

HANDBUCH

PANZER CORPS

# Panzer Corps™



WEHRMACHT



# EPILEPSIEWARNUNG

**BITTE LESEN SIE SICH DIESEN HINWEIS SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SPIEL SPIELEN ODER IHRE KINDER SPIELEN LASSEN.**

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie längere Zeit bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospiele einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospiele stets beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder bei Ihrem Kind bei der Benutzung dieses Spiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie es sofort aus und wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie wieder spielen.

## **VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG:**

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf.
- Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie pro Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.



# INHALT

<b>1.</b>	<b>EINFÜHRUNG</b> .....	<b>4</b>
1.1.	Systemanforderungen .....	4
1.2.	Installation .....	5
1.3.	Deinstallation .....	5
1.4.	Produktupdates .....	5
1.5.	Mehrspielerregistrierung .....	6
1.6.	Spielforen .....	6
1.7.	Brauchen Sie Hilfe? .....	7
<b>2.</b>	<b>ERSTE SCHRITTE</b> .....	<b>7</b>
2.1.	Hauptmenü .....	7
2.2.	Kampagnenauswahl .....	8
2.3.	Laden/Speichern .....	9
2.4.	Tutorial .....	9
2.5.	Szenarioauswahl .....	9
<b>3.</b>	<b>BENUTZEROBERFLÄCHE</b> .....	<b>11</b>
3.1.	Taktische Karte .....	11
3.2.	Seitenleiste der Benutzeroberfläche .....	13
<b>4.</b>	<b>EINHEITEN</b> .....	<b>19</b>
4.1.	Einheitenklassen .....	19
4.2.	Einheitenattribute .....	23
<b>5.</b>	<b>KAMPAGNENSPIEL</b> .....	<b>27</b>
<b>6.</b>	<b>SPIELTIPPS UND TAKTIKEN</b> .....	<b>29</b>
6.1.	Wetter .....	29
6.2.	Bodenbeschaffenheit .....	30
6.3.	Defensivfeuer .....	30
6.4.	Hinterhalt .....	31
6.5.	Erbitterte Gegenwehr .....	31
6.6.	Ausweichen .....	31
6.7.	Massenangriff .....	31
6.8.	Enges Gelände .....	32
6.9.	Flüsse .....	32
6.10.	Schlachtdetails .....	32
6.11.	Gefährliche Hex-Felder .....	33
6.12.	Neutrale Hex-Felder .....	33
<b>7.</b>	<b>MEHRSPIELER</b> .....	<b>33</b>
<b>8.</b>	<b>EDITOR</b> .....	<b>34</b>
8.1.	Modding .....	35
<b>9.</b>	<b>TASTATURBEFEHLE</b> .....	<b>35</b>
<b>10.</b>	<b>MITWIRKENDE</b> .....	<b>36</b>

## 1. EINFÜHRUNG

Willkommen zu Panzer Corps!

Panzer Corps ist eine neue Strategiespielreihe. Unser erstes Spiel ist im Zweiten Weltkrieg in Europa angesiedelt und präsentiert die meisten großen historischen Schlachten sowie einige fiktive Auseinandersetzungen, die an diesem Kriegsschauplatz stattfinden.

Sie übernehmen die Rolle eines deutschen Offiziers, der den Befehl über Truppen der Deutschen und Achsenmächte inklusive ihrer faszinierenden Waffen innehat. Sie müssen Ihre Panzer, Flugzeuge, Geschütze und Infanterie auf allen großen Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs befehligen. In Panzer Corps haben Sie sogar die Möglichkeit, Großbritannien, die UdSSR und die USA zu erobern, wenn Sie das Zeug dazu haben!

Sie können eine Kampagne oder ein Szenario für Einzelspieler spielen, im Mehrspielermodus Ihr Glück gegen die Online-Community versuchen oder mit dem enthaltenen Szenarioeditor sogar Ihre eigenen Szenarios sowohl für Einzelspieler als auch für Mehrspieler erstellen.

### 1.1. SYSTEMANFORDERUNGEN

#### Minimale Konfiguration

Betriebssystem: Windows® XP/Vista/7

Prozessor: Pentium 4 oder ähnlich leistungsstark

Hauptspeicher: 1 GB RAM (XP) oder 2 GB RAM (Vista/7)

Grafikkarte: Mit 64 MB RAM

Festplatte: 500 MB

Monitor: 600 Pixel in der Höhe

MAUS und INTERNETVERBINDUNG für Mehrspielerpartien

CD- oder DVD-ROM-Laufwerk (nicht erforderlich für die Downloadversion)

#### Empfohlene Konfiguration

Hauptspeicher: 2 GB RAM oder mehr

Grafikkarte: Mit 128 MB RAM oder mehr

Monitor: 768 Pixel oder mehr in der Höhe

Sorgen Sie bitte dafür, dass Ihre Grafik- und Soundkartentreiber auf dem neuesten Stand sind, bevor Sie Panzer Corps spielen. Ansonsten kann es zu grafischen oder ernsteren Problemen kommen. Die neuesten Treiber für Ihr System finden Sie auf den Webseiten der Hersteller.



## 1.2. INSTALLATION

Vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die minimalen Systemanforderungen erfüllt. Doppelklicken Sie zum Installieren des Spiels auf die heruntergeladene Installationsdatei oder legen Sie die „Panzer Corps“-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn die Autostart-Funktion auf Ihrem Computer deaktiviert ist oder Sie eine Downloadversion installieren, müssen Sie zuerst auf das Installationsarchiv und danach auf die Datei doppelklicken, die innerhalb des Archivs angezeigt wird. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

## 1.3. DEINSTALLATION

Benutzen Sie zum Deinstallieren des Spiels die Option „Software -> Programme ändern oder entfernen“ bzw. „Programm deinstallieren“ in der Windows-Systemsteuerung oder die Deinstallationsverknüpfung im Windows-Startmenüeintrag des Spiels. Eine andere Vorgehensweise führt dazu, dass das Spiel nicht korrekt deinstalliert wird.

## 1.4. PRODUKTUPDATES

Um die Produkte stets auf dem neuesten Stand zu halten, veröffentlicht Matrix Games Updates mit neuen Features, Verbesserungen und Korrekturen von bekannten Fehlern. Alle Updates können Sie kostenlos auf unserer Webseite beziehen oder schnell und einfach direkt herunterladen, indem Sie auf „Update“ im Spielmenü klicken oder die Verknüpfung „Spiel updaten“ im Windows-Startmenüeintrag des Spiels verwenden.

Darüber hinaus veröffentlichen wir auch regelmäßig Beta-/Preview-Updates und andere Inhalte für registrierte Benutzer. Sie können diese speziellen Updates einfach und kostenlos erhalten, indem Sie ein Matrix Games-Benutzerkonto erstellen. Wenn Sie sich angemeldet haben, können Sie Ihre Matrix Games-Produkte registrieren, um Zugang zu diesen Spieldateien zu erhalten. Dafür sind zwei einfache Schritte nötig:

Erstellen Sie ein Matrix Games-Benutzerkonto - **DAS MÜSSEN SIE NUR EINMAL MACHEN.** Sobald Sie ein Matrix-Benutzerkonto haben, sind Sie im System und müssen sich danach nicht mehr registrieren. Gehen Sie auf [www.matrixgames.com](http://www.matrixgames.com) und klicken Sie auf „Members“ am oberen Seitenrand. Klicken Sie auf der neuen Seite auf „Register“ und folgen Sie danach den Anweisungen auf der Seite. Wenn Sie damit fertig sind, klicken Sie auf den Button „Register My Account“. Daraufhin wird eine Bestätigungsnachricht an die E-Mail-Adresse gesendet, die Sie angegeben haben.

Ein neues Spiel registrieren - nachdem Sie ein Matrix Games-Benutzerkonto erstellt haben, können Sie in Ihrem Konto jedes Spiel von Matrix Games registrieren, das Sie besitzen. Melden Sie sich dazu auf der Webseite von Matrix Games ([www.matrixgames.com](http://www.matrixgames.com)) in Ihrem Konto an und klicken Sie danach im Bereich „Members“ auf „Register Game“, um Ihr Spiel zu registrieren.

Es ist sehr empfehlenswert, Ihre Spiele zu registrieren, da Sie damit auf Ihre Seriennummer zurückgreifen können, sollten Sie sie einmal verlieren. Nachdem Sie ein Spiel registriert haben, können Sie im Bereich „Members“ (nach der Anmeldung) eine Liste Ihrer registrierten Spiele einsehen, indem Sie auf „My Games“ klicken. Jeder Spieltitel in der Liste ist ein Link zur jeweiligen Informationsseite des Spiels (inkl. der neuesten Nachrichten dazu). Zudem finden Sie in dieser Liste Download-Links, mit denen Sie die jeweils neuesten öffentlichen und registrierten Downloads einschließlich Patches zu den einzelnen Spielen erreichen.

Sie gelangen auch über den Bereich „Products“ (<http://www.matrixgames.com/products>) zu den Patches und Updates. Klicken Sie dort auf das gewünschte Spiel und danach auf den Link „Downloads“. Bestimmte Inhalte und zusätzliche Downloads stehen nur registrierten Benutzern zur Verfügung. Von daher lohnt es sich immer, sich zu registrieren.

Nicht vergessen: Wenn Sie einmal ein Matrix Games-Benutzerkonto erstellt haben, müssen Sie dies nicht noch einmal tun und können jedes Matrix Games-Produkt registrieren, das Sie gekauft haben bzw. kaufen.

Wir bedanken uns und wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel!

## 1.5. MEHRSPIELERREGISTRIERUNG

Wir empfehlen Ihnen sehr, Ihr Spiel zu registrieren, bevor Sie zu spielen beginnen. Das können Sie einfach im Spielmenü, im Mehrspielermodus oder direkt auf der Webseite von Slitherine unter der folgenden Adresse tun:

[www.slitherine.com/sign\\_up](http://www.slitherine.com/sign_up)

Der Grund dafür ist, dass Sie einen registrierten Account benötigen, um an Mehrspielerpartien auf dem PBEM-Server („Play by E-Mail“, engl. für Spielen via E-Mail) von Slitherine teilnehmen zu können.

Bei der Registrierung können Sie sich auch für die Newsletter anmelden, um regelmäßig über Updates, Angebote und Rabatte im Zusammenhang mit Panzer Corps und allen anderen Spielen von Slitherine informiert zu werden. Das sollten Sie sich nicht entgehen lassen!

## 1.6. SPIELFOREN

Unsere Foren gehören zu den größten Stärken von Matrix Games. Jedes Spiel hat sein eigenes Forum, in dem unsere Designer, die Entwickler und die Spieler aktiv sind. Wenn Sie auf ein Problem stoßen, eine Frage haben oder einfach eine Idee äußern wollen, wie das Spiel verbessert werden könnte, schreiben Sie im Forum einen Beitrag. Gehen Sie auf <http://www.matrixgames.com> und klicken Sie auf „Forums“, um zu den Foren zu gelangen.



## 1.7. BRAUCHEN SIE HILFE?

Die einfachste und beste Möglichkeit, uns bei Problemen mit einem unserer Spiele zu kontaktieren, besteht über unsere Support-Seite. Dort finden Sie eine Liste der häufigsten Fragen und können sich an Support-Mitarbeiter wenden, die Ihre Fragen von Montag bis Freitag innerhalb von 24 Stunden beantworten. Bei Support-Anfragen am Samstag und Sonntag kann es bis zu 48 Stunden dauern, bis eine Antwort erfolgt. Auf unsere Support-Seite gelangen Sie über <http://www.matrixgames.com/support>.

# 2. ERSTE SCHRITTE

## 2.1. HAUPTMENÜ

Nach einem Intro-Video gelangen Sie in das Hauptmenü, in dem sich Ihnen folgende Optionen bieten:

- » Neues Spiel – Ein neues Spiel starten.
- » Spiel laden – Ein zuvor gespeichertes Spiel laden.
- » Mehrspieler – Eine Mehrspielerpartie starten.
- » Kompendium – Panzerinformationen, Spielinformationen und eine Liste der Mitwirkenden.
- » Beenden – Das Spiel beenden.

Im Kompendium erhalten Sie zusätzliche Informationen über das Spiel, die dieses Handbuch ergänzen, und darüber hinaus geschichtliche Details über die wichtigsten Panzer des Zweiten Weltkriegs.



## 2.2. KAMPAGNENAUSWAHL

Mit einem Klick auf „Neues Spiel“ im Hauptmenü gelangen Sie in die Kampagnenauswahl. Sie können aus fünf Kampagnen auswählen:

- » Tutorial-Kampagne
- » 1939 – Frühe Blitzkriege
- » 1941 – Unternehmen Barbarossa
- » 1943 – Ostfront
- » 1943 – Westfront

Wenn Sie Panzer Corps zum ersten Mal spielen, sollten Sie auf jeden Fall zuerst die Tutorial-Kampagne angehen (siehe nächstes Kapitel).

Die 1939-Kampagne umfasst den gesamten Zweiten Weltkrieg aus der Sicht der Deutschen und ist die empfohlene Kampagnenwahl. Sie beginnt mit der Invasion von Polen 1939 und endet mit der Verteidigung des Deutschen Reichs gegen die Alliierten 1945. Sollten Sie sich allerdings als fähiger Befehlshaber herausstellen, können Sie den Krieg mit dem Deutschen Reich auch in einer Reihe von „Was wäre wenn“-Szenarios in den USA, Großbritannien und der Sowjetunion beenden.

Die Kampagnen 1941 und 1943 starten später und das Kräftegleichgewicht verschiebt sich im Kriegsverlauf stärker in Richtung der Alliierten. Damit stellen diese Kampagnen eine größere Herausforderung für erfahrene Spieler dar.

Bevor Sie in die erste Schlacht ziehen, können Sie noch einige Spieloptionen auswählen und werden zudem über die anstehende Herausforderung informiert.





## 2.3. LADEN/SPEICHERN

Die gespeicherten Spielstände befinden sich abhängig von Ihrem Betriebssystem entweder im Ordner „Eigene Dateien\My Games\Panzer Corps“ oder im Ordner „Dokumente\My Games\Panzer Corps“.

Sie können Ihre Spielstände im Hauptmenü oder im Systemmenü aus der Benutzeroberfläche heraus laden. Alternativ können Sie auch im Spiel die Tastenkombination „Strg+L“ benutzen (mit „Strg+S“ speichern Sie).

## 2.4. TUTORIAL

Zu Beginn sollten Sie die Tutorial-Kampagne spielen, um sich mit der Steuerung und dem Spielablauf vertraut zu machen. Wir empfehlen neuen Spielern sehr, die Tutorial-Kampagne zu spielen.

Die Kampagne besteht aus sechs Tutorial-Szenarios, die Sie durch die „Panzer Corps“-Ausbildung führen. Dabei treten Sie gegen Ihre deutschen Landsleute im blauen Team an, um die Grundlagen zu erlernen.

## 2.5. SZENARIOAUSWAHL

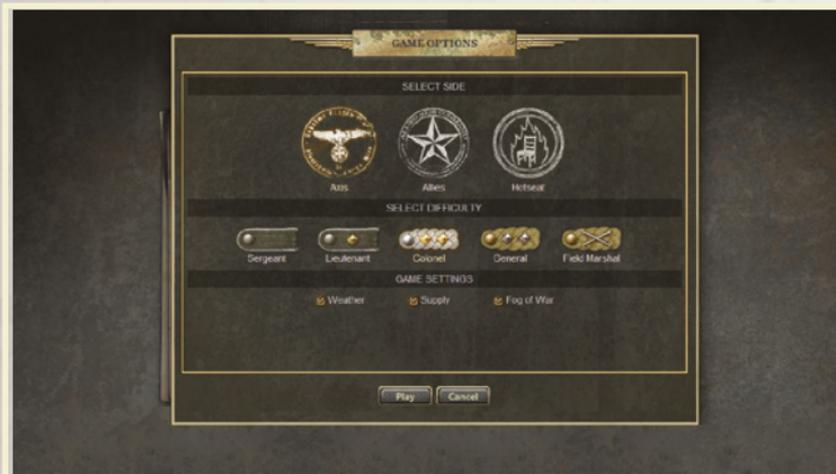
Hier können Sie jedes Szenario auswählen, das es im Spiel gibt. Suchen Sie sich dafür in der Liste der verfügbaren Szenarios dasjenige aus, das Sie spielen möchten, und stürzen Sie sich sogleich ins Gefecht. Zum Laden eines Szenarios, das sich nicht in der Liste befindet, können Sie auf „Eigene...“ klicken. Eigene Szenarios sind solche, die von Spielern erstellt wurden. Es handelt sich dabei nicht um offizielle Szenarios, sie können aber trotzdem im Einzel- und Mehrspielermodus gespielt werden.



Bevor Sie in die Schlacht ziehen, können Sie noch einige Spieloptionen auswählen und werden zudem über die anstehende Herausforderung informiert.

Die besagten Optionen geben Ihnen die Wahl, auf welcher Seite Sie stehen wollen: Achsenmächte oder Alliierte. Sie können zudem eine „Hotseat“-Partie gegen einen Freund am selben Computer spielen. Darüber hinaus haben Sie die Wahl zwischen fünf Schwierigkeitsgraden: von Feldweibel bis Feldmarschall. Schließlich können Sie auch die folgenden Punkte festlegen: Wetter, Versorgung und Kriegsnebel.

- » Wetter: Wenn diese Option aktiviert ist, ändern sich das Wetter und die Bodenbeschaffenheit dynamisch im Verlauf einer Schlacht. Manche Wetterarten und Bodenbedingungen können sich negativ auf Ihre Pläne auswirken.
- » Versorgung: Aktivieren Sie diese Option, verbrauchen Ihre Einheiten beim Bewegen und Kämpfen Treibstoff und Munition, sodass Sie sie rechtzeitig mit Nachschub versorgen müssen.
- » Kriegsnebel: Diese Option sorgt dafür, dass gegnerische Einheiten nicht auf der Karte sichtbar sind, wenn sie sich nicht im Sichtradius Ihrer eigenen Einheiten befinden.





## 3. BENUTZERBEREICH

### 3.1. TAKTISCHE KARTE

Die taktische Karte nimmt den größten Teil des Bildschirms ein und darauf spielt sich auch die meiste Action ab. Auf der taktischen Karte bewegen sich Einheiten und kämpfen gegeneinander, Städte und andere wichtige Ziele werden eingenommen oder zerstört usw.

Wenn Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand bewegen, scrollt die Karte automatisch in die entsprechende Richtung. Alternativ können Sie die Karte auch mit gehaltener linker Maustaste ziehen oder mit den Pfeiltasten bewegen. Klicken Sie auf die Minimap, um direkt an einen beliebigen Ort zu springen.



Zoomen können Sie die Karte mit dem Mausrad oder den jeweiligen Tasten („+“ oder „BildAuf“ zum Hineinzoomen, „-“ oder „BildAb“ zum Herauszoomen). Darüber hinaus können Sie mit dem Button „Strategische Karte“ in der Seitenleiste der Benutzeroberfläche eine reduzierte, bildschirmgroße Karte einblenden, die besonders hilfreich dabei ist, sich einen Überblick zu verschaffen und besser planen zu können.

Die Karte ist unterteilt in Sechsecke, sog. Hex-Felder (Hexagonalfelder). Auf einem Hex-Feld können sich maximal eine Boden-/Seeinheit und eine Lufteinheit befinden. Wenn sich zwei Einheiten dasselbe Hex-Feld teilen, wird eine Einheit groß und eine klein dargestellt. Ob die Boden- oder die Lufteinheiten groß angezeigt werden, können Sie festlegen. Die Einheiten der Achsenmächte und Alliierten haben unterschiedliche Farben. Zudem sind die Einheiten der Achsenmächte mit grauen Stärkeschilden versehen, während die alliierten Einheiten grüne Schilde aufweisen. In den meisten Szenarios besteht Ihr Ziel darin, bestimmte Siegfelder zu erobern oder zu halten. Diese Hex-Felder haben einen goldenen Rand.

Jedes Hex-Feld stellt einen bestimmten Geländetyp dar: Frei, Wald, Sumpf, Hügel, Fluss usw. Jeder Geländetyp hat unterschiedliche Auswirkungen auf die Bewegung von Einheiten und den Kampf. So sind z.B. natürliche Hindernisse wie breite Flüsse oder hohe Berge schwierig zu überwinden und erschweren damit Angriffsaktionen, während sie die Verteidiger begünstigen.

Jede Einheit kann sich pro Runde einmal bewegen und einmal angreifen. Noch übrige Aktionen einer Einheit pro Runde werden durch kleine Symbole über dem Stärkeschild der jeweiligen Einheit angezeigt.



Mit der linken Maustaste wählen Sie Einheiten unter Ihrem Kommando aus und geben ihnen Marsch- und Angriffsbefehle. Alternativ können Sie auch zur Zwei-Tasten-Steuerung wechseln, die in einigen modernen Spielen ebenfalls Verwendung findet. In dem Fall wählen Sie Einheiten mit der linken Maustaste aus und erteilen Marsch- und Angriffsbefehle mit der rechten. Die Maussteuerung können Sie im Spielmenü einstellen.

Durch Ihre Einheiten mit verbleibenden Aktionen können Sie mit den Buttons „Vorherige Einheit“ und „Nächste Einheit“ in der Seitenleiste durchschalten. Rechtsklicken Sie auf ein beliebiges leeres Hex-Feld, um eine bestehende Auswahl aufzuheben. Wenn Sie mit Ihren Aktionen fertig sind, klicken Sie auf den Button „Zug beenden“, damit Ihr Gegner an die Reihe kommt.

Auf der taktischen Karte sehen Sie Städte, Häfen, Flugplätze und andere wichtige Ziele, die eine Rolle für Ihre aktuelle Schlacht spielen. Wer die jeweiligen Ziele kontrolliert, wird mit einem entsprechenden Flaggensymbol angezeigt. Um ein Ziel einzunehmen, bewegen Sie eine Ihrer Einheiten darauf. See-, Luft- und Unterstützungseinheiten können allerdings keine Ziele einnehmen, von daher können Sie nur mit den folgenden Einheitenklassen ein Ziel erobern: Infanterie, Panzer, Aufklärung und Panzerabwehr.





In Städten, die an das Eisenbahnnetz angeschlossen sind, können Sie Ihre Bodeneinheiten auf Züge verladen, um sie schneller auf der Karte bewegen zu können, bzw. wieder ausladen.

Flugplätze sind entscheidend für die Versorgung Ihrer Lufteinheiten: Flugzeuge können nur versorgt werden, wenn sie sich direkt über oder neben einem Flugplatz befinden. Darüber hinaus können Sie auf Flugplätzen Infanterieeinheiten in Transportflugzeuge verladen und sie zu anderen Flugplätzen fliegen. Fallschirmjäger können überall abgeworfen werden.

In Häfen haben Sie die Möglichkeit, Ihre Bodeneinheiten auf Transportschiffe zu verladen, um sie später auf einem beliebigen freien Küstenfeld auszuladen. Häfen dienen zudem als Versorgungsfelder für Seeeinheiten für den seltenen Fall, dass Sie ihren Treibstoff oder ihre Munition aufstocken müssen.



## 3.2. SEITENLEISTE DER BENUTZEROBERFLÄCHE

Auf der rechten Seite der Benutzeroberfläche sehen Sie die Seitenleiste. Darin erhalten Sie zahlreiche Informationen über die Schlacht und haben Zugriff auf zusätzliche Steuerungsmöglichkeiten. Die Seitenleiste kann mit der Taste „F“ jederzeit aus- und eingebliendet werden, um bei Bedarf mehr von der Karte zu sehen.

Am oberen Rand der Seitenleiste befinden sich, von links nach rechts: aktuelle Runde, Gesamtzahl der Runden und Ihre Prestigepunkte.

Prestigepunkte erhalten Sie, wenn Sie Szenarios siegreich bestreiten und Städte erobern. Sie können sie einsetzen, um Ihre Einheiten und Ausrüstung upzugraden, zu reparieren oder zu ersetzen bzw. um neue zu kaufen.



Darunter sehen Sie das aktuelle Wetter, den Button zum Beenden des Zugs und die Wettervorhersage für die nächste Runde. Mit einem Klick auf die Wetter-Symbole erhalten Sie einen detaillierteren Wetterbericht.

Danach folgen neun Buttons für Befehle an Ihre Einheiten. Diese sind von links nach rechts und von oben nach unten:

- » Rückgängig: Eine Aktion wird abgebrochen. Beachten Sie bitte, dass dies nur möglich ist, wenn Sie noch nicht angegriffen haben, nach dem Bewegen keinen Feindkontakt hatten und noch die entsprechende Einheit ausgewählt haben!
- » Versorgen: Nutzen Sie den Zug, um Ihre Einheit mit Treibstoff und Munition zu versorgen.
- » Warten: Lässt die Einheit eine Runde warten.
- » Ersetzen: Sie nutzen den Zug, um Ihre Verluste mit Rekruten zu ersetzen. Zudem erfolgt eine gewisse Versorgung mit Nachschub.
- » Ersetzen (Elite): Sie nutzen den Zug, um Ihre Verluste mit Eliteeinheiten zu ersetzen. Zudem erfolgt eine gewisse Versorgung mit Nachschub.
- » Upgraden: Nutzen Sie den Zug, um Ihre Einheit upzugraden, wenn sie sich in einer Stadt befindet.
- » Verladen/Ausladen: Transportflugzeug/-schiff/-zug auf Flugplatz bzw. in Stadt/Hafen.
- » Einsteigen/Aussteigen
- » Kampfmodus: Wählen Sie zwischen unterschiedlichen Funktionen Ihrer Einheit aus (z.B. bei einem 88mm-Geschütz zwischen Luftabwehr- und Panzerabwehrmodus).



Unter den Befehlsbuttons befinden sich die Einheiteninformationen. Direkt darüber gibt eine Textzeile Aufschluss über den Geländetyp und die Kartenposition des Hex-Felds, auf dem sich die Einheit aufhält, z.B. „Wald (10, 12)“ oder „Sumpf (14, 8)“.

Im Infokasten werden die Details über die ausgewählte Einheit wie folgt angezeigt (von oben nach unten, von links nach rechts):

Klassensymbol der Einheit, Länderflagge, Erfahrungssterne (von 0 für Anfänger bis 5 für Eliteeinheiten).

Name und Typ der Einheit sowie darunter die Stärke, die Treibstoff- bzw. Munitionsvorräte und die Verschanzungsstufe.

Diese Informationen erhalten Sie auch für jede Einheit, auf die Sie den Mauszeiger bewegen.

Unter dem Infokasten finden Sie drei Schalter, mit denen Sie die Seitenleiste mit weiteren Details erweitern können.



- » Einheitenliste: Diese Liste zeigt alle Ihre Einheiten, die sich auf dem Schlachtfeld befinden. Klicken Sie auf eine Einheit, um auf der taktischen Karte direkt zu ihr zu springen. Zu den Einheiten erhalten Sie folgende Informationen: Einheitsymbol, Stärke, Erfahrung, zugewiesener Transporttyp und etwaige Orden oder Helden.
- » Vergleichsfeld: Zeigt die Werte der ausgewählten Einheit (auf der linken Seite) und der Einheit an, auf der sich der Mauszeiger befindet (auf der rechten Seite). Damit können Sie Einheiten schnell und einfach vergleichen. Details über alle Einheitenwerte finden Sie im Kapitel „Einheitenattribute“.
- » In der Reserveliste sehen Sie alle Einheiten in Ihrer Reserve. Sie können auf der Karte platziert werden und dann an der Schlacht teilnehmen, sofern Sie über genügend freie Einheitenfelder verfügen.



Die beiden Listen (Einheiten oder Reserve) können nicht gleichzeitig angezeigt werden. Von daher schließen Sie automatisch eine Liste, wenn Sie die andere öffnen.

Unter diesen drei Schaltern befinden sich folgende sechs weitere Buttons (von links nach rechts): Vorherige Einheit, Nächste Einheit, Umschalten zwischen Luft- und Bodenmodus, Strategische Karte, Kaufmenü und Spielmenü.



Die strategische Karte gewährt Ihnen einen Überblick über die Schlacht, indem die gesamte Karte auf dem Bildschirm angezeigt wird. Städte, Häfen und Flugplätze der Achsenmächte werden grau, diejenigen der Alliierten grün dargestellt. Siegfelder haben einen goldenen Rand. Die Einheiten der Achsenmächte sind grau, die alliierten Einheiten grün. Alle Einheiten weisen zudem ihr jeweiliges Klassensymbol auf.

Auf der strategischen Karte können sowohl Boden- als auch Lufteinheiten angezeigt werden, jedoch nicht zur selben Zeit. Benutzen Sie den Button „Umschalten zwischen Luft- und Bodenmodus“, um zwischen beiden Ansichten hin und her zu schalten. Wenn Sie das Gelände und die Städte genauer betrachten wollen, können Sie vorübergehend alle Einheiten ausblenden, indem Sie die Leertaste gedrückt halten.



Wie auch auf der taktischen Karte erhalten Sie in der Seitenleiste der Benutzeroberfläche zusätzliche Informationen, wenn Sie den Mauszeiger auf eine Einheit bewegen. Mit einem Klick auf ein beliebiges Hex-Feld auf der strategischen Karte wird die taktische Karte auf dieses Feld zentriert.



Im Kaufmenü können Sie nicht nur zusätzliche Einheiten kaufen, sondern auch alle Einheitentypen, die Ihnen im Szenario zur Verfügung stehen, und ihre Attribute einsehen.



Auf der linken Seite sind zwei wichtige Parameter, die direkten Einfluss darauf haben, ob und was Sie kaufen können: Prestige und Einheitenfelder. Alle Einheitentypen kosten unterschiedlich viele Prestigepunkte und können nicht gekauft werden, wenn Sie nicht über genügend Prestige verfügen. Einheitenfelder repräsentieren die Höchstzahl an Einheiten, die Sie im jeweiligen Szenario haben dürfen. Wenn alle Felder voll sind, können Sie keine weiteren Einheiten kaufen. Als Auswahlhilfe können Sie die Nation und die Klasse der Einheiten auswählen, die angezeigt werden sollen.

Alle Einheiten in der Liste weisen einen grünen oder roten Hintergrund auf. Rot bedeutet dabei, dass die Einheit nicht gekauft werden kann (aber Sie können sie weiterhin auswählen und ihre Attribute begutachten). Falls einer ausgewählten Einheit ein Transporter zugewiesen werden kann, werden die verfügbaren Transportoptionen am unteren Rand angezeigt. Sollte eines der Attributsymbole unklar sein, können Sie den Mauszeiger darauf bewegen, um weitere Informationen zu erhalten.

Sie können Attribute vergleichen, indem Sie eine Einheit auswählen und den Mauszeiger auf eine andere bewegen. Rote oder grüne Zahlen zeigen die schwächeren bzw. stärkeren Attribute an.



Im Spielmenü haben Sie folgende Optionen: ein Spiel laden oder speichern, die aktuelle Partie aufgeben, das Kompendium aufrufen, zum Hauptmenü zurückkehren und das Spiel beenden.

Zusätzlich können Sie die folgenden Spieleinstellungen anpassen:

- » Musik- und Effektlautstärke.
- » Scrollgeschwindigkeit – legt fest, wie schnell die Karte scrollt, wenn Sie die Maus an den Bildschirmrand bewegen.

- » Bewegungsgeschwindigkeit – wie schnell die Animationen der Einheiten dargestellt werden. Wenn Sie den höchsten Wert auswählen, wird die Bewegungsanimation quasi deaktiviert und die Einheiten springen sofort in das jeweilige Zielfeld.
- » Maussteuerung – wählen Sie zwischen Ein- und Zwei-Tasten-Steuerung aus.
- » Hex-Feldränder – aus, leicht oder stark. Damit legen Sie fest, wie die Ränder von Hex-Feldern auf der taktischen Karte dargestellt werden.
- » Hervorgehobene Einheiten – diese Option sorgt dafür, dass alle Einheiten auf schwierigem Gelände (wie z.B. Stadt, Wald oder Gebirge) auf der taktischen Karte mit einem Leuchteffekt hervorgehoben werden. Dadurch sind sie einfacher auf der Karte auszumachen.
- » Hinweis bei nicht bewegten Einheiten – wenn diese Option aktiviert ist, erhalten Sie einen Hinweis, falls Sie den Zug beenden wollen, aber eine oder mehr Einheiten noch nicht bewegt haben.
- » Tutorial-Nachrichten – wenn Sie eine Tutorial-Kampagne starten, werden Tutorial-Nachrichten automatisch aktiviert. Aber Sie können sie auch in den anderen Kampagnen einschalten. Jede Nachricht bezieht sich auf eine bestimmte Spielsituation und erklärt wichtige Abläufe, sobald Sie im Spiel auf sie stoßen. Von daher sind Tutorial-Nachrichten sehr nützlich, um die Grundlagen von Panzer Corps zu erlernen.
- » Gegnerische Bewegungen anzeigen – wenn diese Option aktiviert ist, wird die taktische Karte auf jede gegnerische Einheit zentriert, die sich in Ihrem Sichtbereich bewegt.
- » Gegnerische Angriffe anzeigen – wenn diese Option aktiviert ist, wird die taktische Karte auf jede gegnerische Einheit zentriert, die eine Ihrer Einheiten angreift. Mit dieser und der vorherigen Option können Sie das Vorgehen der KI besser nachvollziehen, aber dafür nehmen die Züge der KI mehr Zeit in Anspruch.



Zu guter Letzt folgt die Minimap. Einheiten der Achsenmächte werden grau dargestellt, alliierte Einheiten grün.



## 4. EINHEITEN

### 4.1. EINHEITENKLASSEN

#### INFANTERIE

Die Infanterie stellt das Rückgrat jeder Armee im Zweiten Weltkrieg dar. Infanteristen glänzen besonders in engem Gelände wie z.B. in Städten, Wäldern oder Bergen. In solch einem Gelände können sie die Schwachpunkte der gegnerischen Einheiten gnadenlos ausnutzen, indem sie gegen ihren Nahverteidigungswert vorgehen. Das macht sie selbst für die stärksten schweren Panzer zu einer tödlichen Gefahr. Dank ihrer Nahkampffähigkeiten sind Infanteristen sowohl in der Offensive als auch in der Defensive unverzichtbar. In offenem Gelände jedoch sind sie anfälliger gegenüber feindlichem Panzerbeschuss. Infanterieeinheiten bewegen sich langsam zu Fuß, können aber mit Transportern eine höhere Mobilität erreichen.



#### PANZER

Panzer sind – wie der Name schon sagt – gepanzerte Kettenkampffahrzeuge mit drehbarem Turm. In Panzer Corps gehören Panzer zu den nützlichsten und vielseitigsten Einheiten – stark, gut gepanzert und mobil. Sie können tief in feindliches Gebiet vorstoßen, wo sie befestigte Stellungen umgehen und wertvolle Unterstützungseinheiten (wie etwa Artillerie- und Luftabwehrkanonen) zerstören können. Damit ist es möglich, den Gegner daran zu hindern, eine organisierte Verteidigung aufzubauen und sich hinter der Hauptfrontlinie entsprechend stark aufzustellen. Panzer sind auch nützlich dabei, anfälliger offensive Einheiten wie Artillerie oder Infanterie vor gegnerischen Angriffen zu beschützen. Es ist jedoch keine besonders gute Idee, verschanzte Infanteristen in engem Gelände mit Panzern anzugreifen – selbst die stärksten Panzer können in solchen Scharmützeln schweren Schaden nehmen!



#### AUFKLÄRUNG

Aufklärungseinheiten können mit guter Mobilität, einem großen Sichtradius und einer speziellen „Aufklärungsbewegung“ punkten, wodurch sie perfekt geeignet dafür sind, die Karte zu erkunden und gegnerische Einheiten auf der Marschroute Ihrer Offensiven aufzudecken. Der Erfolg Ihrer Operationen hängt allzu häufig von guter Aufklärungsarbeit ab, sodass es stets eine gute Idee ist, einige Aufklärungseinheiten in Ihrer Armee zu haben. Sie können auch im Kampf eingesetzt werden, vor allem bei abschließenden Säuberungsaktionen oder bei der gezielten Beschädigung von defensivschwachen Unterstützungseinheiten.



#### PANZERABWEHR

Panzerabwehrwaffen sind hauptsächlich zum Durchbrechen gegnerischer Panzerung konzipiert. Selbst Jagdpanzer sind dabei weniger flexibel und vielseitig



als normale Panzer, weil sie weniger wirkungsvoll gegen ungepanzerte Ziele sind. Zudem sind die meisten Panzerabwehreinheiten mit einem festen Turm ausgestattet, wodurch sie weniger geeignet für die Offensive sind – wenn eine Panzerabwehreinheit mit festem Turm einen Panzer angreift, resultiert dies in einem Initiativeabzug für die angreifende Einheit. Dafür sind sie allerdings in der Defensive herausragend und können Engpässe wirkungsvoll gegen gegnerische Panzer verteidigen. Sie sind zudem viel günstiger in der Produktion und können somit wertvolle Hilfsmittel darstellen, wenn Sie über begrenzte Ressourcen verfügen.

## ARTILLERIE

Artilleriefeuer ist nicht sehr genau und sorgt daher selten für direkten Schaden. Aber als Unterstützungseinheit ist Artillerie, sowohl offensiv als auch defensiv, äußerst nützlich. In der Offensive kann die Artillerie aus sicherer Entfernung auf die gegnerischen Truppen feuern und sie auf diese Art niederhalten. So stellen sie dann leichte Beute für Ihre Sturmtruppen dar. In der Verteidigung stellen Artillerieeinheiten Defensivfeuer für Ihre Bodentruppen zur Verfügung, die sich neben ihnen befinden. Wenn eine dieser Einheiten von einer gegnerischen Einheit angegriffen wird, darf die jeweilige Artillerieeinheit zuerst feuern. Stärkepunkte, die dabei ausgeschaltet werden, fließen danach nicht in den Angriff ein. Gezogene Artillerieeinheiten sind äußerst langsam, daher lassen sie sich nur dann sinnvoll über größere Entfernungen bewegen, wenn Sie ihnen Transporter zuweisen. Panzerartillerieeinheiten hingegen können sich eigenständig mit akzeptabler Geschwindigkeit bewegen.



## LUFTABWEHR

Luftabwehreinheiten werden zum Schutz von Land- und Seezielen vor Luftangriffen eingesetzt. Aufgrund ihrer vergleichsweise geringen Beweglichkeit kann man mit ihnen nur schwer die Lufthoheit erlangen, aber in der Verteidigung sind sie sehr wirkungsvoll und bieten allen angrenzenden Bodeneinheiten Schutz vor Luftangriffen. Einige Luftabwehreinheiten wurden auch erfolgreich zur Panzerabwehr eingesetzt (das bekannteste Beispiel dafür ist die deutsche 88mm-Flak), daher können Sie in Panzer Corps solche Einheiten in den Panzerabwehrmodus schalten. In diesem Modus sind sie allerdings nicht in der Lage, anderen Einheiten Luftabwehrunterstützung zu bieten.



## JAGDFLUGZEUGE

Jagdflugzeuge sind das ultimative Mittel beim Kampf um die Lufthoheit. Sie können gegen feindliche Jagdflugzeuge eingesetzt werden und zeigen normalerweise eine verheerende Wirkung gegen Bomber und Transportflugzeuge. Darüber hinaus sind sie auch in der Verteidigung von Nutzen: Wenn Sie ein Kampfflugzeug neben einem Ihrer Bomber platzieren, beschützt es den Bomber vor feindlichen Jagdflugzeugen. Sie können mit Jagdflugzeugen auch Bodenziele angreifen, aber dabei sind sie deutlich weniger wirkungsvoll als in der Luft.





## TAKTISCHE BOMBER

Mit taktischen Bombern führen Sie aus der Luft präzise Schläge gegen feindliche Einheiten durch. Sie sind besonders wirkungsvoll gegen schlecht gepanzerte Fahrzeuge wie Lastwagen oder Geschütze, aber auch durchaus nützlich gegen gepanzerte Fahrzeuge wie Panzer oder Aufklärungseinheiten. Gegen Infanteristen sind sie jedoch kaum zu empfehlen. Taktische Bomber können sehr wertvolle Dienste im Angriff leisten, allerdings sind sie sowohl gegen feindliche Flugzeuge als auch gegen Luftabwehrsysteme (vor allem, wenn Sie angreifen) sehr anfällig. Daher sollten Sie besonders vorsichtig mit diesen Einheiten umgehen.



## STRATEGISCHE BOMBER

Strategische Bomber führen Bombardierungen aus großer Höhe durch und sind dadurch weniger präzise als taktische Bomber. Ihre Angriffe führen selten zu direkten Schäden beim Gegner, haben aber viele andere Vorteile: Sie zwingen die gegnerischen Truppen in eine langanhaltende Deckung und zerstören ihre Treibstoff- und Munitionsvorräte, wodurch der Gegner zur leichten Beute für Ihre anderen Einheiten wird. Strategische Bomber sind gegen alle Bodenziele gleichermaßen nützlich und haben für gewöhnlich viel weniger Probleme mit feindlicher Luftabwehr (auch wenn sie sich vor Jagdflugzeugen vorsehen müssen). Gegen feindliche Schiffe sind sie hingegen nicht ganz so wirkungsvoll. Wenn Sie Ihre strategischen Bomber gegen feindliche Städte oder Flugplätze einsetzen, können Sie so ihre Versorgungskapazitäten für gegnerische Einheiten sowie Produktionsmöglichkeiten von neuen Einheiten zerstören.



## GEBÄUDE

Im Zweiten Weltkrieg gab es viele verschiedene Gebäude, von denen einige auch in Panzer Corps vorkommen. Die wichtigsten Gebäude sind Festungen und Bunker, die häufig nur schwierig und langwierig zu knacken sind. Die beste Taktik gegen ein befestigtes Gebäude ist der kombinierte Angriff durch Flugzeuge, Artillerieeinheiten und Sturmtruppen. Ein weiterer Gebäudetyp, mit dem Sie es zu tun bekommen werden, ist das Radar. Radaranlagen werden üblicherweise zum Beobachten der näheren Umgebung eingesetzt, unterstützen aber auch alle verbündeten Lufteinheiten in ihrem Sichtbereich, indem sie ihnen einen Initiativebonus im Kampf gewähren. D.h., Sie können den Luftkampf für Ihre Flugzeuge erheblich vereinfachen, wenn Sie feindliche Radarstellungen zerstören!



## GROSSKAMPFSCHIFFE

Diese imposanten Schiffe haben eine extreme Reichweite und können sowohl See- als auch Bodenziele aus großer Distanz angreifen. Beim Bombardieren von Bodenzielen verursachen sie wie Artillerieeinheiten nur selten direkten Schaden – dafür zwingen sie den Feind in eine langanhaltende Deckung, was Sie dann mit einem gut geplanten Bodenangriff für sich nutzen können. Großkampfschiffe können keine U-Boote angreifen, weswegen sie hinsichtlich dieser Bedrohung auf Zerstörer angewiesen



sind. Aufgrund ihrer schieren Größe sind sie darüber hinaus auch ein gutes Ziel für schwere Bomber.

## FLUGZEUGTRÄGER

Flugzeugträger fungieren als mobile Flugplätze, die Jagdflugzeuge und taktische Bomber versorgen können. Das macht sie zu unverzichtbaren Werkzeugen bei Seeinvasionen, wenn keine Flugplätze an Land zur Verfügung stehen. Bedenken Sie jedoch, dass sich Flugzeuge direkt über dem Flugzeugträger befinden müssen, um versorgt zu werden. Daher kann pro Runde nur ein Flugzeug von dieser Funktion profitieren. Strategische Bomber können auf diese Weise nicht versorgt werden. Flugzeugträger haben keinerlei Offensiv- oder Defensivfähigkeiten und müssen daher von Geleitschiffen und Flugzeugen verteidigt werden.



## U-BOOTE

U-Boote sind Wasserfahrzeuge, die angreifen und sich bewegen können, während sie sich unterhalb der Wasseroberfläche befinden. Das macht sie zu tödlichen Waffen gegen feindliche Transport- und Kriegsschiffe. Die einzigen Einheiten, die U-Booten etwas anhaben können, sind Zerstörer und taktische Bomber. Aber selbst wenn U-Boote von diesen angegriffen werden, haben sie gute Chancen, dem Angriff auszuweichen und überhaupt keinen Schaden zu nehmen.



## ZERSTÖRER

Zerstörer sind die wichtigsten Waffen gegen U-Boote. Dank ihres großen Sichtradius und der hohen Mobilität können sie besonders als Geleitschiffe glänzen. Gegen Großkampfschiffe sind sie jedoch merklich unterlegen und können zudem nur Bodenziele angreifen, die sich auf direkt benachbarten Hex-Feldern befinden.



## TRANSPORTFAHRZEUGE

Diese Transporter können Infanterieeinheiten und gezogenen Geschützen zugewiesen werden, um ihre Mobilität zu erhöhen. Transporter sorgen dafür, dass sich diese langsamen Einheiten genauso schnell bewegen können wie Panzer und Selbstfahrlafetten. Allerdings hat diese erhöhte Beweglichkeit ihren Preis: Wenn eine Einheit den ihr zugewiesenen Transporter zum Bewegen nutzt, bleibt sie bis zum Ende des gegnerischen Zugs im Transporter. Dadurch ist sie anfälliger gegen Boden- und Luftangriffe.



## TRANSPORTSCHIFFE

Mit diesen Einheiten bewegen Sie Bodeneinheiten über Wasser. Sie sind in allen Operationen, die eine Seeinvasion beinhalten, unverzichtbar!





## TRANSPORTFLUGZEUGE

Diese Einheiten transportieren Infanterieeinheiten mit großer Geschwindigkeit von einem Flugplatz zu einem anderen. Sie können darüber hinaus Fallschirmjäger zu ihrem angewiesenen Absprungort fliegen.



## TRANSPORTZÜGE

Diese Einheiten sind dafür gedacht, andere Bodeneinheiten unter Zuhilfenahme des Eisenbahnnetzes mit großer Geschwindigkeit zu transportieren.



## PANZERZÜGE

Diese Züge weisen eine hohe Feuerkraft auf, sind aber auf das Eisenbahnnetz angewiesen.



## FLUSSBOOTE

Diese kleinen Boote haben die einzigartige Eigenschaft, sowohl auf See als auch auf Flüssen verkehren zu können. Allerdings ist ihre Feuerkraft schwächer als die von größeren Schiffen.



## 4.2. EINHEITENATTRIBUTE

Jede Einheit hat eine Reihe von Attributen, die auf verschiedene Arten den Spielablauf beeinflussen.

UNIT DETAILS

**General**

**Battle History**

**18th Fallschirmjäger**

<p>Fuel: 0/0 Ammo: 4/4 Entrenchment: 0 Experience: 252 Strength: 10 Kills: 58 Suppression: 0</p>	
--	--

**Fallschirmjäger / Infantry**

3	6	5
2	1	15
0	0	2
4	1	Soft

/


**Ju 52 / Air Transport**

10	0	10
1	0	4
0	0	0
0	0	Air

Close

## PREIS

Die Prestigekosten für den Kauf einer Einheit. Sie wirken sich auch auf den Preis von Ersatzeinheiten aus.



## STÄRKE

Die aktuelle Stärke der Einheit. Die Stärke wird im Kampf aufgebraucht und mit den Befehlen „Ersetzen“ und „Ersetzen (Elite)“ wieder aufgefüllt. Im Kampf hat jeder Stärkepunkt einer Einheit die Möglichkeit, einen Stärkepunkt des Gegners auszuschalten. Von daher bedeutet eine höhere Stärke eine größere Effektivität im Kampf.



## MAX. STÄRKE

Die maximale Stärke, die eine Einheit normalerweise erreichen kann. Eliteeinheiten können Überstärke aufweisen und die maximale Stärke um einen Punkt pro Erfahrungsstern übertreffen.



## TREIBSTOFF

Die Anzahl der verbleibenden Treibstoffpunkte. Treibstoff wird bei Bewegungen aufgebraucht und mit dem Befehl „Versorgen“ wieder aufgefüllt.



## MAX. TREIBSTOFF

Die maximale Treibstoffmenge, die eine Einheit haben kann, wenn sie vollständig versorgt wurde.



## MUNITION

Die Anzahl der verbleibenden Munitionspunkte. Jedes Mal, wenn eine Einheit auf eine gegnerische Einheit schießt, wird ein Munitionspunkt verbraucht. Die Munition wird mit dem Befehl „Versorgen“ aufgefüllt.



## MAX. MUNITION

Die maximale Munitionsmenge, die eine Einheit haben kann, wenn sie vollständig versorgt wurde.



## VERSCHANZUNG

Die Verschanzungsstufe der Einheit. Jeder Punkt Verschanzung erhöht die Verteidigung der Einheit im Kampf und verbessert ihre Chancen, erbitterte Gegenwehr leisten zu können. Die Geschwindigkeit, mit der die Verschanzungsstufe steigt, hängt vom Gelände und von der Klasse der Einheit ab. Infanterieeinheiten können sich am schnellsten verschanzen, während es bei Panzern am längsten dauert. Offenes Gelände erschwert die Verschanzung am meisten, die wiederum in schwierigem Gelände wie Stadt, Wald oder Gebirge am einfachsten funktioniert.





## ERFAHRUNG

Die aktuellen Erfahrungspunkte. Erfahrung wird im Kampf gewonnen und geht verloren, wenn Verluste mit Rekruten ersetzt werden. Für jeden 100. Erfahrungspunkt gibt es einen Erfahrungsstern. Mit solchen Sternen erhalten die Einheiten unterschiedliche Boni auf ihre Initiative-, Angriffs- und Verteidigungswerte, wodurch sie stärker und widerstandsfähiger werden. Eine Einheit kann maximal 5 Sterne erhalten.

## BEWEGUNG UND BEWEGUNGSART

Die Anzahl der Bewegungspunkte, die die Einheit in jeder Runde verbrauchen kann. Jeder Geländetyp erfordert unterschiedlich viele Bewegungspunkte, die zudem von der Bewegungsart der Einheit abhängen. Demzufolge legen die Bewegungspunkte und die Bewegungsart fest, wie weit sich eine Einheit in einem Zug bewegen kann.



## SICHRADIUS

Der Sichtradius in Hex-Feldern. Alle gegnerischen Einheiten innerhalb dieses Radius sind sichtbar auf der Karte.



## REICHWEITE

Die Angriffsreichweite der Einheit in Hex-Feldern. Eine Reichweite von 0 bedeutet, dass die entsprechende Einheit mit dem Angriff in direkter Nachbarschaft zum Ziel beginnen und sogar das Hex-Feld betreten muss, auf dem sich das Ziel befindet. Das erhöht das Risiko eines Gegenangriffs.



## INITIATIVE

Die Initiative ist eine komplexe Angabe, die die Angriffsreichweite, den Sichtradius, die Beweglichkeit und die Ausbildung der jeweiligen Einheit in einem Wert zusammenfasst. Dieser Wert gibt an, wie viel Schaden eine Einheit verursachen kann, bevor der Gegner die Möglichkeit hat zurückzuschießen. Je größer der Initiativevorteil ist, desto mehr Stärkepunkte können Sie ausschalten, bevor der Feind einen Gegenangriff startet, und desto schwächer fällt dieser Gegenangriff auch aus.



## ANGRIFF (WEICHE ZIELE)

Die Angriffsstärke der Einheit gegen „weiche“ (d.h. ungepanzerte) Ziele wie z.B. Infanterie, Lastwagen und gezoogene Geschütze.



## ANGRIFF (HARTE ZIELE)

Die Angriffsstärke der Einheit gegen „harte“ (d.h. gepanzerte) Ziele wie z.B. Panzer und gepanzerte Aufklärungsfahrzeuge.



### ANGRIFF (LUFTZIELE)

Die Angriffsstärke der Einheit gegen Luftziele.



### ANGRIFF (SEEZIELE)

Die Angriffsstärke der Einheit gegen Seeziele.



### VERTEIDIGUNG (BODEN)

Die Verteidigungsstärke der Einheit gegen Boden- und Seeeinheiten.



### VERTEIDIGUNG (LUFT)

Die Verteidigungsstärke der Einheit gegen Lufteinheiten.

### VERTEIDIGUNG (NAHKAMPF)

Die Verteidigungsstärke der Einheit für den Fall, dass sie aus kurzer Distanz angegriffen wird. In dieser Situation kann die gegnerische Einheit alle Schwachstellen in der Defensive der Einheit ausnutzen, daher ist der Nahverteidigungswert häufig viel niedriger als die Bodenverteidigung. In engem Gelände (wie z.B. Stadt, Land oder Gebirge) zielen Infanterieangriffe immer gegen den Nahverteidigungswert des Gegners. Das macht Infanterieeinheiten in engem Gelände besonders gefährlich. Zudem wird der Nahverteidigungswert auch eingesetzt, wenn eine Einheit in einen feindlichen Hinterhalt gerät.

UNIT DETAILS

**General**

**Battle History**

**6th Gustav**

Fuel: 0/0

Ammo: 0/3

Entrenchment: 0

Experience: 248

Strength: 8

Kills: 16

Suppression: 0



Gustav / Artillery			
 10	 00	 25	
 1	 70	 18	
 6	 0	 0	
 0	 20	 Hard	



## ZIELTYP

Legt fest, welche Art von Angriff gegen diese Einheit ausgeführt werden muss. Es gibt für jede der vier Angriffsarten einen Zieltyp: weiche, harte, Luft- und Seeziele.



## KILLS

Anzahl der gegnerischen Stärkepunkte, die die Einheit ausgeschaltet hat. Wenn eine Einheit eine bestimmte Menge an Kills erreicht, kann sie mit einem Orden ausgezeichnet werden oder einen Helden erhalten. Zusätzlich führt das Spiel Statistik über die Anzahl der Einheiten (getrennt nach Klassen), die diese Einheit ausschaltet.

## SCHLACHTHISTORIE

Eine Liste aller wichtigen Ereignisse, die die Einheit im Spielverlauf erlebt hat.



Die Einheitenattribute werden in der Hauptbenutzeroberfläche und im Kaufmenü angezeigt. Zudem kann eine vollständige Liste aller Attribute einer Einheit auf den letzten beiden Reitern der Einheiten-details eingesehen werden. Zu den Einheiten-details gelangen Sie, indem Sie auf der taktischen Karte auf eine Einheit rechtsklicken.

## 5. KAMPAGNENSPIEL

In einem Kampagnenspiel folgen Ihnen Ihre Kerneinheiten von Schlacht zu Schlacht. Kerneinheiten sind mit einem goldenen Rand versehen, während Hilfseinheiten einen silbernen Rand haben. Hilfseinheiten dienen Ihnen nur für eine einzelne Schlacht und werden danach neu zugewiesen.

In der Einheitenliste haben Ihre Kerneinheiten einen goldenen Rand und Ihre Hilfseinheiten einen silbernen.



Vor jeder Schlacht findet eine Aufstellungsphase statt, in der Sie Ihre Kerneinheiten verwalten können – d.h. beispielsweise Verluste mit Rekruten oder Eliteeinheiten ersetzen, ihnen Überstärke gewähren oder sie upgraden... und das alles, ohne einen Zug dafür zu verschwenden. Klicken Sie dazu auf eine Einheit in der Reserveliste und danach auf den entsprechenden Button in der Seitenleiste der Benutzeroberfläche. Sie können auch zusätzliche Einheiten kaufen, indem Sie auf den „Kaufen“-Button klicken. Am Anfang der Aufstellungsphase weist Sie das Spiel auf eventuelle neue Ausrüstungsarten hin, die seit der letzten Schlacht verfügbar geworden sind. Somit wissen Sie, welche Upgrademöglichkeiten Sie haben.

Beachten Sie bitte, dass in Panzer Corps Verluste nicht automatisch zwischen den Schlachten ersetzt werden. Das müssen Sie manuell tun. In der Aufstellungsphase sind Ersatzrekruten kostenlos, sodass Sie Ihre Kerneinheiten stets auf volle Stärke bringen können, aber dadurch verlieren Sie einiges an Erfahrung. Wenn Sie die Verluste Ihrer Einheiten jedoch mit Eliteeinheiten ersetzen, behalten Sie die gewonnene Erfahrung, müssen allerdings dafür Prestigepunkte investieren.



Um eine Einheit auf der Karte aufzustellen, wählen Sie sie in der Reserveliste aus und klicken Sie auf das gewünschte Aufstellungsfeld. Nutzen Sie die strategische Karte, um alle Aufstellungsfelder zu sehen (diese sind mit einem Pfeil markiert). Wenn Sie eine Einheit wieder von der Karte entfernen und in die Reserveliste setzen wollen, rechtsklicken Sie einfach auf die gewünschte Einheit.

Nach der Schlacht wird das Ergebnis der Auseinandersetzung angezeigt. Es sind drei verschiedene Ergebnisse möglich: entscheidender Sieg, knapper Sieg und Niederlage. Abhängig von Ihren Ergebnissen in den Schlachten/Szenarios gestaltet sich der Fortlauf Ihrer Kampagne unterschiedlich. Das erhöht die Wiederspielbarkeit der Kampagnen, denn je nach Ihren Fähigkeiten und Ihren Aktionen können Sie es mit neuen Kampagnenverläufen zu tun bekommen.



Im Laufe der Kampagne werden Ihre Einheiten aufgrund ihrer Leistungen mit Orden ausgezeichnet oder erhalten Helden. Die Belohnungen nehmen sie natürlich ebenfalls von Schlacht zu Schlacht mit. Eine Einheit kann maximal drei Orden und drei Helden erhalten und jeder Held verbessert die Attribute der Einheiten auf eine bestimmte Art.



Darüber hinaus fügt das Spiel Ihren Kerntruppen von Zeit zu Zeit Bonuseliteeinheiten hinzu. Wenn Sie eine Bonuseinheit erhalten, folgt diese Ihnen bis zum Ende der Kampagne, außer sie wird im Kampf ausgeschaltet. Bonuseinheiten folgen einem besonderen Upgradepfad, der sich von dem gewöhnlicher Einheiten unterscheidet. Sie können maximal drei Bonuseinheiten unter Ihren Kerntruppen haben. Bonuseinheiten belegen kein Einheitenfeld und können daher immer auf der Karte aufgestellt werden, ganz gleich, wie viele andere Einheiten Sie aufstellen.

## 6. SPIELTIPPS UND TAKTIKEN

### 6.1. WETTER

Die Wettersymbole befinden sich in der rechten oberen Ecke des Bildschirms auf beiden Seiten des Buttons zum Beenden des Zugs. Das linke Symbol zeigt dabei das aktuelle Wetter an, während das rechte Symbol eine Wettervorhersage für die nächste Runde darstellt. Vorhersagen treffen nicht 100% zu und sind in ungefähr einem von fünf Fällen falsch. Dennoch sollten Sie die Wettervorhersage nicht außer Acht lassen, wenn Sie Ihre nächsten Aktionen planen, denn schlechtes Wetter kann bisweilen dramatische Auswirkungen auf den Kampf haben. So können z.B. Lufteinheiten bei Regen oder Schneefall nicht kämpfen und ihre Sichtstrahlen betragen 0!



## 6.2. BODENBESCHAFFENHEIT

Schlamm entsteht nach einigen Runden mit Regen und gefrorener Boden tritt nach mehreren Runden mit Schneefall auf. Beide Zustände wirken sich erheblich auf die Bewegung der Einheiten aus. Im Normalfall sind die Auswirkungen negativer Natur – so bewegen sich Einheiten z.B. langsamer voran und benötigen mehr Treibstoff. Aber manchmal kann das Ganze auch von Vorteil sein – ein zugefrorener Fluss beispielsweise lässt sich einfacher überqueren. Die Bodenbeschaffenheit wird direkt auf der taktischen Karte angezeigt, aber Sie können die aktuelle Bodenbeschaffenheit sowie die Vorhersage für die nächste Runde auf den Wettersymbolen erkennen. Vergessen Sie aber nicht: Vorhersagen sind niemals 100%ig genau. Das gilt nicht nur für das Wetter, sondern auch für die Bodenbeschaffenheit.



## 6.3. DEFENSIVFEUER

Bestimmte Einheiten haben die besondere Fähigkeit, direkt benachbarte verbündete Einheiten vor feindlichen Angriffen zu beschützen, indem sie vor dem Hauptkampf ihrerseits die gegnerische Einheit angreifen. Stärkepunkte, die beim Defensivfeuer ausgeschaltet werden, fließen danach nicht in den Hauptangriff ein.

Die folgenden drei Einheitenklassen sind in der Lage, Defensivfeuer zur Verfügung zu stellen:

- » Artillerie – schützt Bodeneinheiten vor Angriffen durch andere Nahkampfbodeneinheiten.
- » Luftabwehr – schützt Boden- und Seeinheiten vor Angriffen durch Lufteinheiten.



- » Jagdflugzeuge – beschützen alle Arten von Einheiten (außer Jagdflugzeuge) vor Angriffen durch Lufteinheiten.

Artillerie- und Luftabwehreinheiten können unbegrenzt oft Defensivfeuer zur Verfügung stellen (solange sie Munition haben), aber Jagdflugzeuge sind nur einmal pro gegnerischem Zug dazu in der Lage.

## 6.4. HINTERHALT

Ein Hinterhalt tritt ein, wenn Sie eine Einheit in unbekanntes (unter dem Kriegsnebel gelegenes) Gebiet führen und sie einer zuvor nicht sichtbaren gegnerischen Einheit begegnet. Einheiten, die in einen Hinterhalt geraten, erleiden häufig schwere Verluste.



## 6.5. ERBITTERTE GEGENWEHR

Hin und wieder gelingt es einer verteidigenden Einheit, eine angreifende Einheit zu überraschen, indem sie aus einer unerwarteten Richtung und aus kurzer Distanz das Feuer eröffnet. Diese Situation wird erbitterte Gegenwehr genannt. Wenn es zu einer erbitterten Gegenwehr kommt, erleidet die angreifende Einheit häufig schwere Verluste.

Nur verschanzte Einheiten können erbitterte Gegenwehr leisten und je höher die Verschanzungsstufe ist, desto wahrscheinlicher ist die erbitterte Gegenwehr. Aus diesem Grund ist es oft empfehlenswert, verschanzte Einheiten zuerst mit Bombern und Artillerie zu schwächen, bevor Sie sie dann angreifen. Beim Planen Ihres Angriffs können Sie die genaue Wahrscheinlichkeit für erbitterte Gegenwehr in der erweiterten Schlachtvorhersage sehen, zu der Sie mit einem Klick bei gedrückter „Strg“-Taste auf eine gegnerische Einheit gelangen.

Pioniereinheiten sind speziell für den Kampf gegen verschanzte Truppen ausgebildet, sodass sie immun gegen erbitterte Gegenwehr sind.

## 6.6. AUSWEICHEN

Wenn U-Boote von Zerstörern oder taktischen Bombern angegriffen werden, haben sie eine 50%ige Chance, dem Angriff auszuweichen und überhaupt keinen Schaden zu nehmen. Denken Sie daran, wenn Sie Ihre Seeschlachten planen.

## 6.7. MASSENANGRIFF

Ein Massenangriff findet statt, wenn eine gegnerische Einheit von mehr als einer Ihrer Einheiten umgeben ist, die angreifen können. Solch eine Situation ist ein großer Vorteil

für Sie, da sich der Gegner auf eine breite Front einstellen muss und so ein Teil seiner Stärke nicht rechtzeitig auf Ihre Angriffe reagieren kann. Im Spiel wird dieser Umstand so widergespiegelt, dass die verteidigende Einheit für jede benachbarte gegnerische Einheit jeweils einen Initiativeabzug erhält.

Um an einem Massenangriff teilnehmen zu können, muss die entsprechende Einheit in der Lage sein, die gegnerische Einheit anzugreifen, und noch über eine Angriffsaktion in der Runde verfügen. Fernkampfseinheiten wie Artillerie sind generell von Massenangriffen ausgeschlossen.

## 6.8. ENGES GELÄNDE

Enge Geländearten (wie Stadt, Wald und Gebirge) sind von besonderer Bedeutung, weil sie den Einsatz von Waffen mit hoher Reichweite erschweren. Dieser Umstand findet im Spiel dadurch Widerklang, dass jeder Geländetyp eine bestimmte Initiativebegrenzung für die kämpfende Einheit hat. Infanteristen sind jedoch speziell für den Kampf in engem Gelände ausgebildet und ihre Initiative spiegelt ihre Ausbildung, nicht die Reichweite ihrer Waffen wider. Deswegen sind sie immun gegen diese Initiativebegrenzung.

Zudem erleichtert enges Gelände es der Infanterie, die Schwachpunkte in der Defensive von gegnerischen Einheiten auszunutzen. Aus diesem Grund wird bei Angriffen durch Infanterieeinheiten in solchem Gelände stets der Nahverteidigungswert des Gegners für die Berechnung des Ergebnisses herangezogen.

## 6.9. FLÜSSE

Flüsse gehören zu den wichtigsten natürlichen Hindernissen, mit denen Sie es im Spiel zu tun bekommen werden. Eine Einheit braucht stets alle ihre Bewegungspunkte auf, wenn sie ein Flussfeld betritt, und während sie sich auf einem solchen Hex-Feld aufhält, erleidet sie schwere Abzüge, wenn sie angreift oder angegriffen wird. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel tritt ein, wenn der Fluss zufriert. Ein zugefrorener Fluss ist leicht zu überqueren und sorgt für keine Abzüge bei Kampfhandlungen.

## 6.10. SCHLACHTDETAILS

In Panzer Corps gibt es einen Schlachtdetailbildschirm, auf dem Sie alle Regeln, Berechnungen und Würfelvorgaben einsehen können, die in die Bestimmung des entsprechenden Schlachtausgangs einfließen. Zu diesem Bildschirm können Sie auf zwei Arten gelangen: Falls die Schlacht bereits stattgefunden hat, drücken Sie die Taste „L“. Wenn Sie sich noch in der Planungsphase befinden, klicken Sie mit gedrückter „Strg“-Taste auf das entsprechende Ziel.



## 6.11. GEFÄHRLICHE HEX-FELDER

Wenn einer Bodeneinheit der Treibstoff ausgeht, kann sie sich nicht mehr bewegen. Bei Lufteinheiten sind die Konsequenzen hingegen ungleich dramatischer: Ohne Treibstoff stürzen sie ab und sind verloren. Aus diesem Grund ist es sehr wichtig, dass Sie die Treibstoffvorräte Ihrer Flugzeuge stets im Auge behalten und sie rechtzeitig zu Flugplätzen zurückkehren lassen, bevor sich eine Katastrophe ereignet. Um Ihnen dabei behilflich zu sein, werden alle Hex-Felder, von denen Sie nicht mehr zu einem Ihrer Flugplätze zurückkehren können, mit roten Punkten markiert. Sich auf solche Hex-Felder zu bewegen, ist gefährlich. Um Flugzeuge auf diesen Feldern vor dem Absturz zu retten, müssen Sie zusätzliche Anstrengungen auf sich nehmen: einen neuen Flugplatz in ihrer Nähe erobern, einen Flugzeugträger in die Nähe beordern oder einfach das Szenario beenden.

## 6.12. NEUTRALE HEX-FELDER

Auf manchen Karten stoßen Sie auf Hex-Felder, die zu neutralen Ländern gehören, welche am aktuellen Konflikt nicht beteiligt sind. Neutrale Hex-Felder können nicht eingesehen werden und Sie können sich weder dorthin bewegen noch dort Kampfhandlungen ausführen. Solche Felder sind mit einem dichteren Kriegsnebel und mit dicken, roten Rändern von der restlichen Karte hervorgehoben.

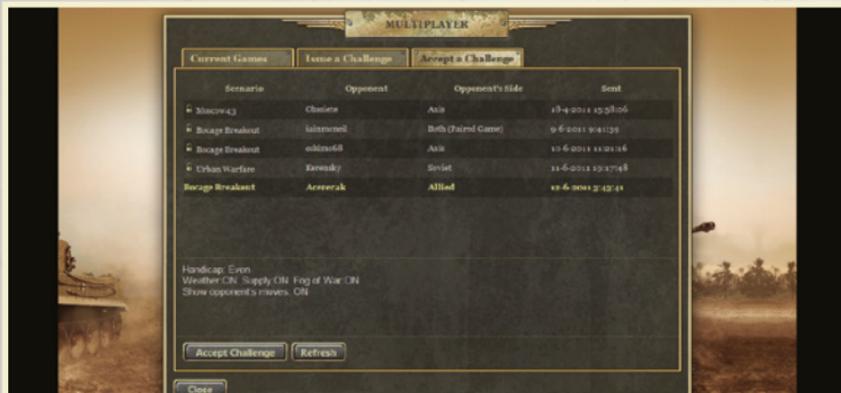
# 7. MEHRSPIELER

Panzer Corps bietet ein umfangreiches und zugängliches Mehrspielersystem. Sie erreichen es, indem Sie im Hauptmenü „Mehrspieler“ auswählen. Wenn Sie bereits über einen Benutzernamen im Slitherine-Forum verfügen oder zuvor schon andere Mehrspielerpartien auf unserem Server gespielt haben, wählen Sie die Login-Option und geben Sie Ihre Daten ein. Anderenfalls müssen Sie sich im Spiel mit einem Benutzernamen und einem Passwort registrieren. Mit diesen Daten können Sie sich dann auch im Slitherine-Forum anmelden und Statistiken einsehen oder sich mit anderen Spielern unterhalten.

Dank dem revolutionären PBEM++-System („Play by E-Mail“, engl. für Spielen via E-Mail) müssen Sie keine Vorbereitungen für eine Partie treffen. Sie müssen nicht einmal zur selben Zeit online sein wie Ihr Gegner. Es läuft so einfach wie eine Einzelspielerpartie ab und ist damit frei von allen Hürden, die andere Mehrspielertitel aufweisen. Das müssen Sie wirklich ausprobieren, um es zu glauben!

In der Lobby sehen Sie drei Reiter. Der erste Reiter, „Meine Partien“, listet alle Partien auf, die Sie momentan spielen. Auf dem mittleren Reiter können Sie eine Herausforderung für eine neue Partie aussprechen. Und auf dem letzten Reiter schließlich werden Ihnen die Herausforderungen anderer Spieler angezeigt. Sie können diese akzeptieren, um gegen die entsprechenden Spieler neue Partien zu beginnen.

Mit einem Schloss markierte Partien sind private Herausforderungen und stehen nur bestimmten Spielern offen.



Wenn Sie eine eigene Herausforderung starten wollen, klicken Sie auf den Button „Herausforderung aussprechen“, woraufhin Ihnen eine Liste von verfügbaren Szenarios angezeigt wird. Wählen Sie das gewünschte Szenario aus und legen Sie danach Ihre Seite und die Spieloptionen fest. Sollten Sie eine private Herausforderung wünschen, müssen Sie noch zusätzlich ein Passwort festlegen. Ihr Gegner benötigt dieses Passwort, um dann Ihre private Herausforderung zu akzeptieren.

Eine „Paarpartie“ ist eine geschlossene private Herausforderung, mit der man einen bestimmten Gegner einladen und gegen ihn spielen kann.

Sobald Sie einen Gegner gefunden haben, wird die Partie auf den Reiter „Meine Partien“ verschoben. Wenn Sie am Zug sind, können Sie die Partie auswählen und auf „Spielen“ klicken. Anderenfalls müssen Sie darauf warten, dass Ihr Gegner seinen Zug beendet.

Wenn Ihr Gegner lange Zeit nicht aktiv war, können Sie mit dem Button „Sieg beanspruchen“ versuchen, die Partie vorzeitig zu beenden und den Sieg für sich zu beanspruchen.

Sobald Ihr Gegner seinen Zug beendet hat, werden Sie per E-Mail benachrichtigt. Aus diesem Grund ist es besonders wichtig, dass Sie bei der Registrierung eine gültige E-Mail-Adresse angeben, weil Sie sonst die E-Mail-Benachrichtigungen nicht erhalten.

## 8. EDITOR

Das Spiel beinhaltet auch den Editor, mit dem wir alle Szenarios erstellt haben. Somit können Sie also alles machen, was auch uns möglich war. Die Verknüpfung zum Editor finden Sie neben der Verknüpfung zum Spiel selbst im Windows-Startmenü.



Im Dokument „Scenario Editor Tutorial“ finden Sie weitere Informationen und Hinweise, wie Sie den Editor am besten benutzen.

## 8.1. MODDING

Panzer Corps bietet eine Vielzahl von Modding-Optionen. Sie können bestehende Szenarios bearbeiten und neue erstellen, die Ausrüstungstabelle und Kampagnenstruktur ändern sowie die Spielregeln und Benutzeroberfläche anpassen.

Hilfe beim Erstellen und Bearbeiten von Szenarios erhalten Sie im Modding-Bereich des „Panzer Corps“-Forums unter [www.slitherine.com/forum](http://www.slitherine.com/forum).

# 9. TASTATURBEFEHLE

Sie können folgende Tastaturbefehle in Panzer Corps verwenden:

### BENUTZEROBERFLÄCHE

**Esc** – Hauptmenü

**B** – Kaufmenü

**Alt+E** – Zug beenden

**F** – Vollbildmodus

**BildAuf oder +** – Hineinzoomen

**BildAb oder --** – Herauszoomen

**Strg+L** – Spiel laden

**Strg+S** – Spiel speichern

### EINHEITENSTEUERUNG

Rücktaste – Aktion rückgängig machen

**E** – Verladen/Ausladen

**M** – Einsteigen/Aussteigen

**S** – Versorgen

**R** – Ersetzen

**Umschalt+R** – Ersetzen (Elite)

**U** – Upgraden

**Z** – Eine Runde aussetzen

**D** – Auflösen

**Umschalt+Z** – Ständig aussetzen

### ERWEITERTE

### EINHEITENSTEUERUNG

**Alt+N** – Umbenennen

**Alt+Klick** – Einheitendetails

**Strg+Klick** – Erweiterte Schlachtvorhersage

**L** – Details der letzten Schlacht

**C** – Verluste

### OPTIONEN AUF DER TAKTISCHEN KARTE

**N** – Nächste Einheit

**P** – Vorherige Einheit

**Tab** – Umschalten zwischen Luft- und Bodenmodus

### MEHRSPIELER

**Strg+M** – Chat

## 10. MITWIRKENDE

### THE LORDZ GAMES STUDIO

#### GESCHÄFTSFÜHRER UND AUSFÜHRENDE PRODUZENT

Tim van der Moer

#### TECHNISCHER DIREKTOR UND DESIGN-LEITUNG

Alex Shargin

#### KREATIVER LEITER

Lukas Nijsten

#### SZENARIODESIGN UND RECHERCHE

Kresimir Cuturic

Frank Leone

#### BENUTZERBERFLÄCHENGESTALTUNG UND GRAFIKEN

Vincze István

#### KONZEPTGRAFIKEN

Mariusz Kozik

#### MUSIK

Alessandro Ponti

#### VIDEO

Michèl Niedermeier

#### STORY

Frank Leone

Tim Delaney

#### HANDBUCH

Tim van der Moer

#### BESONDERER DANK AN

Osprey Publishing, Abhinav Chokhavatia, Szymon Gatner, Dave Forster, Christian Sturm, Chris Hogg, Drew Morris, Tarrif Goodwin, Tony Burden.

#### BETATEST-TEAM:

Glenn L. Rasmussen, Tapio A. Stenfors, Dave Shaw, Kerensky, Brendan Lynch, Pieter de Jong, Steve Cabral, Stephan Schulz, Darin „Orchrist“ Fuller, Peter „Eskimo“ Bäckgren, Michael „Obsolete“ Wittmann, Shawn Taylor, Terry Mulijana, Pavol Fitz, Robert Mary, Michael Campbell, Sebastian „skarczew“ Karczewski, Jesús Biedma, Frederic Genot, Jim Potts, Steve „GenChaos“

Carver, Garry Lauter, Piotr Winiarczyk, Donat Rumschuessel, Tim Delaney, Frank „Yamamoto“ Beyer, Thomas „Polybios“ Daßler, Jason „grimmstede“ Hobbs, Charles „Cactus Willie“ Casterline, Robert „Antony“ Peterson, Charl „WineCape“ Theron, Denis Carter, Lee (Larac) Sweeney, Duane Clark, Jim Wygant, Suomi „patemartini“ Kummisitaë, KageToraUK, Michael Lange, David „Eloyd“ Doyle, Thomas „Alpha Zwo“ Borling, Rob Thomasson, Alexander Malmø-Braaten, Charles „Evil-Fox“ Wise, Bob Kawalec, Dave „Gib“ Giblin, Jason „Steelslayer“ Kiffman, Jake „The Red“ Bentwood, „JY.FTP“, Andrei Nicolau aka Nomeracy, Jens Lubnau, Mariano Rico, Paul Young, Andrew „Blackadder“ Skurri, Ben „Xitax“ Citak, Garry „Grabbynatch“ Snaith, Fred „Pupski“ Ernst, Jay „Tone Def“ Kirkwood, Phil Brandner, Tim Nourie, Alex „Dragoon“ Shvarts, Christian „Kakrafoon“ Weigel, Mike „MacDaddy“ McNutt, Mario Kitarefo, Andrei „Bruiser“ Nick, Todd Wangen, Christopher Moore, Chris „Bloodshot“ Marler, Koen De Keyser, Heine Mo, Dave „Ver“ Doyle, Alexander Malmø-Braaten, John McMenamin, Hugh Kirke, Tom Giles, Gregory A. Thiele, David E Marr, Alex „Dragoon“ Shvarts, Paul Young, Sean Druelinger, Mariano Rico.

Und an alle anderen Betatester, die bei der Entwicklung dieses großartigen Spiels geholfen haben. Wir danken euch wirklich sehr dafür, dass ihr das Spiel unermüdlich gespielt und Bugs gemeldet habt.



## SLITHERINE & MATRIX GAMES

### GESCHÄFTSFÜHRER

JD McNeil

### ENTWICKLUNGSLEITER

Iain McNeil

### OPERATIVER LEITER

Erik Rutins

### TECHNISCHER LEITER

Philip Veale

### LEITER AKQUISITIONEN

David Heath

### MARKETINGLEITER

Marco Minoli

### KREATIVER LEITER

Richard Evans

### PR-MANAGER

Sean Drummy

### LEITENDER GRAFIKER

Marc von Martial

### QA- UND PRODUKTIONSASSISTENTEN

Christian Bassani

Andrew Loveridge

### VERWALTUNG

Lynda Beatty

Liz Stoltz

### HÄNDLERBETREUUNG

Karlis Rutins

### KUNDENBETREUUNG

Daniel Heath

### WEBDESIGN UND -ENTWICKLUNG

Alex Fiedler

Andrea Nicola

## SUPPORT:

### Deutschland:

Technische Hotline : 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min.\*)

\*= aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

### Österreich:

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min.\*)

\*= aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

### Schweiz:

Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min.\*)

\*= aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

© 2011 Slitherine Ltd. and Matrix Games Ltd. All Rights Reserved. Panzer Corps, Slitherine Ltd., Matrix Games Ltd., and their Logos are all trademarks of Slitherine Ltd. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by The Lordz Games Studio.

# SLITHERINE LTD. AND MATRIX GAMES LTD.

## SINGLE USE SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

READ THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT ("LICENSE") CAREFULLY BEFORE PROCEEDING TO INSTALL THE SOFTWARE. BY PRESSING "AGREE," YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, PRESS "DISAGREE". THIS LICENSE AGREEMENT IS A LEGALLY BINDING CONTRACT BETWEEN YOU AND SLITHERINE LTD. AND OR MATRIX GAMES LTD. AND/OR THEIR SUBSIDIARIES, AFFILIATES OR SUB LICENSEES.

- 1. General.** This software product in its entirety is copyrighted and is protected by international law. The software and any accompanying documentation or media including this License whether on disk, in read only memory, or in any other form are licensed, not sold, to you by Slitherine Ltd. and or Matrix Games Ltd. and is for use only under the terms of this License. Slitherine and or Matrix Games reserve all rights not expressly granted to you. The rights granted herein are limited and do not include any patents or intellectual property rights. Slitherine and or Matrix Games expressly retain ownership of the Software itself.
- 2. Permitted License Uses and Restrictions.** This License allows you to install and use one copy of the Software on a single computer at any time. This License does not allow the Software to exist on more than one computer at a time, and you may not make the Software available over a network where it could be used by multiple computers at the same time. You may not copy, reproduce, translate, decompile, reverse engineer, disassemble, modify, or create derivative works from the assembled code or any part thereof. The software may contain an Editor that allows purchaser to create new assets, modify existing assets or files or create custom levels, scenarios or other materials for use solely in connection with the existing software ("new materials"). Purchaser is not permitted to use, or allow third parties to use the Editor and/or any new materials created, for any commercial purposes whatsoever, or in any other software, without the express prior written permission of Slitherine Ltd. and or Matrix Games Ltd. Any persons so doing is committing an offence and or a copyright violation and will be subject to appropriate civil or criminal action at the discretion Slitherine Ltd. and or Matrix Games Ltd.
- 3. Game Servers.** Use of the software by purchaser on Slitherine's or Matrix Games servers is allowed entirely at the discretion of Slitherine and or Matrix Games, who at their sole discretion reserve the right to remove, deny or prevent any purchaser from using the Companies servers for any reason whatsoever including unreasonable, abusive or offensive language or behaviour and without consultation or notice.
- 4. Support & Multiplayer.** In certain situations and at their sole discretion Slitherine Ltd. and or Matrix Games Ltd. may refuse technical support and access to multiplayer or online functionality, including but not limited to the following; the user attempts or assist other to to bypass security measures on the software, or the user is abusive to Slitherine and or Matrix Games staff and or it's community, or Slitherine or Matrix Games has reason to suspect the user is attempting to cheat or assisting others to cheat.
- 5. Transfer.** Purchaser may not rent, lease, lend or sublicense the Software to any person or entity.
- 6. Termination.** This License is effective until terminated. Your rights under this License will terminate automatically without notice from Slitherine and or Matrix Games if you fail to comply with any term(s) of this License. Upon the termination of this License, you shall cease all use of the Software.
- 7. Warranty.** This Software is provided without warranty of any kind, whether express or implied, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, which are hereby disclaimed. In no event will Slitherine Ltd and or Matrix Games Ltd be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use, or malfunction of this software product.
- 8. Disclaimer.** You expressly acknowledge and agree that use of the software is at your sole risk and that the entire risk as to satisfactory quality, performance, accuracy and effort rests with you.

The software is provided “as is”; with all faults and without warranty of any kind, and Slitherine Ltd and or Matrix games or their licensors, subsidiaries, affiliates or sub licensees hereby disclaim all warranties and conditions with respect to the software, express, implied or statutory. Slitherine and Matrix Games do not warrant against interference of your enjoyment of the software, nor that the functions contained in the software will meet your requirements, nor that the operation of the software will be uninterrupted or error-free, or that defects in the software will be corrected. No oral or written information or advice given by Slitherine and or Matrix Games or any authorized representative shall create a warranty. Should the software prove defective, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

9. **Limitation of Liability.** Is restricted to the full extent not prohibited by law, in no event will Slitherine and or Matrix Games be liable for personal injury, or any incidental, special, indirect or consequential damages whatsoever, including, without limitation, damages for loss of profits, loss of data, business interruption or any other commercial damages or losses, arising out of or related to your use or inability to use the software, however caused, regardless of the theory of liability (contract, tort or otherwise) and even if Slitherine or Matrix Games has been advised of the possibility of such damages. In no event shall Slitherine Ltd and or Matrix Games Ltd. total liability to you for all damages (other than as may be required by applicable law in cases involving personal injury) exceed the amount which the purchaser paid for the software or Fifty US Dollars (\$50) whichever is less. The foregoing limitations will apply even if the above stated remedy fails in its essential purpose.
10. **Controlling Law and Severability.** This License will be governed by and construed in accordance with the laws of England and Wales. If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision, or portion thereof, to be unenforceable, the remainder of this License shall continue in full force and effect.
11. **Complete Agreement; Governing Language.** This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the use of the Software licensed herein and supersedes all prior or contemporaneous understandings regarding such subject matter. No amendment to or modification of this License will be binding unless in writing and signed by Slitherine Ltd and Matrix Games Ltd. Any translation of this License is done for local requirements and in the event of a dispute between the English and any non-English versions; the English version of this License shall govern.

