gefecht hohe Verluste erleiden, neigen zur Flucht (d.h. zum Verlassen des Schlachtfelds). Wenn ausreichend viele Einheiten sich auflösen bzw. fliehen, kann sich daraus eine Panik ergeben, durch die eine ganze Streitmacht kopflos davonläuft. Eine Streitmacht, die aus der Schlacht flieht, kann durch feindliche Verfolgung zusätzliche Verluste erleiden.

11.8.1 Moraltests vor der Kampfrunde Zu Beginn jeder Kampfrunde müssen Einheiten die (in einer früheren Kampfrunde) Verluste erlitten haben, einen Moraltest bestehen. Bei Moraltests werden die Disziplinwerte der Einheiten verwendet. Wenn die Einheit den Moraltest besteht, kann sie ganz normal weiterkämpfen. Wenn die Einheit den Moraltest nicht besteht, gilt sie als "erschüttert" und kämpft für diese Kampfrunde mit reduzierter Feuerrate und Sturmangriffswert.

11.8.2 Moraltests während der Kampfrunde Einheiten die Verluste erleiden (durch Feindfeuer oder im Sturmangriff), müssen unmittelbar einen Moraltest bestehen. Für Moraltests während einer Kampfrunde wird der Zusammenhaltswert der Einheit verwendet. Er wird gegebenenfalls modifiziert:

- ❖ wenn die entsprechende Einheit aus Miliz besteht, die in ihrem Heimatgebiet kämpft,
- ❖ wenn die Einheit Befestigungen (oder Gräben) verteidigt,
- ❖ wenn die Einheit ein symbolträchtiges Ziel verteidigt (z.B. die eigene Hauptstadt),
- ❖ wenn die Einheit vorher Verluste erlitten hat.

Wenn die Einheit den Moraltest besteht, kann sie normal weiterkämpfen. Wenn eine Einheit den Moraltest nicht besteht, gilt sie als "fliehend". Fliehende Einheiten verlassen das Schlachtfeld in Panik und nehmen nicht länger an der Schlacht teil.

11.8.3 Moraltests und Zusammenhalt Der Moraltest basiert auf dem aktuellen Zusammenhalt im Vergleich zum maximalen Zusammenhalt, modifiziert durch die erlittenen Verlusten.

11.9 Rückzug während des Gefechts

Zu Beginn jeder Kampfrunde (beginnend mit der Zweiten), wird für beide Seiten ermittelt ob der kommandierende Offizier sich zum Rückzug entschließt. Die Entscheidung zum Rückzug basiert auf der relativen Stärke der verschiedenen Streitmächte, der Angriffslust des kommandierenden Offiziers (d.h., seines Angriffswertes), und eventuell vorhandenen Befestigungen. Eine Streitmacht, die sich zum Rückzug entschließt (egal ob dieser erfolgreich ist oder nicht), ändert ihre Haltung für den Rest des Spielzuges automatisch zu **Passiv**.

- ❖ Eine Streitmacht, die von feindkontrolliertem Gebiet umgeben ist (d.h. alle umliegenden Regionen stehen mindestens zu 95% unter Feindkontrolle), wird niemals versuchen sich aus einem Gefecht zurückzuziehen.
- ❖ Streitmächte, die einen amphibischen Angriff durchführen, können sich nicht zurückziehen.

11.9.1 Modifikatoren für den Rückzug Eine Streitmacht, die sich zum Rückzug entschließt, muß einen Rückzugstest bestehen. Dieser wird modifiziert durch:

- ❖ einen evtl. gegebenen Spezialbefehl "Kampf vermeiden",
- ❖ die relative Größe der feindlichen Streitmacht,
- ❖ den Strategiewert des kommandierenden Offiziers,
- ❖ die Anwesenheit von Kavallerie (eigene, als auch feindliche),
- ❖ einen erfolgreichen "Hinterhalt"-Spezialbefehl,
- ❖ einen Anführer mit der Spezialfähigkeit "Plänker".

11.9.2 Erfolgreicher Rückzug Streitmächte, die den Rückzugstest nicht bestehen, werden mit gewissen Nachteilen zum Kampf gezwungen. Solche Streitmächte versuchen automatisch zu Beginn jeder weiteren Kampfrunde, sich aus dem Kampf zurückzuziehen. Die Chance, sich aus dem Gefecht zurückzuziehen, erhöht sich mit jeder erfolgreichen Kampfrunde.

11.9.3 Erfolgreicher Rückzug aus dem Gefecht Eine Streitmacht, die den Rückzugstest besteht, zieht sich unmittelbar zurück- womit das Gefecht noch vor dem Beginn der nächsten Kampfrunde endet. Eine Streitmacht, die sich aus dem Gefecht zurückzieht, wird in eine von eigenen Kräften kontrollierte, angrenzende Region der Karte bewegt. Wenn diese Streitmacht den Spezialbefehl "Schutz suchen" erhalten hat und sich in der Region **in der das Gefecht stattfand** ein unbelagertes, freies Bauwerk (z.B. Stadt) befindet, wird die Streitmacht in diese hineinbewegt. Entsprechend der Kontrolle dieser Region durch den Feind, kann eine Streitmacht in der Region in die sie sich zurückgezogen hat, ggf. zu einem weiteren Gefecht gezwungen sein.

11.9.4 Unterscheidung Rückzug/Flucht Sich im laufenden Gefecht vom Feind zu lösen, ist ein kompliziertes Manöver. In jeder Runde wird zunächst ermittelt, ob eine Streitmacht **versucht** sich zurückzuziehen. Wenn die Entscheidung zum Rückzug fällt, wird ermittelt, ob der Rückzug auch **erfolgreich** ist. Ein geplanter Rückzug aus dem Gefecht ist ein geordnetes Manöver mit dem Ziel, sich mit minimalen Risiken für die zurückziehende Streitmacht vom Feind zu lösen.

Eine **Flucht** ist ein ungewollter (d.h. unfreiwilliger) Rückzug aus dem Gefecht, der beim Versagen der Moral auftritt. Dabei wird unorganisiert und ohne Führung die persönliche Sicherheit gesucht, ohne ein anderes Ziel als so schnell und so weit wie möglich vom Feind wegzukommen. Dabei werden meist Kameraden und Ausrüstung im Stich gelassen. Eine Streitmacht die flieht, erleidet meist zusätzliche Verluste (durch Verfolgung).

11.9.5 Komplette Flucht Wenn zu viele Einheiten einer Seite geflohen sind (d.h. ihren Moraltest nicht bestanden haben), muß die ganze Streitmacht einen Moraltest bestehen. Wenn sie diesen nicht besteht, flieht sie mit allen Einheiten aus dem Gefecht.

11.10 Das Ende des Gefechts

Gefechte können verschieden enden:

- ❖ eine Streitmacht zieht sich erfolgreich aus dem Kampf zurück,
- ❖ eine Streitmacht wird im Kampf besiegt und in die Flucht geschlagen,
- ❖ das Gefecht endet unentschieden, wenn sich am Ende des aktuellen Spielzuges keine der beiden Seiten zurückgezogen hat.

11.10.1 Verfolgung einer fliehenden Streitmacht Eine fliehende Streitmacht erleidet zusätzliche Verluste. (Verluste durch Verfolgung repräsentieren die Verluste durch Chaos und Auflösung, wenn eine Armee vor einer organisierten feindlichen Streitmacht davonläuft). Die Verluste durch Verfolgung erhöhen sich wenn der Verfolger (d.h. der Sieger des Gefechts) über eine nennenswerte Anzahl Kavallerieeinheiten verfügt.

11.10.2 Auswirkung des Gefechts auf Anführer Am Ende jedes Gefechts wird für jeden Anführer, der daran teilgenommen hat, ermittelt ob er eventuell zu den Verlusten gehört. Offiziere mit niedrigeren Dienstgraden sind mit höherer Wahrscheinlichkeit betroffen als höherrangige Offiziere. Anführer mit 3-Sterne-Dienstgraden sind normalerweise immun gegen diesen Test; allerdings können ALLE Anführer, egal welchen Ranges, im Kampf fallen, wenn ihre unmittelbar unterstellten Einheiten vernichtet werden. Anführer die ein Gefecht überleben, können je nach verursachten/erlittenen Verlusten Erfahrung gewinnen (selbst wenn sie auf der Verliererseite stehen). Anführer können auch Seniorität gewinnen oder verlieren, je nachdem ob sie ein Gefecht gewonnen oder verloren haben. Siegreiche Anführer erhalten manchmal auch zusätzliche Sonderfähigkeiten.

11.10.3 Auswirkung des Gefechts auf die Erfahrung der Einheiten Einheiten die an einem Gefecht teilgenommen haben erhalten Erfahrung, egal ob sie gewonnen verloren haben.

11.10.4 Auswirkung des Gefechts auf die Nationale Moral Die siegreiche Seite gewinnt NM, je nach den dem Feind zugefügten Verlusten. Die Verliererseite verliert NM je nach eigenen Verlusten.

11.10.5 Auswirkung des Gefechts auf die Siegpunkte Die siegreiche Seite gewinnt Siegpunkte, je nach den dem Feind zugefügten Verlusten. Die Verliererseite verliert weder noch gewinnt sie Siegpunkte.

Anmerkung: Ein Sieg in der Schlacht ergibt sich hauptsächlich durch die erlittenen und zugefügten Verluste. Es ist möglich, siegreich aus einer Schlacht hervorzugehen, wenn man dem Feind ernsthafte Verluste zugefügt hat, selbst wenn sich die eigene Streitmacht zurückziehen musste.



12. Belagerungen

Belagerungen unterscheiden sich von normalen Gefechten: eine Seite verteidigt ein Bauwerk (Stadt, Befestigung oder Depot). Einer belagernden Streitmacht stehen zwei Wege offen, eine Belagerung siegreich zu beenden. Eine belagernde Streitmacht kann ein Bauwerk entweder (1) **belagern** oder (2) **stürmen**.

12.1 Belagern

Ein Bauwerk zu belagern kann eine zeitraubende Angelegenheit sein. Diese besteht darin, den Durchhaltewillen des Verteidigers durch Abnutzung (d.h. Hunger, Krankheiten, Desertion usw.) zu brechen. Bei einer Belagerung wird der Belagerungswert der belagernden Streitmacht mit dem Belagerungswert der verteidigenden Streitmacht (d.h. der belagerten Streitmacht) verglichen.

12.1.1 Berechnung des Belagerungswertes des Angreifers Der Angreifer bekommt einen zufälligen Belagerungswert, der dann ggf. durch folgende **begünstigende** Umstände modifiziert wird:

- ❖ die Anzahl der Stärkepunkte an Artillerie des Angreifers,
- ❖ einer evtl. vorhandenen Spezialfähigkeit 'Belagerungsexperte' des kommandierenden Offiziers,
- ❖ angreifende Streitmacht enthält Pioniereinheiten (mit der Spezialfähigkeit 'Belagerungsexperte'),
- ❖ Vorhandensein einer 'Bresche' in den Verteidigungsanlagen,
- ❖ die verteidigende Streitmacht hat zu wenige Versorgungsgüter.

12.1.2 Berechnung des Belagerungswertes des Verteidigers Der Verteidiger bekommt einen zufälligen Belagerungswert, der dann ggf. durch folgende **begünstigende** Umstände modifiziert wird:

- ❖ die Anzahl der Stärkepunkte an Artillerie des Verteidigers,
- ❖ verteidigende Streitmacht wird durch einen Anführer mit der Spezialfähigkeit "Ingenieur" oder "Festungsverteidiger" befehligt
- ❖ den Grad der Befestigung

12.1.3 Belagerungsentscheidungswert (BEW)

Sind beide Belagerungswerte ermittelt, werden sie verglichen. Die Differenz zwischen beiden Werten ist eine einfache Zahl, der Belagerungsentscheidungswert oder BEW.

Zum Beispiel wird eine belagernde Streitmacht mit Belagerungswert sechs (6) mit einer belagerten Streitmacht mit Belagerungswert drei (3) verglichen. Der resultierende BEW würde sich auf drei (3) belaufen.

Wenn eine belagernde Streitmacht mit einem Belagerungswert von vier (4) mit einer belagerten Streitmacht mit einem Belagerungswert von acht (8) verglichen würde, wäre der resultierende BEW minus vier (-4).

BEW	ERGEBNIS DER BELAGERUNG
GRÖßER ALS DURCHSCHNITTICHE DISZIPLIN DES VERTEIDIGERS	DIE VERTEIDIGENDE STREITMACHT KAPITULIERT SOFORT (ALLE EINHEITEN WERDEN AUFGELÖST). WENN DIE VERTEIDIGENDE STREITMACHT EINEN VERSORGUNGSWAGEN ENTHÄLT, WIRD DIESES ERGEBNIS IGNORIERT UND STATTDESSEN EINE BRESCHGE SCHLAGEN (SIEHE UNTEN).
GRÖßER GLEICH 3	EINE BRESCHGE WIRD GESCHLAGEN. JEDE BRESCHGE REDUZIERT DEN BEFESTIGUNGSGRAD UM EINS (1). REDUZIERUNG DES BEFESTIGUNGSGRADES BEEINFLUSST DEN BELAGERUNGSWERT IN DEN WEITEREN RUNDEN DER AKTUELLEN BELAGERUNG.
GRÖßER ALS 0	DIE VERTEIDIGENDE STREITMACHT VERLIERT FÜNF (5) STÄRKEPUNKTE PRO PUNKT DES BEW. Z.B. WÜRD E EIN BEW VON DREI (3) EINEN VERLUST VON 15 STÄRKEPUNKTEN BEIM VERTEIDIGER BEWIRKEN.
KLEINER ALS 0	DIE VERTEIDIGENDE STREITMACHT REPARIERT EINE VORHER GESCHLAGENE BRESCHGE UND ERHÖHT SO DEN BEFESTIGUNGSGRAD WIEDER. ERHÖHUNG DES BEFESTIGUNGSGRADES BEEINFLUSST DEN BELAGERUNGSWERT IN DEN WEITEREN RUNDEN DER AKTUELLEN BELAGERUNG.

Anmerkung: Die Ergebnisse dieser Tabelle sind kumulativ. Ein positiver BEW größer gleich drei (3) bedeutet dass: (1) eine Bresche geschlagen wird und (2) der Verteidiger Verluste erleidet.

12.2 Stürmen eines Bauwerkes

Wenn Zeit eine wichtige Rolle spielt, kann ein Bauwerk direkt angegriffen werden, anstatt es nur zu belagern. Ein direkter Angriff wird als "Erstürmung" eines Bauwerkes bezeichnet und wird ähnlich dem normalen Gefecht berechnet, außer dass die verteidigende Streitmacht große Vorteile durch die Befestigung des Bauwerkes hat.

Äußere Einflüsse beim "Stürmen eines Bauwerkes" sind:

- ❖ verteidigende Einheiten erhalten einen Kampfbonus, abhängig vom Grad der Befestigung (reduziert bei Städten ohne Befestigung und Depots)
- ❖ die Gefechtslinie (beider Seiten) ist sehr schmal (es kommen also wenige Einheiten gleichzeitig zum Einsatz)
- ❖ verteidigende Einheiten können sich nicht aus dem Gefecht zurückziehen
- ❖ eine verteidigende Streitmacht die bei einer Erstürmung flieht wird vernichtet.



13. Kampfergebnisse

Wenn die Schlacht einmal begonnen hat, haben die Spieler kaum Einfluss auf ihre Truppen. Stattdessen wird jedes Gefecht in einer Reihe komplexer Operationen der KI berechnet.

Alle Gefechte werden nacheinander individuell abgearbeitet. Das erste Gefecht während des laufenden Zuges wird zuerst berechnet, danach alle weiteren Gefechte, bis alle während des Zuges stattfindenden Gefechte berechnet wurden. Zu jeder Schlacht erfolgt eine Rückmeldung über zwei Anzeigen; die Schlachtanzeige und den Gefechtsbericht.

Der Schlachtanzeige ist eine animierte Anzeige, die den Ort des Gefechts, die kommandierenden Offiziere beider Seiten, die Flaggen der beteiligten Nationen, die Anzahl der eingesetzten Truppen und schließlich das Kräfteverhältnis aktuell noch kämpfender Einheiten in jeder Kampfrunde anzeigt.

Während das Gefecht berechnet wird, gibt Ihnen der Gefechtskreis jeweils das aktuelle Kräfteverhältnis kämpfender Einheiten an, das sich z.B. durch das Eingreifen weiterer Einheiten in den Kampf ändert. Soundeffekte begleiten zudem bestimmte Ereignisse im Gefecht (z.B. Kavallerieangriff, Rückzug usw.)

Die Schlachtanzeige

Grün/Rot Anteilsanzeige
Anzahl an kämpfenden Elementen im Gefecht
Grün=Freunde,
Rot=Feinde

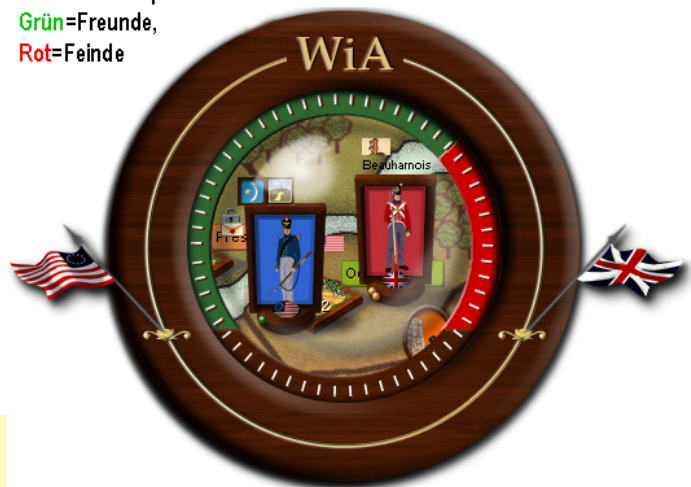


Abbildung 13.1 Zu sehen ist die Schlachtanzeige, die hier den Angriff der Briten auf die Amerikaner bei Odgenburg zeigt (in der Kampagne von 1812). Man sieht den rot/grünen Balken, der das Kräfteverhältnis anzeigt. Die Amerikaner haben in der aktuellen Kampfrunde einen Vorteil bei der Anzahl kämpfender Einheiten.

Wenn die Schlacht fertig berechnet wurde, wird die Schlachtanzeige durch den Gefechtsbericht ersetzt. Der Gefechtsbericht ist eine statische Anzeige, die dem Spieler eine sehr detaillierte Zusammenfassung des eben geschlagenen Gefechts liefert.

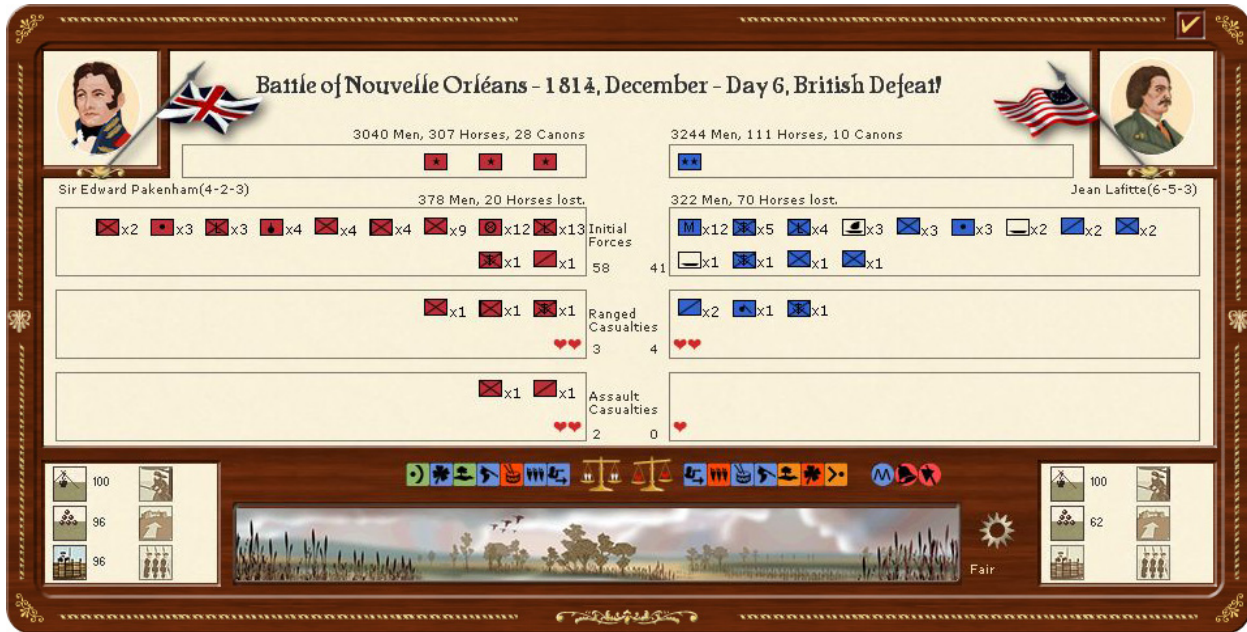


Abbildung 13.2 Nach jedem Land- oder Seegefecht wird ein Gefechtsbericht angezeigt, der die Ereignisse innerhalb des Gefechts schematisch wiedergibt. Man beachte den Unterschied zur Schlachtanzeige in Abbildung 13.1.

Der Gefechtsbericht liefert detaillierte Angaben über (von oben nach unten):

- Beschreibung des Gefechts:** Jeder Bericht hat eine Überschrift, bestehend aus dem **Namen (Ort)** der Schlacht, der **Bezeichnung/Datierung des aktuellen Spielzuges**, dem genauen **Datum** (an welchem Tag das Gefecht stattfand), und –am Wichtigsten- dem **Sieger**.
- Beteiligte Anführer:** Der Bericht listet **alle Anführer** auf, die am Gefecht beteiligt waren. Tooltips zeigen ihre genaue Identität an.
- Kampfstärken zu Gefechtsbeginn:** Der Bericht zeigt die Zahl, den Typ und die Nationalität aller Kampf- und Unterstützungseinheiten an, die am Gefecht beteiligt waren.
- Verluste durch Feindfeuer:** Jede rote Figur bedeutet 10 Treffer durch Feindfeuer. Die Zahlen geben an, wie viele komplette Einheiten im Feuergefecht vernichtet wurden.
- Verluste im Sturmangriff:** Jede rote Figur bedeutet 10 Treffer im Nah-/Enterkampf. Die Zahlen geben an, wie viele komplette Einheiten im Nah-/Enterkampf vernichtet wurden.
- Spezialfähigkeiten von Anführern/Einheiten:** Runde Icons zeigen die Spezialfähigkeiten der Anführer/Einheiten, die im Gefecht mit einberechnet wurden.
- Spezielle Taktiken/Aktionen:** Quadratische Icons zeigen spezielle Taktiken/Aktionen/Vorkommnisse. Tooltips zeigen die genaue Aktion bzw. Ereignisse im Gefecht.
- Gesamt-Kampfwerte:** Die Skalen zeigen die Kampfwerte beider Seiten (alle Einheiten die am Kampf beteiligt waren, zusammengerechnet).
- Gesamt-Verluste:** Die Zahl zeigt die exakte Anzahl Männer, die im Gefecht gefallen sind, an.
- Wetter- und Geländeanzeige:** Diese Anzeige ist eine grafische Repräsentation des Geländes. Darunter ist ein Wettericon zu sehen, welches das Wetter während des Gefechts anzeigt.
- Zusammenfassung des Gefechts:** Die Anzeigen in den Ecken am unteren Rand des Berichtsfensters liefern genaue Informationen zu jeder Seite (d.h., die Anzahl geflohener Männer, Anzahl Gefangener usw.) An den Tooltips können die exakten Informationen abgelesen werden.

Der Gefechtsbericht liefert eine detaillierte Zusammenfassung zu jedem Gefecht. Hierdurch kann man genau erfahren, was auf dem Schlachtfeld passiert ist, wenn man sich die Verlustzahlen, die angewandten Spezialfähigkeiten der Anführer und die durchgeführten Aktionen ansieht.







14. Befehlshaltungen und Kampfregeln (Rules of Engagement)

Alle Streitkräfte auf der Karte nehmen eine Befehlshaltung ein, die bestimmt, wie sie auf feindliche Aktivitäten in jeder Spielrunde reagieren. Diese Haltung wird vom Spieler ausgewählt oder standardmäßig einer Streitmacht zugewiesen. Zur Erinnerung erscheint ein Haltungssymbol auf der Karte, links des Counters jeder Streitmacht. Kampfregeln (ROE) legen die Absichten einer Streitmacht für Kampfhandlungen fest. Zusammengenommen ermöglichen diese Optionen dem Spieler ein hohes Maß an Kontrolle über seine Streitkräfte, auch nachdem er Ihre seine Befehle für den Spielzug erteilt hat.

14.1 Befehlshaltungen




Es gibt vier (4) Befehlshaltungen, aus denen Sie wählen können:


- ❖  **Angriff:** Eine Streitmacht wird jeden Gegner angreifen, den sie in ihrer Region entdeckt. Anstatt eine Festung/Stadt zu belagern, wird sie die Verteidigungsanlagen sofort stürmen (d.h. die Stadt angreifen).
- ❖  **Offensiv:** Eine Streitmacht wird jeden Gegner angreifen, den sie in ihrer Region entdeckt. Anstatt eine Festung/Stadt zu stürmen, wird sie sie belagern (oder eine ständige Belagerung fortführen).
- ❖  **Defensiv:** Eine Streitmacht wird feindliche Streitkräfte in ihrer Region nicht angreifen. Wenn sie angegriffen wird, verteidigt sie sich mit dem Geländebonus der Region (sofern vorhanden). Eine Streitmacht wird eine Belagerung einleiten (und fortsetzen). Dies ist die Standardhaltung.
- ❖  **Passiv:** Eine Streitmacht wird feindliche Streitkräfte in ihrer Region nicht angreifen. Wenn sie angegriffen wird, verteidigt sie sich ohne Geländebonus der Region und mit Kampfmali. Eine Streitmacht hat eine erhöhte Chance, sich aus einer Schlacht zurückzuziehen. Streitkräfte in Passiver Haltung erhöhen den Prozentsatz an militärischer Kontrolle in ihrer Region nicht. Einer Streitmacht in Passiver Haltung wird automatisch die Kampfregel "Rückzug" zugewiesen, wenn es zu Kampfhandlungen kommt. Einheiten, die zu einer Truppe in Passiver Haltung gehören, gewinnen Zusammenhalt mit einer erhöhten Rate wieder (bis zur Höchstgrenze für diese Einheit). Eine Streitmacht in Passiver Haltung genießt bei der Zuteilung von Ersatzkräften Vorrang (alle anderen Haltungen wird gleich behandelt).

14.2 Kampfregeln (ROE)





Die verfügbaren Kampfregeln unterscheiden sich je nach zugewiesener Haltung einer Streitmacht.

14.2.1 Kampfregeln für Angriffs- und Offensive Haltung Die möglichen Kampfregeln für Streitkräfte in Angriffs- oder Offensiver Haltung sind:

- ❖  **Totaler Angriff:** Eine Streitmacht wird nicht versuchen, sich während der ersten zwei (2) Kampfrunden einem Gefecht zurückzuziehen. Die Chancen für einen Rückzugsversuch werden im Laufe der folgenden Kampfrunden verringert. Verluste werden auf beiden Seiten erhöht.
- ❖  **Nachhaltiger Angriff:** Eine Streitmacht führt Kämpfe normal durch. Dies ist die Standard-Kampfregel für Streitkräfte in Angriffs- oder Offensiver Haltung.
- ❖  **Zurückhaltender Angriff:** Eine Streitmacht versucht, sich mit Beginn der dritten Kampfrunde aus dem Gefecht zurückzuziehen, es sei denn, es hat den Anschein, als wäre der Sieg in greifbarer Nähe. Die Chancen auf einen erfolgreichen Rückzug werden erhöht, die Verluste für beide Seiten reduziert.

- ❖  **Schein-/Sondierungsangriff:** Eine Streitmacht versucht, sich mit Beginn der zweiten Kampfrunde aus dem Gefecht zurückzuziehen, es sei denn, es hat den Anschein, als wäre der Sieg in greifbarer Nähe. Die Chancen auf einen erfolgreichen Rückzug werden stark erhöht, die Verluste für beide Seiten in hohem Maße reduziert.

14.2.2 Defensive und Passive Kampfregeln Die möglichen Kampfregeln für Streitkräfte in Defensiver oder Passiver Haltung sind:

- ❖  **Um jeden Preis halten:** Eine Streitmacht wird niemals versuchen, sich zurückzuziehen. Bewegungen ist noch möglich. Die Verluste für eine verteidigende Truppe werden steigen.
- ❖  **Verteidigen:** Eine Streitmacht führt Kämpfe normal durch. Dies ist die Standard-Kampfregel für Streitkräfte in Defensiver oder Passiver Haltung.
- ❖  **Verteidigen und Zurückziehen:** Eine Streitmacht versucht, sich mit Beginn der dritten Kampfrunde aus dem Gefecht zurückzuziehen, es sei denn, es hat den Anschein, als wäre der Sieg in greifbarer Nähe. Die Chancen auf einen erfolgreichen Rückzug werden erhöht, die Verluste für beide Seiten reduziert.
- ❖  **Rückzug bei Kampfhandlungen:** Eine Streitmacht versucht, sich mit Beginn der ersten Kampfrunde aus dem Gefecht zurückzuziehen. Die Chancen auf einen erfolgreichen Rückzug werden erhöht, die Verluste für beide Seiten verringert. **Eine "Rückzug bei Kampfhandlungen" Kampfregel wird Streitkräften in Passiver Haltung automatisch zugewiesen.**

Erzwungene Haltungen und Kampfregeln werden Streitkräften individuell und unabhängig von den Anweisungen anderer Streitkräfte zugewiesen. Mit anderen Worten, es ist zulässig (und sogar wahrscheinlich), dass mehrere freundlich gesinnte Streitkräfte in der gleichen Region der Karte unterschiedliche Haltungen und Kampfregeln haben. Solche Gruppierungen von Streitkräften verhalten sich bei Anwesenheit feindlicher Truppen gemäß ihrer individuell zugewiesenen Haltungen und Kampfregeln.



15. Abnutzung/Zermürbung

Der Begriff 'Abnutzung' bezieht sich auf den allmählichen Verlust von Kampfeffizienz und Personal einer Einheit (z.B. Krankheit, Fahnenflucht, Unfälle, etc.). Während der frühen Jahre Amerika, erlitten die meisten Armee mehr Verluste durch Abnutzung als durch Gefechte mit dem Feind. Diese Tatsache spiegelt sich im gesamten Spiel wieder, indem Streitkräfte potenziellen Verlusten durch Abnutzung auf Grundlage ihrer Tätigkeiten in einer Spielrunde ausgesetzt werden.



15.1 Auswirkungen von Verschleiß

Verluste durch Abnutzung drücken sich in einem verminderten Zusammenhalt und dem Verlust von Stärkepunkten aus.

15.1.1 Abnutzung überprüfen Streitkräfte werden unter folgenden Bedingungen auf Abnutzung überprüft:

- ❖ **Bewegung:** Eine Streitmacht, die sich während einer Spielrunde bewegt, unterliegt potenziellen Abnutzungsverlusten proportional zu den Zusammenhaltskosten der Bewegung. (Streitkräfte erleiden einen (1) Zusammenhaltspunkt Verlust für jeden Tag der Bewegung, die einer Reihe von Modifikatoren unterliegt.)
- ❖ **Wildnis Region:** Eine Streitmacht in einer Wildnis-Region unterliegt möglicherweise schweren Verlusten durch Abnutzung, vor allem während der schlechten Jahreszeit.
- ❖ **Fehlende Allgemeine Versorgungsgüter:** Eine Streitmacht ohne ausreichende allgemeine Versorgung ('Keine Versorgung') unterliegt in jeder Runde möglichen Verlusten durch Abnutzung.
- ❖ **Raues Wetter:** Eine Streitmacht, die bei rauem Wetter (d.h. Schnee, gefrorener Boden und Blizzard) ohne Schutz ist (d.h. in einer Region ohne Bauwerk) unterliegt möglichen schweren Verlusten durch Abnutzung.
- ❖ **Epidemien:** Eine hohe Konzentrationen von Stärkepunkten in einer Region kann möglicherweise zum Ausbruch einer Krankheit führen. Wenn eine Epidemie ausbricht, unterliegen Streitkräfte möglichen Verlusten durch Abnutzung.

15.1.2 Verringerung der Abnutzung Die Auswirkungen der Abnutzung werden verringert durch:

- ❖ **Reiche Region:** Verluste durch Abnutzung werden um 50% verringert, wenn eine Streitmacht in einer reichen Region steht,
- ❖ **Entwickelte Region:** Verluste durch Abnutzung werden um 10% verringert, wenn eine Streitmacht in einer entwickelten Region steht,
- ❖ **Versorgungswagen:** Ein Versorgungswagen (mit Allgemeinen Versorgungsgütern), der eine Streitmacht begleitet, reduziert die Verluste durch Abnutzung um 10%. Flotten werden durch die Anwesenheit von Transportschiffen nicht geschützt.

❖ **Streitmacht ist verschantzt:** Eine verschantzte Streitmacht (unabhängig von der Verschanzungsstufe) reduziert die Verluste durch Abnutzung um 20%.

Abnutzungsmodifikatoren (sowohl positive als auch negative) addieren sich auf. Wenn zum Beispiel eine verschantzte Streitmacht, der allgemeine Versorgungsgüter fehlen von einer Epidemie befallen wird, würden diese drei Bedingungen zusammen in die Berechnung der endgültigen Verluste durch Abnutzung einfließen.

15.2 'Strengere Abnutzung' - Option

Die Spieler können sich dafür entscheiden, das Spiel mit der Option "Strengere Abnutzung" zu spielen. Diese Regel wird, da sie realistischer ist, zu einem Anstieg der Verluste durch Abnutzung führen, wie der Name schon sagt. Alle Einheiten, und zwar unabhängig davon, ob sie sich während der laufenden Runde bewegt haben, unterliegen der Abnutzung im Rahmen dieser Option, es sei denn, sie befinden sich in einem Bauwerk. Auch werden Einheiten keinen Nachschub an Stärkepunkten oder Elementen erhalten können, es sei denn, sie verbleiben stationär und besetzen ein Depot.

15.3 Verbrannte Erde

'Verbrannte Erde' simuliert die Strategie, dem vorrückenden Feind die Möglichkeit zu verwehren, sich vom Land (d.h. Ihrem Land!) zu ernähren, indem sämtliche Dinge von Wert in einer Region vor dem Rückzug zerstört werden.

Hinweis: Diese Strategie findet zur Zeit sehr begrenzt Anwendung in 'Wars In America', ist aber für zukünftige "Was-wäre-wenn"-Szenarien bereits implementiert.

Jedes Szenario unterscheidet sich in der Art, wie es diesen Aspekt des Spiels behandelt. Im Wesentlichen hat 'Verbrannte Erde' die folgenden allgemeinen Auswirkungen:

- ❖ ein Prozentsatz der ansonsten vom Feind eingenommenen Versorgungsgüter werden vorher zerstört,
- ❖ eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass die Region geplündert wird (und dabei alle Bauwerke zerstört werden),
- ❖ eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass ein Depot zerstört (und mit ihm alle Waren), anstatt eingenommen wird,
- ❖ ein allgemeiner Anstieg der Verluste durch Abnutzung, wenn diese Funktion zusammen mit der 'Strengere Abnutzung'-Option verwendet wird.



16. Militärische Kontrolle

Militärische Kontrolle des Gebiets in 'Wars In America' wird realistischer behandelt, als das bei anderen Simulationen oder militärischen Spielen. Spieler erhalten nicht mehr länger die sofortige Kontrolle über ein Gebiet, nur weil zufällig ein paar ihrer Einheiten es auf ihrem Weg nach irgendwo sonst durchqueren.

16.1 Regionen kontrollieren

Militärische Kontrolle über eine Region wird als Prozentsatz der freundlichen/feindlichen Kontrolle ausgedrückt. Eine strittige Region wird zwischen den Spielern aufgeteilt, wobei jeder Spieler einen bestimmten Prozentsatz der Kontrolle ausübt. Einem Spieler wird die gesamte Kontrolle über ein Gebiet zugesprochen, wenn der Prozentsatz der freundlichen Kontrolle 100/0 erreicht (d.h. 100% Kontrolle im Vergleich zu 0% für den gegnerischen Spieler). Ein Spieler kann zwischen 51% und 100% militärischer Kontrolle über eine Region haben. (bei 51% kann die militärische Kontrolle eines Spielers bestenfalls als 'dünn' bezeichnet werden). Zu Beginn eines jeden Szenarios wird die militärische Kontrolle der Regionen auf der Karte durch Symbole für die kontrollierende Seite (FRA oder GBR oder Satellitenstaaten).

16.1.1 Militärische Kontrolle erhalten und verlieren Militärische Kontrolle erhält man durch freundlich gesinnte Streitkräfte, die in eine Region eindringen und dort für einen bestimmten Zeitraum bleiben. Der erforderliche

Zeitraum, um die vollständige Kontrolle zu erlangen ist abhängig von einer Reihe von Faktoren. (Im Wesentlichen gilt, je größer die Präsenz eines Spielers in einer Region ist, umso schneller wird das Niveau der militärischen Kontrolle 100 erreichen.)

Wenn gegnerische Spieler jeweils Kräfte in einer Region haben, wird keiner das Niveau ihrer militärischen Kontrolle erhöhen, bis ein Spieler eine Offensive Haltung einnimmt. Wenn der Spieler bei einer Offensiven Haltung die gegnerische Streitmacht erfolgreich aus der Region vertreibt (oder in ein Bauwerk innerhalb der Region), wird das Niveau seiner militärischen Kontrolle zu steigen beginnen. Wenn nur ein Spieler Streitkräfte in einer Region hat, wird ebenfalls das Niveau seiner militärischen Kontrolle zu steigen beginnen. Im Durchschnitt erhalten freundlich gesinnte Streitkräfte in nur ein paar Runden die vollständige Kontrolle über eine Region. (Streitkräfte in Passiver Haltung erhöhen oder fechten die militärische Kontrolle über eine Region nicht an.)

Militärische Kontrolle wird auch von der Stufe der zivilen Loyalität in einer Region beeinflusst. Die militärische Kontrolle wird schrittweise im Laufe der Zeit gesteigert, wenn die Bürger einer Region zu mindestens 51% loyal sind. Die Militärische Kontrolle wird schrittweise im Laufe der Zeit verringert, wenn die Bürger einer Region zu weniger als 51% loyal sind. Loyalität wirkt sich nur Regionen, in denen keine der beiden Seiten militärische Streitkräfte hat, auf die militärische Kontrolle aus (d.h. Eine Besatzung in einer Region zurückzulassen hebt die Wirkung der zivilen Loyalität auf).

16.1.2 Auswirkungen der militärischen Kontrolle Die militärische Kontrolle einer Region wirkt sich wie folgt aus:

- ❖ **Zusammenhaltskosten** für Bewegungen steigen in feindlich kontrollierten Regionen,
- ❖ Gesteigerte Wahrscheinlichkeit für eine erfolgreiche 'March to the Sound of the Guns' Prüfung,
- ❖ eine gestiegener Entdeckungsstufe,
- ❖ gesteigerte Wahrscheinlichkeit, feindliche Bewegungen durch die Region abzublocken,
- ❖ Versorgungsgüter können nicht durch Regionen mit weniger als 26% freundlicher militärischer Kontrolle transportiert werden.

16.1.3 Feindliches Gebiet betreten Feindliches Gebiet wird definiert als Region, in der ein Spieler weniger als 6% militärische Kontrolle hat. Solche Regionen mit freundlich gesinnten Streitkräften zu betreten hat die folgenden Auswirkungen:

- ❖ Eine Streitmacht, die in eine feindliche Region betritt, nimmt automatisch eine Offensive Haltung ein. (Streitkräfte, die aus Kavallerie-Einheiten, Irregulären oder Versorgungseinheiten bestehen, ignorieren diese Regel beim Durchqueren feindlicher Gebiete.)
- ❖ Eine Streitmacht, die einen amphibischen Angriff durchführt oder Flüsse in eine Region mit weniger als 10% Kontrolle überquert, nimmt automatisch eine Offensive Haltung ein. (Streitkräfte, die aus Irregulären oder Versorgungseinheiten bestehen, ignorieren diese Regel.)
- ❖ Eine Streitmacht kann sich aus einem Gefecht nicht in Regionen mit weniger als 6% Kontrolle des sich zurückziehenden Spielers zurückziehen. (Ein Spieler, der eine Schlacht verliert während seine Streitmacht von feindlichen Gebieten umgeben ist, wird wahrscheinlich die vollständige Zerstörung seiner Streitkräfte mit ansehen müssen.)

16.1.4 Bauwerke kontrollieren Um die Kontrolle über ein Bauwerk (Stadt, Zielstadt, Ort, usw.) zu erhalten, muss eine Seite es nur als Letzter besetzt haben. Es ist nicht nötig, Besatzungstruppen zum Erhalt der Kontrolle zurückzulassen, obwohl es sicherlich sinnvoll ist. Beachten Sie jedoch, dass aus den Ziel-/Strategischen Städte in Regionen mit weniger als 6% Loyalität (d.h. feindliches Gebiet) keine Siegpunkte gewonnen werden, es sei denn, die Städte sind besetzt.

Irreguläre Einheiten und Partisanen können nur die Kontrolle über ein Bauwerk erlangen, wenn die Loyalität der Region größer als 50% ist. Ebenso können sie Befestigungsanlagen nicht einnehmen. (Irreguläre und Partisanen vernichten sofort alle Depots, einschließlich aller darin gelagerten Waren).

16.2 Zivile Loyalität

Loyalität ist ein Maß für die Unterstützung der zivilen Bevölkerung für die Seite eines Spielers und ist unabhängig vom Niveau der militärischen Kontrolle. (Es ist durchaus möglich, ein hohes Maß an militärischer Kontrolle über eine Region und noch ein sehr niedriges Niveau der zivilen Unterstützung zu haben.) Die 'Herzen und Köpfe' der zivilen Bevölkerung einer Region zu gewinnen ist ein langwieriger Prozess.

Wichtiger Hinweis: Zur Zeit wird der 'Loyalitätsbesitz' nur in den Szenarien der Amerikanischen Revolution (1776-1783) verwendet.

16.2.1 Auswirkungen der zivilen Loyalität Eine Region gilt als loyal, wenn ein Spieler mindestens 51% Loyalität hat. (Zugegeben, ein Loyalitätsprozentsatz von nur 51% ist ein dünnes Polster.) Ein Spieler erhält folgenden Boni aus einer loyalen Region:

- ❖ Besatzungstruppen in Zielobjekten sind für den Erhalt von Siegpunkten nicht notwendig,
- ❖ ein erhöhter Entdeckungswert in dieser Region,
- ❖ eine erhöhte Wahrscheinlichkeit für das Auftauchen freundlich gesinnter Partisanen, wenn feindliche Streitkräfte die militärische Kontrolle übernehmen,
- ❖ ein allmählicher Anstieg des Prozentsatzes der militärischen Kontrolle.

16.2.2 Offene Aufstände Wenn ein Spieler die militärische Kontrolle über eine Region erhält, die weniger als 11% loyal ist, und dessen Städte und Dörfer nicht besetzen kann, wird es sehr wahrscheinlich zu einem offenen Aufstand kommen. Ist das der Fall, erscheinen feindliche Partisanen in nicht besetzten Bauwerken.

16.2.3 Loyalität beeinflussen Loyalität wird durch die Einnahme Strategischer Städte beeinflusst. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine feindliche Strategische Stadt einnimmt, wird eine (1) Loyalitätsprüfung an den folgenden Stellen durchgeführt:

- ❖ jede Strategische Stadt auf der Karte,
- ❖ jede Region mit einer Strategischen Stadt,
- ❖ jeder Region, die an die neu eingenommene Strategische Stadt grenzt (Dazu gehört auch die Region mit der neu eingenommenen Strategischen Stadt.)

Diese Prüfungen addieren sich auf. Zum Beispiel würde eine Region mit einer Strategischen Stadt, die vom Feind eingenommen wurde drei (3) Mal geprüft - einmal für jede der oben genannten Bedingungen für eine Loyalitätsprüfung.

16.2.4 Partisanen Partisanen sind Zivilisten, die zu den Waffen gegriffen haben, um die militärische Kontrolle und/oder Präsenz eines Feindes aus einer Region zu vertreiben. Sie erscheinen vor allem in Bereichen und Regionen, in denen sie historisch aktiv waren. Partisanen können je nach gespieltem Szenario automatisch erscheinen, oder sie erscheinen bei einem offenen Aufstand in einer Region. Partisaneneinheiten werden üblicherweise zur Störung von Versorgungstransporten eingesetzt. Sie sind schnell und schwer zu lokalisieren, haben aber im Kampf gegen organisierte Truppen kaum eine Chance.

16.3 Einflusspunkte Einflusspunkte (EP) sind die Währung für militärische und diplomatische Möglichkeiten. Sie werden auf verschiedene Arten verdient:

- ❖ Einnahme von Ziel- und Strategischen Städten
- ❖ Handelsschiffe in Handelsgebieten der Meere behaupten
- ❖ durch Ereignisse

Hinweis: EP werden in jeder Runde verdient, und werden aufaddiert, bis sie für entsprechende Optionen "ausgegeben" werden. Handelsschiffe und Ereignisse zeigen, sofern vorhanden, in Nachrichten Ihren EP Gewinn oder Verlust an. Strategische Städte bringen Ihnen 0.25 EP pro Runde, Zielobjekte bringen zwischen 0,1 und 0,3 pro Runde. Sie können sich eine Liste all jener Bezugsquellen auf der Ziele-Seite des Registers ansehen.



17. Das Hauptbuch (Verwaltung der Streitkräfte)

Wars in America ist eine hochkomplexe, detaillierte Simulation mit einer hohen Anzahl von Entscheidungen, die in jeder Runde zu treffen sind. Zur Übersicht und um den Spieler bei der Verwaltung seiner Streitkräfte zu unterstützen, stellt das Hauptbuch in leicht zugänglicher Form alle relevanten Informationen dar.

Das Hauptbuch wird geöffnet durch einen **Linksklick auf den Globus**, der sich auf dem Hauptbildschirm links vom Einheitenfeld befindet. Sie können durch das Drücken einer Funktionstaste (F1 bis F5) eine bestimmte Seite des Hauptbuches unmittelbar aufschlagen.

17.1 Die Liste verfügbarer Einheiten (Taste F1)

Die Liste der verfügbaren Einheiten umfasst alle Anführer, Garnisonseinheiten und beweglichen Streitkräfte des Spielers im gewählten Szenario.

17.1.1 Sortierung der Einheitenliste Die Liste der verfügbaren Einheiten kann nach verschiedenen Kriterien sortiert werden. Durch Anklicken einer bestimmten Eigenschaft der Einheiten (zum Beispiel Stärke der Einheit, Zusammenhalt, Name der Einheit, Region, etc.) wird die Liste entsprechend sortiert. Mit dem Mausekranz können Sie die Liste herauf- und herunterblättern.

17.1.2 Filterung der Einheitenliste Auf der linken Seite der Liste der verfügbaren Einheiten ist eine Auswahl von Möglichkeiten zur Filterung. Diese Filter können an- und abgewählt werden, um die Auswahl der dargestellten Einheiten näher zu bestimmen. (Die jeweils betroffenen Eigenschaften erfahren Sie, wenn Sie den Mauszeiger über dem entsprechenden Icon eine Weile still halten.) Wollen Sie also beispielsweise wissen, wie stark Ihre Reiterei in einem bestimmten Gebiet ist, wählen Sie die Filter für Gebiet (oder Theater) und für Kavallerie aus.

17.1.3 Bestimmte Einheit auswählen In der Liste der verfügbaren Einheiten können Sie jede einzelne Einheit gesondert auswählen und zu ihr auf der Karte „springen“, indem Sie auf das Icon in der rechten Ecke der Darstellung der Einheit klicken.

17.1.4 Zusätzliche Auswahl von Filterungen Durch Drücken der Taste F1 werden zusätzliche Filtermöglichkeiten für die Liste der verfügbaren Einheiten angezeigt.

17.2 Die Liste verfügbarer Ersatzeinheiten (Taste F2)

Die Liste verfügbarer Ersatzeinheiten enthält eine grafische Darstellung aller vorhandenen Ersatzelemente, unterteilt nach Waffengattung und Nationalität.

17.3 Militärische Optionen (Taste F3)

Die Darstellung der militärischen Optionen enthält eine Beschreibung aller dem Spieler verfügbaren militärischen Optionen sowie der Kosten (in Eingriffspunkten), sollte eine solche Option ausgeübt werden. Die Auswahl verfügbarer Optionen unterscheidet sich je nach gespieltem Szenario. Nicht alle Szenarien enthalten auswählbare militärische Optionen.

Das Nachrichtenfenster zeigt an, wenn eine neue militärische Option verfügbar wird. Der Spieler nimmt eine solche Option wahr, indem er im Hauptbuch den Beschreibungstext der Option mit der linken Maustaste anklickt. Die Auswahl wird angezeigt. Manche Optionen können in einem Szenario mehrfach ausgeübt werden (so oft der Spieler die entsprechenden Kosten aufbringen kann).

17.4 Verschiedene/Diplomatische Optionen (Taste F4)

Die Darstellung der Verschiedenen/Diplomatischen Optionen enthält eine Beschreibung aller dem Spieler verfügbaren spezifischen Szenariooptionen, verbunden mit den jeweiligen Kosten für das Ausüben einer solchen Option (in Siegpunkten). Je nach gespieltem Szenario stehen unterschiedliche Optionen zur Verfügung. Nicht alle Szenarien enthalten auswählbare Optionen.

17.5 Außenministerium (Ziele) (Taste F5)

Der Bildschirm Außenministerium (Ziele) enthält:

- ❖ eine kurze Übersicht über das gespielte Szenario,
- ❖ eine Aufstellung der Punkte für Nationale Moral (NM-Punkte der Gegenseite in Klammern),
- ❖ Ihre Hauptstadt,
- ❖ Ihre bislang erlittenen Kampfverluste (Verluste der Gegenseite in Klammern),
- ❖ Anzahl der Kriegsgefangenen (POWs),
- ❖ Ihr aktueller Stand an Siegpunkten (Siegpunkte der Gegenseite in Klammern),
- ❖ Anzahl der Siegpunkte, welche Sie jeden Spielzug für das Halten von Ziel- und strategischen Städten erhalten (für die Gegenseite in Klammern),
- ❖ Datum des aktuellen Spielzuges und Anzahl der noch verbleibenden Züge des Szenarios.

Die **Zielstädte** für das Szenario sind auf der zweiten Seite dieses Bildschirmes aufgelistet. Diese Aufstellung umfasst den Namen der Städte, die Seite, welche sie derzeit hält, den Wert der Städte in NM-Punkten und das Gebiet, in welchem sich die Stadt befindet. (durch Anklicken des Besitzicon schließt sich das Hauptbuch und „springt“ die Darstellung zur angewählten Stadt auf der Karte.)

17.6 Außenministerium (geschichtlicher Hintergrund des Szenario) (Taste F6)

Diese Seite enthält eine kurze Darstellung des geschichtlichen Hintergrunds zum gewählten Szenario. Dies mag Ihnen bei Ihren Überlegungen zum Vorgehen und zur strategischen Planung helfen.








18. Witterung und Jahreszeiten

Im 17. Jahrhundert mussten die europäischen Armeen entdecken, dass die Witterung der beste Freund eines Generals sein kann oder sein schlimmster Alptraum. Die Witterung wird jeweils für jede Region gesondert bestimmt. So kann das Wetter in der einen Region sich ganz erheblich von dem in einer angrenzenden Region unterscheiden. Für die Bestimmung des Wetters, der Temperaturen und der Windstärke, spielt der Wechsel der Jahreszeiten eine große Rolle. Deswegen ist es in den Wintermonaten (November bis Februar) wahrscheinlicher, dass in einer Region raue Wetterverhältnisse herrschen.

Anmerkungen:

1. Einheiten in einer loyalen Region (mehr als 50 % Loyalität) in einem eigenen Bauwerk erleiden keine Zermürbungsverluste wegen rauer Wetterverhältnisse. Die Einheit muss nicht innerhalb der Struktur platziert sein, um diesen Vorteil zu genießen.
2. Die Auswirkungen von Schnee, Eis und Blizzard auf Zermürbung nehmen je nach Art des Wetters zu (dabei ist bei Blizzard der Zermürbungseffekt am höchsten).

WETTER	AUSWIRKUNG AUF BEWEGUNG/ NACHSCHUB	AUSWIRKUNG AUF KAMPF (ANGRIFF/VERTEIDIGUN G)	ZERMÜRBUNG	ANM.
 GUT	KEINE	KEINE	KEINE	
 SCHL AMM	MITTLERE ABZÜGE FLUSSÜBERQUERUNG ERSCHWERT	LEICHTE ABZÜGE (ANG)	IN BERGREGIONEN ZERMÜRBUNGSEFFEKTE	SIEHE ANM. 1
SCHNEE (RAUH) 	MITTLERE ABZÜGE	MITTLERE ABZÜGE (ANG), KÄMPFE BEGINNEN AUF KURZE DISTANZ	OHNE SCHUTZ ZERMÜRBUNG	SIEHE ANM. 1
EIS (RAUH) 	MITTLERE ABZÜGE, WASSERWEGE KÖNNEN GEFRIEREN	MITTLERE ABZÜGE (ANG)	OHNE SCHUTZ ERHÖHTE ZERMÜRBUNG	SIEHE ANM. 1
BLIZZARD (SEHR RAUH) 	MITTLERE ABZÜGE, WASSERWEGE KÖNNEN GEFRIEREN	SCHWERE ABZÜGE (ANG), KÄMPFE BEGINNEN AUF KURZE DISTANZ	OHNE SCHUTZ STARK ERHÖHTE ZERMÜRBUNG	SIEHE ANM. 2



19. Verluste und Ersatz

Bei Eintritt von Verlusten durch Kampf und Zermürbung werden diese auf die Elemente derjenigen Einheit aufgeteilt, welche die Verluste erleidet. Die Verluste dieser Elemente werden auf der Einheitenanzeige durch graue Symbole für Mannschaftsstärke angezeigt (schwarze Symbole für Mannschaftsstärke zeigen die verbleibende Stärke an). Jeder erfolgreiche Treffer verursacht den Verlust eines (1) Stärkepunktes. Die Anzahl der verbleibenden Mannschaftsstärke wird numerisch angezeigt. Solange ein Element mindestens einen (1) Stärkepunkt hat, kann es durch Ersatz wieder aufgefüllt werden. Ist der letzte Stärkepunkt verloren, wird das Element aufgelöst.

19.1 Ersatzeinheiten

Die Anzahl, die Art und die Nationalität verfügbarer Ersatzeinheiten werden auf der Seite „**Verfügbare Ersatzeinheiten**“ (Taste F2) im Hauptbuch angezeigt. Diese verfügbaren Ersatzelemente stellen fertig ausgebildete und ausgerüstete Soldaten dar, die in Reserve gehalten werden bis sie einer geeigneten Kampfeinheit zugewiesen werden. Solcher Truppenersatz wird im Spiel dargestellt als **Ersatzelemente**. Jedes Ersatzelement entspricht der Truppenstärke eines durchschnittlichen Bataillons der entsprechenden Nationalität.

Ersatzelemente Während des Spieles werden dem durch Ereignisse zusätzliche Ersatzelemente zugewiesen. Andernfalls muss der Spieler EP in Militärische oder Diplomatische Optionen investieren, um zusätzlichen Ersatz zu „kaufen“.

9.1.2 Aufnahme von Ersatz: Geeignete Ersatzelemente können einer Einheit zugewiesen werden, welche ein solches Element vollständig eingeübt hat.



Abbildung 19.1 Auf der Seite des Hauptbuches „Verfügbare Ersatzeinheiten“ werden die vorhandenen Ersatzelemente angezeigt, sortiert nach Art und Nationalität.

119.1.3 Voraussetzungen für den Erhalt von Ersatz Damit eine Einheit, die Stärkepunkte verloren hat, Ersatz erhalten kann, darf sie einen ganzen Spielzug nicht bewegt werden. Welche Anzahl von Stärkepunkten eine Einheit als Ersatz pro Zug erhalten kann, ergibt sich als Prozentsatz der Höchststärke und wird durch das Gelände der Region bestimmt, in welcher sich die Einheit befindet:

- ❖ 10%: Einheit in einer Region mit einer nicht belagerten Kleinstadt,
- ❖ 20%: Einheit in einer Region mit einer nicht belagerten Stadt (Level 4 oder größer),
- ❖ 30%: Einheit in einer Region mit einem nicht belagerten Depot,
- ❖ 5% pro Level: Einheit ist ein Schiff in einem Hafen (stellt die Reparatur von Schäden dar)

Anmerkung: Diese Prozentsätze werden nicht untereinander addiert. Eine Einheit mit einer Höchststärke von 27 Stärkepunkten kann pro Zug neun (9) Stärkepunkte Ersatz erhalten, wenn sie den ganzen Zug in einer Region mit einem Depot (30 % von 27 sind 9) verbleibt.

19.1.4 Beschränkungen für Ersatz Folgende Einheiten erhalten keinen Ersatz:

- ❖ Einheiten, die bereits volle Stärke aufweisen,
- ❖ Einheiten, für deren Waffengattung/ Einheitenart keine passenden Ersatzelemente verfügbar sind,
- ❖ Einheiten, für deren Nationalität keine passenden Ersatzelemente verfügbar sind,
- ❖ Einheiten, die sich im laufenden Spielzug bewegt haben, und zwar gleichgültig auf welcher Geländeart sie sich befinden,
- ❖ Einheiten, die belagert werden (es sei denn, sie befinden sich in einem nicht blockierten Hafen),

19.2 Selbständig aufgestellte Garnisonseinheiten

In einer Region mit einem Depot oder einer Stadt bzw. einer Befestigung größer als Level 6 werden selbständig Garnisonseinheiten aufgestellt, wenn eine ausreichende Anzahl von Ersatzelementen verfügbar ist. Der Spieler muss über die Region eine Militärische Kontrolle von mindestens 51 % ausüben und in der Region muss sich mindestens ein Reguläres Infanterieregiment befinden. Garnisonseinheiten können nicht bewegt werden und können auch nicht mit anderen Einheiten verbunden werden. Diese Funktion wird in den ursprünglich in WIA enthaltenen Szenarien nicht genutzt, kann aber bei künftigen Modifikationen verwendet werden.



20. Eroberung fremder Einheiten

Wenn am Ende einer offenen Feldschlacht oder einer Belagerung die Einheiten des Verlierers sich in Unordnung befinden oder sich ergeben, hat der Sieger die Möglichkeit, feindliche Artillerie- oder Versorgungseinheiten zu erobern. Insbesondere sind solche in Unordnung geratenen Einheiten besonders anfällig dafür, erobert zu werden, welche zuvor von feindlichen Einheiten angegriffen worden sind. Dies stellt den Zusammenbruch einer geschlossenen Verteidigungslinie und die Verwundbarkeit rückwärtiger Einheiten dar, wenn der siegreiche Gegner vorstößt.

20.1 Eroberung feindlicher Einheiten nach einer Feldschlacht

Nach einer offenen Feldschlacht, in welcher der Verlierer in Unordnung geraten ist, können überlebende Unterstützungseinheiten erobert werden. Jede zur Seite des Verlierers gehörende Artillerie- oder Versorgungseinheit wird überprüft, ob sie erobert wurde. Eroberte Einheiten werden einem Counter des Siegers zugeordnet. Solche Einheiten werden als „erobert“ dadurch gekennzeichnet, dass das Einheitensymbol einen grauen Hintergrund und das Wort „[Erob.]“ aufweist.

20.2 Eroberung feindlicher Einheiten nach einer Belagerung

Nach einer Belagerung, bei welcher die Verliererseite in Unordnung geraten ist, können gleichfalls überlebende Unterstützungseinheiten erobert werden. Auch hier wird jede Artillerie-Batterie und jede Versorgungseinheit überprüft, ob sie erobert wurde. Eroberten Einheiten wird umgehend ein Counter des Siegers zugewiesen. Solche Einheiten werden als „erobert“ dadurch gekennzeichnet, dass das Einheitensymbol einen grauen Hintergrund und das Wort „[Erob.]“ aufweist. Nicht bewegliche Artillerie-Einheiten (befestigte oder Küstenbatterien) werden automatisch erobert.

20.3 Nutzung eroberter Einheiten

Eroberte Artillerie und eroberte Versorgungswagen sind in gleicher Weise einsetzbar wie „normale“ Einheiten. Solche eroberten Einheiten können aber im Falle von Verlusten keinen Ersatz erhalten, es sei denn, es gibt Ersatzeinheiten der gleichen Nationalität. Normalerweise wird dies nur dann der Fall sein, wenn der Spieler eroberte Einheiten zurückerobern kann.



21. Erfahrung von Einheiten

Einer der ausschlaggebenden Einflüsse für jeden Kampf ist die Erfahrung (oder der Mangel an Erfahrung) der Beteiligten. Die meisten Eliteverbände waren nicht wegen ihrer hübschen bunten Uniformen besonders kampfstark, sondern weil die Männer dieser Einheiten über Jahre hinweg Erfahrung beim Einsatz im Feld gesammelt hatten (siehe **Absatz 6.2** zu Informationen über die Erfahrung von Anführern).

21.1 Erfahrungsstufen

Es Erfahrungsstufen, die durch die kleinen Sterne auf den Einheitensymbolen angezeigt werden. Einheiten und Anführer können Erfahrung „verlieren“, wenn sie zu einer anderen Einheitenart trainiert (aufgewertet) werden. Es gibt keine Obergrenze für die Erfahrungsstufen, welche eine Einheit während des Spiels erreichen kann.

21.1.1 Erfahrungsanzeige Die Erfahrungsstufe einer Einheit wird durch die Anzahl von Sternen auf dem Einheitensymbol angezeigt.

Erfahrungsstufen werden darüber hinaus durch Sterne oberhalb der Detaildarstellung der Einheitenansicht angezeigt. Jeder Stern steht für eine Erfahrungsstufe. Wenn zum Beispiel eine Veteraneneinheit das Szenario mit Erfahrungsstufe fünf (5) beginnt, wird dies in der Detailansicht durch fünf (5) Sterne angezeigt.

21.1.2 Erwerb von Erfahrung Einheiten erwerben Erfahrung im Kampf oder durch Anführer mit besonderen Ausbildungsfähigkeiten. Bei Teilnahme an einer Kampfhandlung erhält eine Einheit entsprechend ihrer Kampfleistung Erfahrungspunkte. Die Vergabe von Erfahrungspunkten wird im Nachrichtenfenster angezeigt. Um eine höhere Erfahrungsstufe zu erreichen, muss eine Einheit zwischen 5 und 20 Erfahrungspunkte erwerben. Am Ende jeden Spielzuges wird überprüft, ob eine Einheit eine höhere Erfahrungsstufe erreicht hat.

21.2 Auswirkungen von Erfahrung

Kurz gesagt macht Erfahrung Einheiten zu effektiveren Kampfverbänden. Für jede Erfahrungsstufe erhöhen sich die Fähigkeiten einer Einheit wie folgt:

- ❖ **Jede ungerade Erfahrungsstufe** (also 1, 3, 5, etc.) erhöht den Wert für Initiative, Disziplin, Aufklärung und Ausweichmanöver um jeweils 1.
- ❖ **Jede gerade Erfahrungsstufe** (also 2, 4, 6, etc.) erhöht den Wert einer Einheit für offensives und defensives Feuer, Sturmangriff und Militärpolizei.
- ❖ Für **jede Erfahrungsstufe** erhöht sich der Wert einer Einheit für Zusammenhalt um 10 Punkte – also bei zwei Erfahrungsstufen erhält eine Einheit 20 zusätzliche Punkte für Zusammenhalt.



22. Szenariospezifische Ereignisse

In jedem Szenario sind zahlreiche „Ereignisse“ enthalten, die den geschichtlichen Hintergrund und auch schlichten Zufall ins Spiel bringen. Diese Ereignisse treten ein, wenn der Spieler bestimmte Voraussetzungen erfüllt oder einfach durch das Erreichen eines bestimmten Zeitpunktes im Szenario. Der Eintritt solcher Ereignisse wird im Nachrichtenfenster angezeigt. Für manche erfolgt sogar eine eigene Berichterstattung in der Presse.

In den meisten Fällen besteht das Ereignis im Grunde nur in einer Information. Bei einigen Ereignissen werden aber auch Truppen ins Spiel gebracht oder aus dem Spiel genommen. Achten Sie also genau auf das Nachrichtenfenster zu Beginn jeden Zuges und benutzen Sie die Direktanwahl (durch Linksklick auf den Nachrichtentext), um auf der Karte unmittelbar dorthin zu springen, wo ein Ereignis erfolgt ist.

Anhang

A. Übersicht der Geländeauswirkungen auf Landeinheiten

Geländeart	AUSWIRKUNG AUF BEWEGUNG/VERSORGUNG	AUSWIRKUNGEN AUF KAMPF (ANGRIFF/VERTEIDIGUNG)	ANDERE AUSWIRKUNGEN	ANM.
STRASSEN	WIRD ALS FREIES GELÄNDE BEHANDELT			
HAUPTSTRASSEN	REDUZIERT DIE BEWEGUNGSKOSTEN UM 50 % GEGENÜBER FREIEM GELÄNDE			
FREIES GELÄNDE			BONUS AUF FOURAGIEREN	
WALD	LEICHTE ABZÜGE	ANG: KEINE VERT: LEICHTER BONUS		
DICHTER WALD	MITTLERE ABZÜGE	ANG: KEINE VERT: MITTLERER BONUS		
SUMPFGEBIET	SCHWERE ABZÜGE	ANG: KEINE VERT: MITTLERER BONUS	BONUS AUF HINTERHALT	SIEHE ANM. 2
WILDNIS	SCHWERE ABZÜGE	ANG: SCHWERE ABZÜGE VERT: KEINE	BONUS AUF HINTERHALT	SIEHE ANM. 3
GEBIRGE	SCHWERE ABZÜGE	ANG: SCHWERE ABZÜGE VERT: KEINE	BONUS AUF HINTERHALT BEGRENZTES FOURAGIEREN	SIEHE ANM. 4
GROSSER FLUSS/ SEE	SCHWERE ABZÜGE	ANG: KEINE VERT: GROSSER BONUS	KANN IM WINTER GERFIEREN	SIEHE ANM. 5
KLEINER FLUSS	MITTLERE ABZÜGE	ANG: KEINE VERT: KLEINER BONUS		SIEHE ANM. 5
FÄHRE/ BRÜCKE	MITTLERE ABZÜGE	ANG: KEINE VERT: KLEINER BONUS	WENN GEFROREN NICHT NUTZBAR	SIEHE ANM. 5
FLACHES GEWÄSSER	MITTLERE ABZÜGE		KANN IM WINTER GERFIEREN	
KÜSTEN-GEWÄSSER	NICHT PASSIERBAR			
OZEAN	NICHT PASSIERBAR			
TRANSIT FELD	BEWEGUNG HINEIN UND HINAUS ERFORDERT 1 VOLLEN SPIELZUG			

Anmerkungen:

1. Irreguläre Einheiten erhalten einen erheblichen Kampfbonus (Ang & Vert).
2. Irreguläre Einheiten erhalten einen leichten Kampfbonus (Ang), im Falle eines Überfalls einen erheblichen Kampfbonus.
3. Irreguläre Einheiten erhalten im Falle eines Überfalls einen mittleren Kampfbonus(Ang).
4. Irreguläre Einheiten erhalten für einen Überfall einen mittleren Kampfbonus (Ang), erhöhte Bewegungsabzüge für berittene und gezogene Einheiten.
5. Beim Angriff über einen (großen oder kleinen Fluss erfolgt kein Abzug, wenn die Zielregion zu mehr als 10 % unter militärischer Kontrolle des Angreifers steht.

B. Bewegungsübersicht für Marineeinheiten

Gewässerart	AUSWIRKUNGEN AUF BEWEGUNG/ VERSORGUNG	AUSWIRKUNGEN AUF KAMPF (ANG/VERT)	ANDERE AUSWIRKUNGEN	ANM.
GROSSER FLUSS	NUR SCHIFFE MIT GERINGEM TIEFGANG	WITTERUNG KANN ANFÄNGLICHE KAMPFREICHWEITE VERRINGERN	KANN GEFRIEREN	
KLEINER FLUSS	FÜR MARINEEINHEITEN NICHT ZU BEFAHREN			
FÄHRE/ BRÜCKE				
FLACHES GEWÄSSER	NUR SCHIFFE MIT GERINGEM TIEFGANG	WITTERUNG KANN ANFÄNGLICHE KAMPFREICHWEITE VERRINGERN	KANN GEFRIEREN	
KÜSTEN- GEWÄSSER		WITTERUNG KANN ANFÄNGLICHE KAMPFREICHWEITE VERRINGERN		
OZEAN		WITTERUNG KANN ANFÄNGLICHE KAMPFREICHWEITE VERRINGERN		
TRANSITFELD				

C. Tastaturbelegung

Zoom:

Mausrad	: Vergrößern/Verkleinern
Klick auf Mausrad	: Wechsel zwischen kleinster und größter Ansicht
Ende	: Wechsel zwischen kleinster und größter Ansicht
Bild ↑	: Vergrößern
Bild ↓	: Verkleinern

Hauptbildschirm:

Linksklick	: angeklickte Einheit auswählen.
Rechtsklick	: Auswahl aufheben (und Rückkehr zum Nachrichtenfenster)
Strg + Linksklick	: Zwischen Einheiten in der Region wechseln, in der Einheitsdarstellung mehrere Einheiten auswählen
Drag&drop auf andere Region	: Einheit zu ausgewählter Region bewegen.
Drag&drop auf gleiche Region	: Marschbefehl aufheben (Ausnahme: mit gedrückter [Shift]-Taste Kreisbewegung)
Drag&drop auf andere Einheit	: Entweder feindliche Einheit abfangen oder mit eigener Einheit zusammenführen
Drag&drop auf Stadt, Hafen	: Bauwerk betreten
Drag&drop auf Einheitenlasche	: mit dieser Einheit zusammenführen
Drag&drop + Strg	: Einheit zur angewählten Region bewegen (Wegfindung deaktivieren)
Entf	: Letzte Bewegung einer Landeinheit oder einer Flotte löschen
C	: Anzeige auf ausgewählte Einheit zentrieren
Shift	: wenn Landeinheit angewählt: Anzeige des Aktionsradius.
Shift	: wenn eine (nicht Kampf-) Einheit ausgewählt: Anzeige der Regionen und der Art der Verbindungen.
Ctrl	: Truppenstärke anzeigen
Q/W	: Wechsel zwischen "fixierten" Landeinheiten.
E/R	: Wechsel zwischen Landeinheiten. Mit [StrG]-Taste gedrückt werden Einheiten übersprungen, die sich nicht in Bewegung befinden.
T/Y	: Wechsel zwischen Flotten. Mit [StrG]-Taste gedrückt werden Einheiten übersprungen, die sich nicht in Bewegung befinden.
S	: (Wachdienst, Sentry) Ausgewählte Einheit wird bei Einheitenanwahl über die Tasten E/R/T/Y übersprungen
Strg + S	: Alle Wachdienstbefehle aufheben
Strg + L	: Alle Einheiten feststellen/Feststellung aufheben (verhindert, dass Einheiten zusammengeführt werden)
Rechtsklick auf Lasche	: Einheit feststellen/Feststellung aufheben.
Tasten 1 – 6	: Kartenfilter wechseln
Strg F1-F4	: Einheitenfilter für eigene und feindliche Einheiten.
Strg F9	: Spielzug beenden
Strg + Shift + S	: Spielstand speichern
F1	: Liste der verfügbaren Einheiten
F2	: Liste verfügbarer Ersatzeinheiten (Kriegsministerium)
F3	: Militärische Optionen (Kriegsministerium)
F4	: Verschiedene/Diplomatische Optionen (Außenministerium)
F5	: Zielstädte anzeigen (Außenministerium)
F6	: Szenariohintergrund

Im Einheitenbildschirm:

Strg + Klick	: Mehrere Einheiten auswählen/Auswahl aufheben
Mausrad	: durch Einheitenliste blättern
Einheit(en) auswählen und dann drag-drop	: Neue Armee/Flotte zusammenstellen. Für Landung von Landeinheiten an einer Küste ohne eigenen Hafen verwenden.
A, O, D, P	: Befehlshaltung ändern

Einheitenbefehle (wenn verfügbar):

Shift + T	: bei Erreichen der Region Stadt/Bauwerk betreten
Shift + D	: Depot bauen
Shift + S	: Bauwerk verlassen
Shift + M	: Gewaltmarsch
Shift + A	: Hinterhalt vorbereiten
Shift + B	: Bauwerk zerstören (Landstreitkräfte)

Nachrichtenfenster:

Einfacher Klick	: Ansicht zu Region wechseln, in der Ereignis stattfindet (wenn möglich)
Doppelklick	: Inhalt der Nachricht anzeigen (wenn Nachricht rot angezeigt) und besonderes Nachrichtenfenster öffnen
Mausrad	: in Nachrichtenliste blättern

Fenster & Hauptmenü:

Esc	: Fenster schließen
------------	---------------------

R : im Hauptmenü: letztes Spiel aufnehmen.

Gespeicherte Spiele : Wenn Sie die Maus über einen gespeicherten Spielstand im „Spielstand laden“-Bildschirm halten, können Sie entweder einen Spielzug zurückgehen (Pos1-Taste), es umbenennen (Einfg-Taste) oder ihn löschen (Entf-Taste).

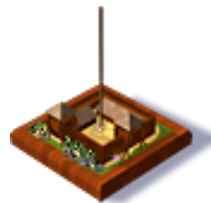
D. Kartensymbole



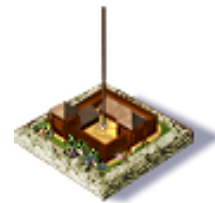
Depot



Stadt



Fort



Fort Level 2



Indianerdorf



Stadt & Depot



Fort & Depot



Fort Level 2 & Depot



Befestigung



Kleinstadt



Fort & Stadt



Fort Level 2 & Stadt



Einpfählung



Kleinstadt & Depot



Fort & Stadt & Depot



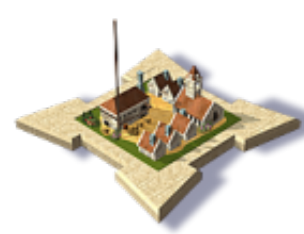
Fort Level 2 & Stadt & Depot



Hafen




















Festung & Stadt



Festung & Stadt & Depot

E. NATO Symbole

	Admiral (ein bis drei Ankersymbole)
	Küstenartillerie
	Feldartillerie
	Schwere Artillerie
	Berittene Artillerie
	Leichte Artillerie
	Belagerungsartillerie
	Fesselballons
	Kavallerie
	Kavalleriedivision
	Schwere Kavallerie
	Leichte Kavallerie
	Pioniere
	General (ein bis drei Sterne)
	Handelsgüter
	Hauptquartier
	Hauptquartier
	Hauptquartier
	Indianer
	Infanterie

	Infanteriedivision
	Schwere Infanterie
	Leichte Infanterie
	Irreguläre
	Marineinfanterie
	Feldhospital
	Miliz (Buchstaben zeigen Region an)
	Gebirgstruppen
	Marinepioniere
	Partisanen
	Sappeure
	Ranger
	Kaperfahrer
	Scharfschützen
	Signal
	Sklaven
	Versorgungswagen
	Flotille
	Transportschiff
	Kriegsschiff

F. Besondere Eigenschaften der Anführer (Traits)

F1. Besondere Eigenschaften nur für Anführer oder Einheitenelement


Icon	Eigenschaft	Beschreibung der besonderen Eigenschaft
	Over Cautious	Dieser Anführer ist übervorsichtig. Beim Zusammentreffen mit dem Feind bleibt er passiv und in der Befehlskette seiner Armee zurückhaltend. -4 KP wenn Befehlshaber der Streitmacht.
	Emplaced Guns	Diese Kanonen sind fest positioniert und können nicht aus der Region verlegt werden.
	Medical Service	Dieses Element ist eine Sanitätseinheit und versorgt die Truppen selbst auf dem Schlachtfeld medizinisch. Erhöht den Wiederaufbau des Zusammenhaltes um 15 % auf alle anderen Elemente der Streitmacht.
	Signal	Diese Nachrichteneinheit erleichtert jedem Befehlshaber die Übermittlung von Befehlen. +2 Befehlspunkte (KP) für die ganze Streitmacht. Fähigkeit kann nicht verbessert werden.
	Reconnaissance	Verbessert die Wahrscheinlichkeit, feindliche Einheiten in angrenzenden Regionen zu entdecken.
	Pillager	Wenn ranghöchster Befehlshaber in der Region, wird dieser Anführer seine Truppen zum Plündern und Brandschatzen entsenden. Nur völlig loyale und gut überwachte Regionen entgehen diesem Schicksal. Wenn Einheitenelement, wird jedes feindliche Depot und jede feindliche Einpfählung nach Eroberung zerstört.
	Large Transport	Diese Einheit hat eine Transportkapazität von 10 KPs.
	Medium Transport	Diese Einheit hat eine Transportkapazität von 5 KPs.
	Transport	Diese Einheit hat eine Transportkapazität von 3 KPs.
	Small Transport	Diese Einheit hat eine Transportkapazität von 2 KPs.
	Tiny Transport	Diese Einheit hat eine Transportkapazität von 1 KP.

F2. Besondere Eigenschaften für Einheit, zu der Element gehört






























Icon	Eigenschaft	Beschreibung der speziellen Eigenschaft
	Entrencher	Erhöht Wert für defensives Feuer um 10 %, erhöht Wert für Verteidigung um 1. Wirkt für alle Elemente der Einheit ausschließlich dann, wenn die Einheit sich eingegraben hat.
	Skirmisher	Erhöht Initiative um 1. Wirkt für alle Elemente der Streitmacht/Einheit.

F3. Besondere Eigenschaft für gesamte Streitmacht

Icon	Eigenschaft	Beschreibung der speziellen Eigenschaft
	Staffer	+1 Kommandopunkt (KP) je Fähigkeitsstufe, selbst wenn nicht Befehlshaber. (In Streitmacht mit Armee-Hauptquartier erhalten auch nachgeordnete Korps diesen Bonus.)
	Screener	Element oder Anführer schirmt durch Einsatz von Scouts, Nutzung von Seitenwegen und Finten den Vormarsch der gesamten Streitmacht ab. +1 auf den Wert für Verstecken der gesamten Streitmacht und von 25 % auf den Wert für Vermeidung, wenn sich die Streitmacht in Bewegung befindet.
	Deceiver	Element oder Anführer ist Meister der Tarnung („Quäker“-Kanonen und dergleichen) und täuscht so den Feind über die wahre Stärke der Streitmacht. +1 auf den Wert für Verstecken der gesamten Streitmacht, wenn eingegraben.
	Deep Raider	Element oder Anführer kann Raids heimlich und über Seitenwege tief in feindliches Gebiet führen und dabei feindlichen Patrouillen ausweichen. Wenn in Bewegung +50% auf Wert für Vermeidung.
	Patroler	Element oder Anführer hat besondere Fähigkeiten in der Feindaufklärung durch geschickten Einsatz von Patrouillen und den Bau von Wacht- und Signalposten. +1 auf Wert für Entdeckung, + 35 % auf Wert für Patrouille der gesamten Streitmacht, wenn eingegraben.
	Sea Spotter	Element oder Admiral hat besondere Fähigkeiten in der Überwachung der Meere und beim Aufspüren feindlicher Schiffe. + 1 auf Wert für Entdeckung, + 35 % auf Wert für Patrouille der gesamten Streitmacht.
	Brave	Erhöht Zusammenhalt um 10. Wirkt auf alle Elemente der Einheit. Wenn Befehlshaber, Wirkung für alle Elemente in der ganzen Streitmacht.
	Militiaman	Erhöht Wert für Disziplin um 1, erhöht Zusammenhalt um 10. Wirkt auf alle Miliz-Element in der Streitmacht/der Einheit.
	Cavalryman	Erhöht Wert für Sturmangriff um 25 %. Wirkt auf alle Kavallerie-Elemente der Streitmacht/Einheit, wenn auf freiem Gelände, Prärie oder Wüste.
	Artillerist	Erhöht Werte für offensives/defensives Feuer um 20 %. Wirkt auf alle Artillerie-Elemente der Streitmacht/Einheit.
	Defensive Engineer	Erhöht Wert für defensives Feuer um 10 %, erhöht Wert für Verteidigung um 1. Wirkt auf alle Elemente in der Streitmacht/Einheit, wenn diese sich eingegraben hat.
	Partisan	Erhöht Werte für offensives/defensives Feuer um 30 %, erhöht Wert für Sturmangriff um 30 %, erhöht Wert für Verteidigung um 2. Wirkt auf alle Irregulären Elemente der Streitmacht/Einheit in schwierigem Gelände
	Irregular Fighting Skill	Erhöht Werte für offensives/defensives Feuer um 15 %, erhöht Wert für Sturmangriff um 15 %- Wirkt auf alle Einheiten der Streitmacht/Einheit, wenn im Kampf gegen Irreguläre oder Partisanen (nur in schwierigem Gelände).
	Fire Discipline	Erhöht Werte für offensives/defensives Feuer um 10 %, erhöht Wert für Sturmangriff um 10 %, gibt einen Bonus + 3 beim Bilden eines Karrees zur Abwehr eines Reiterangriffs. Wirkt auf alle Infanterieelemente der Einheit. Wenn Befehlshaber, Wirkung auf alle Elemente regulärer Infanterie in der Streitmacht.
	Infantryman	Erhöht Werte für offensives/defensives Feuer um 10 %, erhöht Wert für Sturmangriff um 10 %. Wirkt auf alle Infanterieelemente der Einheit. Wenn Befehlshaber Wirkung auf alle Elemente regulärer Infanterie in der Streitmacht.
	Defensive Commander	Erhöht Wert für defensives Feuer um 10 %. Wirkt auf alle Elemente in der Streitmacht/Einheit.
	Ranger	Erhöht Bewegungs-Geschwindigkeit um 25 %. Wirkt auf alle Elemente in der Einheit. Wenn Befehlshaber Wirkung auf alle Elemente in der Streitmacht. (Ausschließlich in nicht kultiviertem Gelände)
	Pontoneer	Erhöht Geschwindigkeit beim Überqueren von Flüssen um 50 %. Wirkt auf die ganze Streitmacht.
	Mountaineer	Wenn Befehlshaber Bonus auf Bewegung um 25 % für die ganze Streitmacht in Regionen mit Hügeln, bewaldeten Hügeln, Gebirge oder Hochgebirge.
	Supply Ranger	Verringert Verbrauch von Versorgungsgütern um 15 %. Wirkt auf ganze Streitmacht/Einheit. (Ausschließlich in nicht kultiviertem Gelände)
	Forager	Verringert die Wahrscheinlichkeit um 25 %, dass Region beim Fouragieren geplündert wird (bei Mangel an Versorgungsgütern).
	Expert Forager	Verringert die Wahrscheinlichkeit um 50 %, dass Region beim Fouragieren geplündert wird (bei Mangel an Versorgungsgütern).
	Siege Expert	Gibt einen Bonus auf Belagerung um einen Punkt beim Angriff auf ein Fort.
	Colonial	25% Verringerung des Verbrauchs von Versorgungsgütern für die ganze Streitmacht in Kolonialgebieten.
	Fort Defender	Gibt einen Bonus auf Belagerung um einen Punkt beim Verteidigen eines Forts.
	Engineer	Gibt einen Bonus auf Belagerung für die gesamte Streitmacht bei der Verteidigung eines Forts oder dem Angriff auf ein Fort.
	(Nationality) Commander	Anführer kann Einheiten der betroffenen Nationalität ohne Abzüge führen.

	Training Master	Gibt allen Einheiten in der Streitmacht einen Erfahrungspunkt pro Spielzug.
---	------------------------	---

F4. Besondere Eigenschaft für ganze Streitmacht, wenn Anführer Befehlshaber ist

Icon	Eigenschaft	Beschreibung der speziellen Eigenschaft
	Over Cautious	Dieser Anführer ist übervorsichtig. Beim Zusammentreffen mit dem Feind bleibt er passiv und in der Befehlskette seiner Armee zurückhaltend. -4 KP wenn Befehlshaber der Streitmacht.
	Superior Tactician	Erhöht Initiative um 1. Wirkt auf alle Elemente der Streitmacht/Einheit.
	Offensive Master	Einheiten unter seinem Befehl sind im Angriff besser aufgestellt. Wenn Befehlshaber, ist in der ersten Stunde einer Schlacht ein Rückzug erleichtert.
	Master of Defense	Einheiten unter seinem Befehl sind in der Verteidigung besser aufgestellt. Ein feindlicher Angriff ist so weniger effektiv.
	Wonderful Tactician	Bonus auf Wert für Initiative um 1 für alle Einheiten unter seinem Befehl. Wenn Seebefehlshaber, Bonus + 1 auf Nutzung des Windes.
	Fast Mover	Erhöht Bewegungsgeschwindigkeit um 15 %. Wirkt auf alle Elemente der Einheit. Wenn Befehlshaber, Wirkung auf gesamte Streitmacht.
	Very Fast Mover	Erhöht Bewegungsgeschwindigkeit um 25 %. Wirkt auf alle Elemente der Einheit. Wenn Befehlshaber, Wirkung auf gesamte Streitmacht.
	Very Fast Cavalryman	Erhöht Bewegungsgeschwindigkeit um 25 %. Wirkt auf alle Kavallerie-Elemente der Einheit. Wenn Befehlshaber, Wirkung auf alle Kavallerie-Elemente der gesamten Streitmacht.
	Very Fast Raider	Erhöht Bewegungsgeschwindigkeit um 25 %. Wirkt auf alle irregulären Elemente der Einheit. Wenn Befehlshaber, Wirkung auf alle irregulären Elemente der Streitmacht.
	Slow Mover	Verringert Bewegungsgeschwindigkeit um 25 %. Wirkt auf alle Elemente der Einheit. Wenn Befehlshaber, Wirkung auf gesamte Streitmacht.
	Seaman	Erhöht Bewegungsgeschwindigkeit um 25 %. Wirkt auf alle Elemente der Einheit. Wenn Befehlshaber, Wirkung auf gesamte Flotte.
	Master Logistician	Verringert den Verbrauch von Versorgungsgütern um 25 %. Wirkt auf alle Elemente der Einheit. Wenn Befehlshaber, Wirkung auf gesamte Streitmacht.
	Ambusher	Wenn Befehlshaber Bonus von 50 % auf Wahrscheinlichkeit, dass Hinterhalt durch Irreguläre erfolgreich ist (in anderem als freiem Gelände).
	Surpriser	Wenn Befehlshaber 20 % Wahrscheinlichkeit auf Überraschungsangriff (erster Angriff).
	Withdrawer	Wenn Befehlshaber Erhöhung der Wahrscheinlichkeit eines Rückzuges in den ersten beiden Stunden der Schlacht um 30 %.
	Adept Raider	Wenn Befehlshaber 85 % Wahrscheinlichkeit eines Rückzuges – während der gesamten Schlacht -, wenn überwältigt. Wirkt nur bei Streitmächten, die vier oder weniger Kommandopunkte (KP) benötigen.
	Reckless	Wenn Befehlshaber, Rückzug in den ersten beiden Stunden der Schlacht weniger wahrscheinlich.
	Hothead	Wenn Befehlshaber, kein Rückzug in den ersten beiden Stunden der Schlacht möglich.
	Expert Withdrawer	Wenn Befehlshaber, Erhöhung der Wahrscheinlichkeit eines Rückzuges in den ersten vier (4) Stunden der Schlacht um 30 %.
	Multinational	Kann Einheiten jeder Nationalität ohne Abzüge anführen.
	Recruiting Officer	Kann in Städten ab mindestens Level 5 bis zu fünf (5) Einheiten aus Wehrpflichtigen mustern. Er muss sich in der Stadt befinden.
	Training Officer	Wenn Befehlshaber, jeden Spielzug Ausbildung von bis zu zwei (2) Einheiten aus Wehrpflichtigen.
	Master Spy	Wenn Befehlshaber, erhöhte Wahrscheinlichkeit des Entdeckens feindlicher Einheiten (außer Irreguläre) durch Verringerung des Wertes für Vermeidung um -1 im gesamten Kriegsschauplatz.
	Poor Spy Network	Wenn Befehlshaber verschlechtert sich die Chance, feindliche Einheiten (außer Irreguläre) zu entdecken durch die Vielzahl falscher oder fehlerhafter Berichte. Im gesamten Kriegsschauplatz Erhöhung des Werts für Vermeidung um +1 für feindliche Einheiten.
	Charismatic	Dieser Anführer hat das besondere Etwas. Wenn er befiehlt, erhöht sich der Zusammenhalt um +5 und wird die Erholung um 25 % beschleunigt.
	Good Army Administrator	Dieser Anführer wird von seinen Leuten geschätzt; er kümmert sich um ihr Wohlergehen. Wenn Befehlshaber Erhöhung der Erholung um 15 % für alle Einheiten unter seinem Befehl.
	Dispirited Leader	Er wirkt entmutigend auf seine Männer oder er ist ein Miesmacher. Wenn Befehlshaber -5 des maximalen Werts für Zusammenhalt, -25% auf die Wiederherstellung des Zusammenhalts.
	Admired Commander	Er wird geliebt und bewundert. Wenn Befehlshaber Erhöhung der Erholung um 25 % für alle Einheiten unter seinem Kommando.
	Good Population	Wenn ranghöchster General in der Region bewirkt er im Laufe der Zeit einen Anstieg der Loyalität der

Icon	Eigenschaft	Beschreibung der speziellen Eigenschaft
	Administrator	Zivilbevölkerung. (+1% jeden Zug bis zu 75 %)
	Good Commander	Wenn Befehlshaber +1 Kommandopunkte (KP) je Fähigkeitslevel.
	Gifted Commander	Dieser General ist ein geborener Befehlshaber. +2 Kommandopunkte (KP) und weitere +1 KP je Fähigkeitslevel über 1, für jede von ihm befehligte Streitmacht.
	Good Subordinates	Er weiß, wie er fähige Untergebene findet, und er gibt ihnen auch zu tun. +3 Kommandopunkte (KP) Diese Eigenschaft verbessert sich nicht.
	Quickly Angered	Dieser General ist leicht erregbar und streitet sich mit seinen Untergebenen. -4 Kommandopunkte (KP) in der gesamten Streitmacht.
	Great Strategist	Wenn Oberbefehlshaber am Kriegsschauplatz für seine Streitmacht + 1 Kommandopunkt (KP) zusätzliche + 1 KP für jeden Fähigkeitslevel.
	Dispersed Move	Dieser General, als Befehlshaber, ist nicht in der Lage, seine Truppen in Marschordnung zu halten. Weder sichert er eine effektive Patrouille noch schafft er es, ein Vorrücken zu verschleiern. Wenn in Bewegung -25% auf Vermeidung und Patrouille, -1 auf den Wert für Verstecken für die gesamte Streitmacht.
	Sea Raider	Diese Admiral hat besondere Fähigkeiten, feindlichen Schiffe so notwendig auszuweichen. Wenn Befehlshaber +25% auf den Wert der Flotte für Vermeidung. Wirkung auch wenn nicht in Bewegung.
	Fort Runner	Dieser Admiral führt seine Schiffe, so notwendig, an Küstenbefestigungen unbeschadet vorbei. +10% auf den Wert für Vermeidung, -35% auf den Schaden durch Beschuss durch Küstenartillerie. Wirkung nur, wenn in Bewegung.

H. Fehler im Handbuch und Ergänzungen

Hier werden Fehlerverbesserungen und ergänzende Informationen aufgrund künftiger Programmverbesserungen eingefügt. Stand der Bearbeitung dieses Handbuches ist die Programmversion 1.01.



J. Credits

Athena Games Entertainment Online Distribution (AGEOD)

Game Designers: Philippe Thibaut & Philippe Malacher
Development: Philippe Malacher & Yoann Brosseau
Art Director: Original Art by Robin Pirez. Complementary art by Gilles Pfeiffer
Graphics: Original Art by Robin Pirez. Complementary art by Gilles Pfeiffer
Historical Research: Philippe Thibaut, Florent Quesnel, Steve Dunn
Additional Research: Philippe Sacré, Olivier Malacher, Ludovic Grousset
Music: Grégory Minodier, US Army's 3rd US Infantry Regiment Fife and Drum Corps
Sounds SFX: Michael Huang
Documentation: Original documentation by Laurence Russell
Proofreading: Paul Roberts, Steve Dunn, Mark Kratzer
Corporate Communications: Ludovic Grousset, Mark Kratzer
Administration: Philippe Thibaut, Samuel Anzalone
Special Thanks: Deputy Director of Public Affairs Adrienne M. Combs, Joint Force Headquarters, US Military
Master Sergeant Kanessa Trent, Public Affairs Office, US Army
Major Joel Lindeman, 3rd US Infantry Regiment, US Army
Steve Dunn
Paul Roberts
Norbert Hofmann
Arturo Sanchez
Stefan Rach
Arne Meyer Vedo-Hansen

Volunteers (Alphabetically): Arsan, Beduries, Cat_Lord, dooya, Lightsfantastic, Lodilefty, Moustic, Muddymonkey77, Primasprit, Rafiki, Reiryc, Runyan99, Silkow, Stwa, Sunray, Tagwyn, Tarakoja, Teufel0331, TheDeadeye, ulysses

Production: A game produced by AGE Studio

Index

Abnutzung“.....	7
Aktivierungsprüfung.....	25
Allgemeine Versorgungsgüter.....	32, 35, 36
Befehle“.....	29
Befehlshaltung.....	15, 26, 31, 32, 33, 47, 62
Befestigung.....	27, 28, 32, 38, 39, 43, 44, 45, 64
Bresche.....	44
Counter.....	15, 17, 19, 25, 26, 28, 29, 33
Depot.....	17, 28, 30, 36, 43, 50, 57, 62, 64, 66
der.....	27
durch.....	40
Einflusspunkte.....	7, 14, 52
Einheiten“.....	58, 60, 67
Elemente.....	15, 20, 21, 25, 27, 29, 31, 34, 35, 66, 67, 68
Erde.....	7, 50
Feuerwert.....	40
Hafen“.....	57
Haltung, passiv.....	39
im.....	69
Initiative.....	21, 39, 59, 66, 68
Kampfregele.....	7, 15, 26, 32, 33, 47, 48
Kampfreichweite“.....	61
Karree.....	41, 67
Kommandopunkte.....	22, 23, 27, 31, 32, 68, 69
Kontrolle“.....	31, 50, 51, 52, 57
Landung“.....	33
Loyalität.....	52
Moral“.....	12, 13, 27, 54
Munition.....	22, 32, 34, 36, 37
Nachrichtenprotokoll.....	15, 24
Offene Aufstände.....	52
offensiv“.....	23, 27
Optionen“.....	53, 62
PBEM.....	7, 8, 10, 11
regions.....	56
Siegepunkte.....	11
Sound of the Guns.....	51
Stärkepunkte.....	56
Streitkräfte.....	28
Sturmangriff.....	21, 40, 41, 46, 59, 67
Sudden Death.....	12
Versorgungsgüter“.....	32, 35, 36, 50
Versorgungswagen.....	18, 30, 36, 37, 49, 58, 65

Wetterverhältnisse“.....	26, 55
Zusammenhalt.....	7, 12, 17, 19, 21, 25, 26, 40, 41, 47, 49, 59, 67, 68
	7, 8, 9, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38,
	39, 40, 41, 42, 43, 44, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 65, 66, 67,
	68, 69