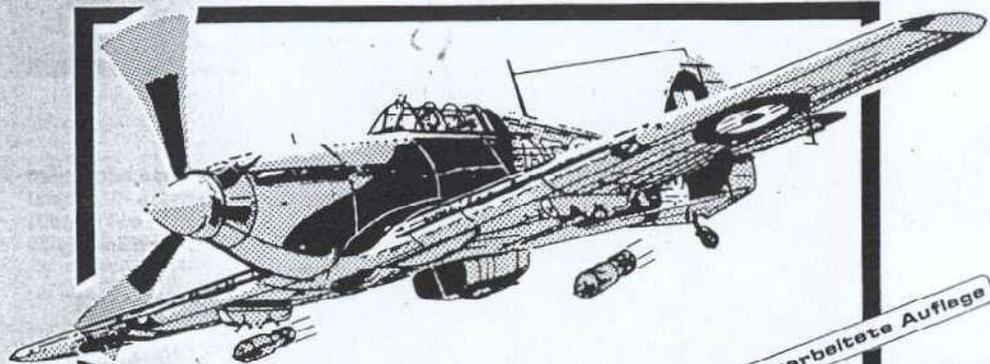
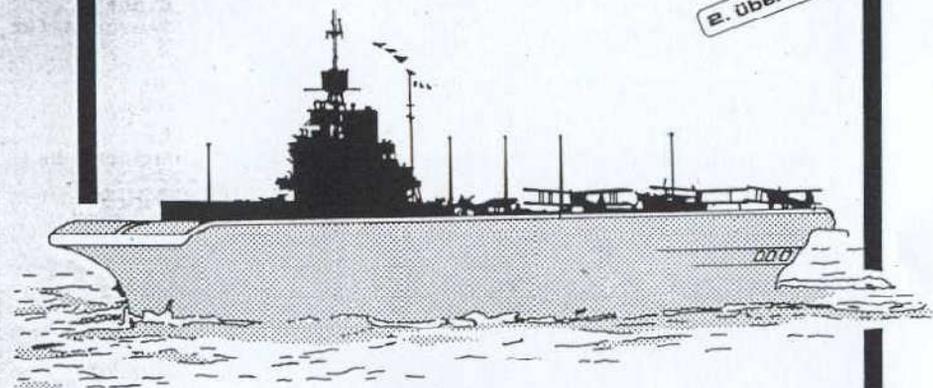


Deutsches Afrika - Korps



2. überarbeitete Auflage



Update "Deutsches Afrika-Korps"

Beschreibung der Änderungen

1. Allgemeines

1.1. Karte

Wir haben für Sie die Karte von D.A.K. etwas erneuert. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie demnächst ein etwas schöneres Terrain vorfinden.

1.2. Städte

Die Städte werden nun, sofern sie nicht durch eine eigene Einheit schon belegt sind, in der Farbe des Besitzers angezeigt. Also grau für die Achsenmächte und Gelb für die Alliierten.

1.3. Status Eingegraben

Auch das Zeichen für den Status "Eingegraben" haben wir geändert. Es sieht jetzt wie ein kleines Fort aus.

1.4. Strategische Bewegungsphase

Wenn Sie jetzt eine Einheit in der Strategischen Bewegungsphase bewegen wollen, so erscheint dabei nicht mehr der übliche Cursor, sondern ein Flugzeug-Symbol, das Ihnen verdeutlicht, daß Sie gerade eine Einheit in der Luft transportieren.

2. Reinforcement Phase

Bei der Verstärkungsphase werden Sie nun vor dem Erscheinen neuer Einheiten vom Computer gefragt, ob er diese auch auf die Nachschubfelder setzen soll. Dies ist z.B. günstig, wenn Sie eine große Lieferung Infanterie und Panzer erwarten, Ihnen aber vorher ebenfalls erscheinende Kadereinheiten den Platz für die neuen Einheiten wegnehmen. Dann können Sie die Abfrage verneinen und die Kadereinheiten erscheinen erst eine Phase später, wenn die neuen Truppen schon aktiviert sind. Auf diese Weise kann man das Erscheinen von Kadereinheiten beliebig lange verzögern.

3. Minenkarte

Eine weitere Neuigkeit ist unsere Minenkarte. Sie können jetzt jederzeit durch Druck auf die Taste "M" in den eigenen Aktionsphasen die Lage der eigenen Minen einsehen. Diese werden auf der normalen Karte mit Minensymbolen angezeigt. Sie sollten von dieser Funktion deshalb nur Gebrauch machen, wenn sich Ihr Gegenspieler nicht in Reichweite befindet, da der sonst Spionage betreiben könnte. Drücken Sie die Taste "M", dann erscheinen die Minen auf dem Bildschirm. Danach müssen Sie mit "SPACE" bestätigen und die normale Karte erscheint wieder.

4. Strategische Karte

Zusätzlich zur taktischen Karte gibt es jetzt noch eine strategische Karte, damit Sie nie den Überblick verlieren. Durch Druck auf die "Pfeil links"-Taste (links oben auf Ihrer Tastatur) können Sie diese Karte einblenden. Sie können so den doppelten Radius einsehen. Einheiten werden als Blöcke dargestellt (in der Farbe ihres Besitzers). Man kann also nicht erkennen, um welche Einheiten es sich handelt. Flugplätze werden durch ein eigenes Symbol dargestellt. Um auf die taktische Karte (Bewegungskarte) zurückzukehren, müssen Sie die strategische Kartenansicht mit der "SPACE"-Taste verlassen.

5. Kampf

In den Kampfablauf haben wir jetzt eine Rückzugsoption eingebaut. Nach einem Schlagabtausch kann sich die angegriffene Einheit (sofern sie nicht vernichtet wurde) auf ein umliegendes Feld zurückziehen. Beantworten Sie dazu die Rückzugsfrage mit "Y", ansonsten mit "N". Haben Sie "Y" gedrückt, so müssen Sie jetzt mit Hilfe der Zahlentasten das Rückzugsfeld festlegen. Der Computer prüft nun, ob dieses Feld frei ist und zieht dann die Einheit. Danach kann eine Angreifer-Einheit in das aufgebene Feld vorrücken.

6. Fastloader

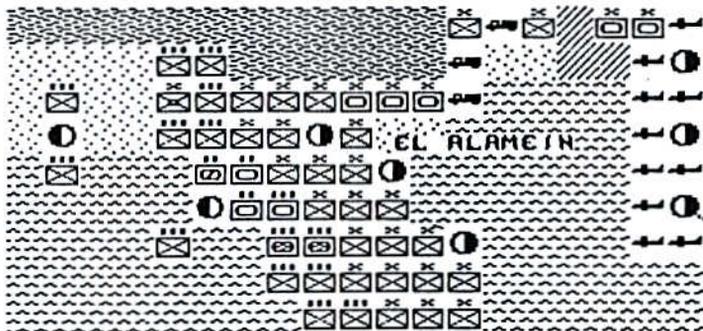
Für alle C64-Besitzer ohne Fastloader haben wir jetzt einen Schnellader eingebaut. Wenn Sie das Spiel starten, werden Sie gefragt, ob Sie den Fastloader installieren möchten. Antworten Sie mit Ja (Y), dann wird der Fastloader aktiviert und verkürzt die folgenden Ladezeiten erheblich. Haben Sie allerdings schon einen Hardware-Speeder, sollten Sie auf unseren Fastloader verzichten.



Deutsches Afrika Korps

Szenariodisk

Diese Diskette enthält sechs Szenarios für die historische Konfliktsimulation "Deutsches Afrika Korps". Einfach vom Spiel aus nachladen, schon führen Sie Ihre Armee durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie sechs weitere Startszenarios, mit denen sie unter anderem die Panzerschlachten vor Tobruk und El Alamein nachvollziehen können.



Hardware: Commodore 64 und Diskettenlaufwerk VC 1641
Software: nur lauffähig in Verbindung mit dem Spiel "D.A.K."
Spieleranzahl: 2
Bestellnummer: C1/01101
Programmversion: überarbeitete Neuauflage, Stand März 1990

Szenario-Beschreibungen:

Anmerkung:

Falls Ihnen die vorgestellten Szenarios an manchen Stellen unausgewogen erscheinen sollten, so ist dies Absicht. Die damaligen, historischen Gegebenheiten wurden so weit wie möglich in den Szenarien berücksichtigt. Sie können natürlich jederzeit die Voreinstellungen nach Ihrem Ermessen ändern, oder Sie führen jeweils zwei Parteien mit wechselnden Spielern durch.

a) Szenario 1: The Second Turn

Start: Januar 1942

Die Achsenmächte, im Dezember 1941 von den Alliierten bis an ihre Heimatbasis El Aghella zurückgeworfen worden, bereiteten ihren Gegenschlag vor. Wegen ihrer überzogenen Versorgungslinien mußten die Alliierten ihre Gegenoffensive stoppen. In dieser Reorganisationsphase starteten die Achsenmächte ihren erfolgreichsten, aber auch verlustreichsten Feldzug in diesem Wüstenkrieg. In wenigen Tagen hatten deutsche Panzerverbände die Cyrenaika wieder zurückerobert und stürmten nun zu den Toren von Tobruk.

b) Szenario 2: Run To Tobruk

Start: Mai 1942

Nach der Zurückeroberung der Cyrenaika bereiteten die Achsenmächte ihren Vorstoß gegen die alliierten Stellungen vor. Diese hatten mit Hilfe ihres Boxensystems vor Tobruk ihre Verteidigungsstellungen ausgebaut. Mehrere Brigaden wurden in Reserve gehalten. In dieser Situation warteten die Alliierten auf den bevorstehenden Angriff. Dem Deutschen Afrika Korps gelang der entscheidende Durchbruch im südlichen Frontabschnitt. Um einer Einkesselung zu entgehen, mußten die alliierten Truppen ihre Stellungen aufgeben und sich nach El Alamein zurückziehen. Sofort ließ Rommel das "D.A.K." nach Norden, Richtung Tobruk abschwanken, um schließlich das Wüstenfort unter großen Verlusten einzunehmen. Dies war der größte Sieg für die Achsenmächte innerhalb des Nordafrika-Feldzuges.

c) Szenario 3: Battle For El Alamein

Start: September 1942

Nach dem großen Rückzug aus Lybien errichteten die Alliierten mit großem Geschick eine starke Verteidigungsstellung um El Alamein. Die beiden gegnerischen Parteien ließen große Minenfelder entlang ihrer jeweiligen Frontlinie errichten. Ende August rannten die Truppen der Achsenmächte erfolglos gegen diese harte Verteidigungsfront an. Anfang September gruben sich die Angreifer wieder in ihre Bereitstellungsräume ein. Eine Materialschlacht entbrannte. Die Luftstreitkräfte flogen unermüdlich Einsätze gegen die Versorgungswege des Gegners. Die unterversorgten Truppen der Achsenmächte fochten einen zum Scheitern verurteilten Kampf gegen einen voll ausgerüsteten Feind. Um der vollkommenden Vernichtung zu entgehen, zog Rommel seine Truppen Anfang November Richtung in El Aghella ab. Trotz der nachdrängenden Einheiten der Alliierten im Rücken konnten sich die Achsenmächte bis zu ihrem Brückenkopf nach Tunis zurückziehen. Das war das Ende des Deutschen Afrika Korps...

d) Szenario 4: Operation Crusader

Start: November 1941

Das Scheitern der alliierten Operation "Battleaxe" hatte einen Führungswechsel in Kairo zur Folge. Sowohl die Achse als auch die Truppen der Alliierten hatten Versorgungsschwierigkeiten. Dennoch drängte der britische Premierminister Churchill Auchinleck erneut die Achsenstreitkräfte anzugreifen und Tobruk zu entsetzen. Der operative Plan sah vor, mit dem XIII. Korps den Halfaja-Pass zu sperren und das Fort Capuzzo zu nehmen. Das XXX. Korps, durch Matilda- und Crusader-Panzer verstärkt, sollte über Gabr Saleh nach Sidl Rezegh (südöstlich von Tobruk) vorstoßen. Diese Operation blieb im Vorfeld von Tobruk stecken. Trotz Anfangserfolge der 15. und 21. Panzerdivision konnte die Front der Achsenmächte nicht gehalten werden, was auch am Versorgungsmangel für die motorisierten Einheiten lag. Rommel zog sich daraufhin klugerweise auf die El Aghella-Linie zurück. Dies sollte den nachrückenden Einheiten der Alliierten vor starke Nachschubproblemen stellen. Rommel behielt mit seiner Einschätzung der Lage Recht (siehe auch Szenario 1).

e) Szenario 5: Operation Battleaxe

Start: Juni 1941

Die militärische Führung der Alliierten hatte beim Unternehmen "Brevity" die Kampfkraft der Achsentruppen unterschätzt und mußte sich hinter die ägyptische Grenze zurückziehen. Die Ankunft des "Tiger"-Geleitzuges mit 238 neuen Panzern stärkte die Offensivkraft der alliierten Einheiten. Der Plan "Battleaxe" sah vor, den Halfaja-Pass zu knacken und die Stellungslinie von Sollum bis zum Hafid-Rücken zu überrennen. Der Angriff der 4. Indische Division nebst der 4. und 7. Panzerbrigade blieb vor den Stellungen der neu in Afrika eingetroffenen 88 mm Flakgeschütze des "D.A.K." liegen. Die 5. Leichte Division und das 8. Panzer-Regiment bereinigten unter Rommels Führung die Lage. Daraufhin mußten die Alliierten sehr schnell den Rückzug antreten. Rommel konnte die deutschen Verteidiger des Halfaja-Passes entsetzen.

e) Szenario 6: Battle For Alexandria (hypothetisches Szenario!)

Start: September 1942

Die Schlacht am Alam Halfa-Rücken stellte historisch gesehen das deutsche Stalingrad in Nordafrika dar. In diesem hypothetischen Szenario wird vorausgesetzt, daß die Operation "Herkules" (Invasion der englischen Insel-festung Malta) durchgeführt wurde und geglückt ist. Der Nachschub für die Achsentruppen kommt nun besser durch, da der Seeweg von Italien nach Nordafrika durch den unversenkbaren Flugzeugträger Malta nicht mehr gestört werden kann. Die italienischen Convoys können jetzt auch die östlich gelegenden Häfen ansteuern. Die frei gewordenen Einheiten verstärken nun die Achsentruppen vor El Alamein. Hierbei werden im Norden die Fallschirmjäger in die Front eingegliedert, während im Süden die neuen mechanisierten und gepanzerten Einheiten aufgestellt werden. Ziel ist eine Sichelbewegung mit Drehpunkt um den Alam Nayll-Rücken. Elite-Einheiten der Achse sollen El Hamman erobern, um dann in Richtung El Alamein umzuschwenken. Wird bei dieser oft von Historikern diskutierte Lösung das "D.A.K." die alliierten Truppen an der engsten Verteidigungsstellung kesseln können? Die Türkei könnte dann zu einer Politik zugunsten der Achse gezwungen werden, was einer Bedrohung der russischen Südwest-Front und der britischen Einheiten im Nahen Osten gleich käme.

Game Credits:

Design: R.K.Rien
Grafik: Rüdiger Rinscheidt
Titelbild: Helmut Loch, Grafik & Design
Szenarios: Rüdiger Rinscheidt
 Helmut Loch, CSG
Version: verbesserte Neuauflage, Stand März 1990
Copyright & Vertrieb: German Design Group

Programmstart:

Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigt man unbedingt das Programm "Deutsches Afrika Korps" (Bestellnummer: C1/00101). Zum Laden der einzelnen Szenarios befolgen Sie bitte den Anweisungen des Programms bzw. der Anleitung.

Bei Ladeproblem bitte mit uns Rücksprache nehmen.

Rechtliches:

Das volle Urheberrecht für diese Szenario-Diskette sowie alle weiteren Rechte bleiben der GERMAN DESIGN GROUP vorbehalten. Das Programm ist nicht kopiergeschützt. Es sei dem Eigentümer erlaubt, sich eine einzige Sicherheitskopie des Programms (mit Hilfe eines der üblichen Kopierprogramme) anzulegen und diese für den privaten Gebrauch zu benutzen.

Jede weitere Vervielfältigung des Programms oder dieser Anleitung in irgendeiner Form, auch nur auszugsweise, oder die Weitergabe der Sicherheitskopie oder die des Originals unter Behalt der Kopie ist nicht gestattet.

Kundenregistrierkarte:

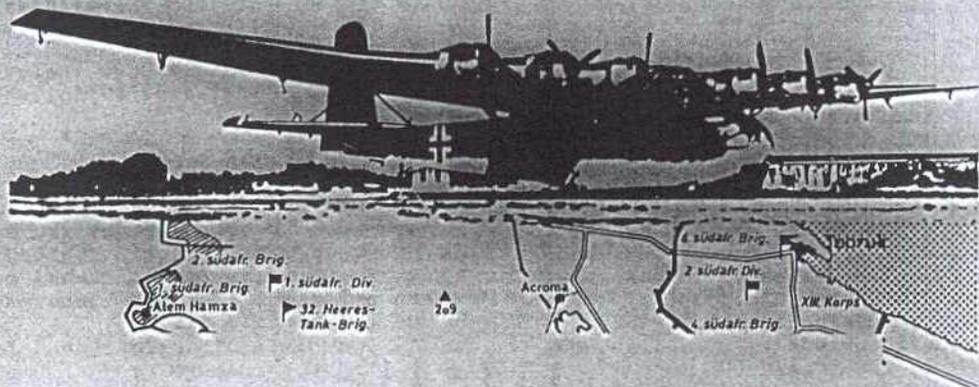
Diesem Programm ist unter anderem eine Registrierkarte beigelegt. Auf dieser Karte ist eine achtstellige Zahlenfolge aufgedruckt. Tragen Sie diese Nummer in das unten vorgesehene Feld ein. Füllen Sie nun die Registrierkarte soweit wie möglich aus und schicken Sie diese an unsere Adresse. Durch diese Karte werden Sie bei uns als Besitzer eines Originals vermerkt und erlangen somit die folgenden Rechte:

I. Bei Neuauflagen dieses Programms können Sie bei Einsendung des kompletten Originals gegen eine Update-Gebühr eine neue Programmversion erhalten. Die Höhe der Update-Gebühr entnehmen Sie bitte dem aktuellen Katalog.

II. Bei Zerstörung der Originaldiskette erhalten Sie bei Einsendung des kompletten Spiels und 10,- DM Bearbeitungsgebühr umgehend Ersatz. Innerhalb der Garantiezeit ist dieser Service selbstverständlich kostenlos.

Ihre Registrierkartennummer: _____

Deutsches Afrika - Korps



STECKBRIEF

Diese historische Simulation führt uns in den Norden Afrikas. Thema ist der Nordafrika-Feldzug von März 1941 bis zur Landung der Alliierten, der Operation »Torch« zum Winter 1942/43. Die historischen Daten wurden intensiv erarbeitet, und – soweit es möglich war – in das Programm eingebaut. Der Feldzug wird auf Regiment- bzw. Brigade-Ebene nachvollzogen.

Der Spielstart erfolgt mit dem Eintreffen der ersten Einheiten Rommels, die den Vorstoß der Alliierten stoppen sollen. Eine wohldurchdachte Simulation der Versorgung, die Möglichkeit, die Luftstreitkräfte mitwirken zu lassen, sowie die Besetzung Maltas runden diesen historischen Rückblick ab.

