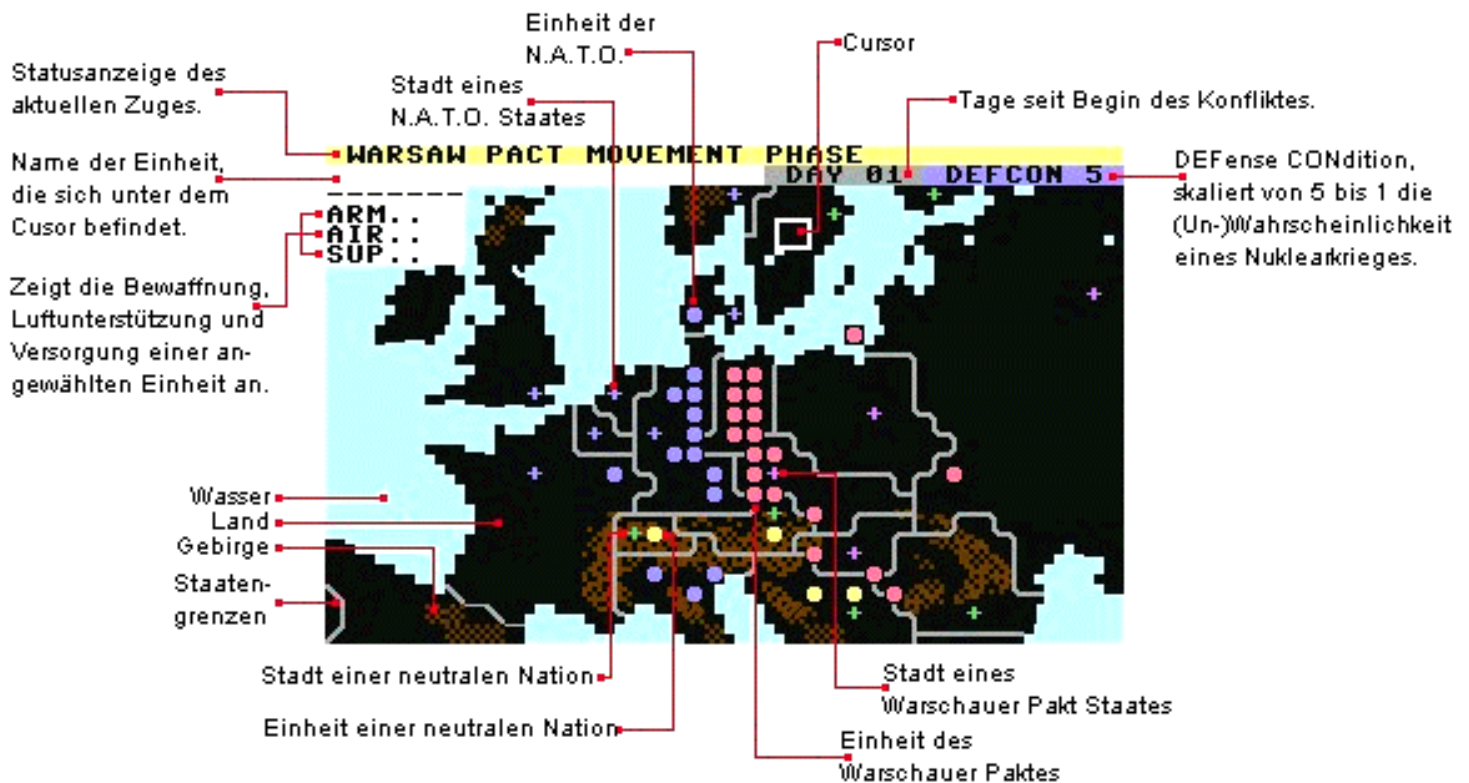


# THEATRE EUROPE



## Allgemeines (von C64-Wiki)

Das Spiel erschien 1985 und simuliert aus damaliger Sicht die ersten 30 Tage eines 3. Weltkrieges auf einem europäischen Schlachtfeld. Zu Beginn kann zwischen dem Warschauer Pakt oder der N.A.T.O. als zu spielende Fraktion ausgewählt werden. Die dem Spiel beiliegenden umfassenden Informationen sind für eine korrekte Bedienung des Spiels unabdingbar. Ziel des Warschauer Paktes ist es, das Gebiet der damaligen Bundesrepublik (West Germany) zu erobern; das Ziel der N.A.T.O. ist, eben dies zu verhindern.

Da der Warschauer Pakt zahlenmäßig überlegen ist, ist der Sieg mit diesem leichter zu erringen. Zusätzlich gibt es drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Nuklearschläge sollten generell vermieden werden. Auch sollte darauf geachtet werden, nur das eigentliche Ziel zu erfüllen d.h. "West-Deutschland" zu verteidigen und nicht z.B. Moskau zu erobern. Höhere Stufen bieten leicht erweiterte Möglichkeiten im strategischen Bereich.

## Gestaltung (von C64-Wiki)

Das Spiel kommt grafisch recht nüchtern daher. Das Schlachtfeld wirkt beinahe so, als sei es mit dem Commodore eigenen Zeichensatz erstellt worden. Das Rundenbasierende Prinzip steigert sich, bis es am Ende fast immer zum Auslösen eines Nuklearkrieges kommt. Es scheint unmöglich (aber es ist möglich) mit konventionellen Waffen den Krieg für eine Seite zu entscheiden.

Bemerkenswert ist auch die Musik, welche "Give Peace A Chance" von John Lennon zitiert.

## Anleitung (engl. Originalanleitung übersetzt von H.t.W)

Nachdem das Programm gestartet ist, ist die Meldung PRESS 'N' FOR N.A.T.O.

PRESS 'W' FOR WARSAW PACT zu sehen. Drücken Sie die Taste "N"

Folgende Meldung wird nun gezeigt  
PRESS '1, 2, OR 3' TO SELECT GAME LEVEL.  
Drücken Sie die Taste "1"

Sie werden nun gefragt:  
PRESS 'A' FOR ACTION SCREENS.  
PRESS 'N' FOR NONE.

Drücken Sie die Taste "A"

Auf dem nächsten Bildschirm drücken Sie „P“ um zu beginnen

## KARTENMODUS

Der Bildschirm wird nun gelöscht und eine Karte von Europa wird gezeigt. Am oberen Rand des Bildschirms befindet sich eine Zeile mit schwarzen Text auf gelben Hintergrund. Diese Zeile ist die TEXTZEILE und wird benutzt um Spielmeldungen, Informationen, etc. anzuzeigen. In dieser Zeile steht nun N.A.T.O. MOVEMENT PHASE. Dies sagt aus, dass die Phase (Teil) des Spielzugs in der Sie sich befinden den N.A.T.O. Einheiten erlaubt sich zu bewegen

Unter dieser Zeile befindet sich ein Rechteck in dem DEFCON 5 zu lesen ist. Dies zeigt Ihnen wie nahe Sie sich vor einem nuklearen Angriff befinden. Bei DEFCON 1 wird dieser ausgeführt! Das Rechteck mit dem Inhalt DAY zeigt die Tagesanzahl an die seit Kriegsbeginn vergangen ist

Auf Schweden sehen ein weißes Quadrat das COM BOX genannt wird (heute würde es man Cursor nennen). Die COM BOX wird benutzt um Bewegungen, Angriffe, etc auszulösen. Durch bewegen des Joysticks kann die COM BOX auf der Karte bewegt werden

Das große weiße Rechteck nahe dem oberen Bildschirmrand ist die REPORT BOX. In dieser wird angezeigt worüber die COM BOX gerade positioniert ist und sie gibt Auskunft über die Stärke der Einheit (Einheiten auf der Karte repräsentieren Armeen oder Truppen). Als Leitfaden befindet sich nachfolgend eine Liste der Symbole die auf der Bildschirm-Karte verwendet werden

SYMBOL	FARBE	BESCHREIBUNG
Leer	Schwarz	Land
Leer	Türkis	Meer/See
Schattiert	Braun	Berge
Linie	Grau	Grenze
Kreuz	verschieden	Hauptstadt
Kreis	Blau	N.A.T.O. Corps
Kreis	Rot	Warschauer Pakt Armee
Kreis	Gelb	Neutrale Armee/Corps

### UM EINE EINHEIT ZU BEWEGEN (Bewegungs-Phase)

Plazieren Sie die COM BOX über eine N.A.T.O. Einheit (blauer Kreis) und drücken Sie den Feuerknopf. Die COM BOX wird GRÜN und zeigt damit an dass die Einheit bereit für einen Zug ist. Dies zeigt auch wie weit die Einheit bewegt werden kann.

Wenn sich die COM BOX über dem Punkt befindet wohin Sie die Einheit ziehen wollen, drücken Sie wieder den Feuerknopf. Die COM BOX wird WEISS und die Einheit wird bewegt. Die Einheit zeigt nun einen schwarzen Punkt in der Mitte um Sie daran zu erinnern dass sie in diesem Spielzug schon bewegt worden ist.

Eine Einheit kann nicht zweimal in einem Spielzug bewegt werden. Auch kann sie nicht auf eine andere Einheit oder in Wasser gesetzt werden. Zu diesem Thema gibt es Ausnahmen die im Advanced Game (Erweiterten Spiel) behandelt werden. Bewegungen über Bergbereiche erfolgen langsamer als normal. In dem Spielzug der einer Bewegung in einen Bergbereich folgt, wird die Einheit die Movement-Phase (Bewegungs-Phase) punktiert beginnen. Es ist ihr also nicht möglich sich bis zum nächsten Spielzug zu bewegen (1 x aussetzen)

Mit den vorher genannten Einschränkungen können Sie nun so viele (oder wenige) Einheiten bewegen wie Sie möchten.

Um die MOVEMENT PHASE (Bewegungsphase) zu verlassen drücken Sie die LEERTASTE

### UM EINEN ANGRIFF ZU STARTEN (Angriffs-Phase)

Die Textzeile zeigt nun N.A.T.O. ATTACK PHASE. Alle Punkte die sich auf den Einheiten aufgrund deren Bewegungen befinden werden nun entfernt. Um einen Angriff zu starten platzieren Sie die COM BOX über Ihre Einheit und drücken Sie den Feuerknopf. Die COM BOX wird GRÜN um anzuzeigen dass die Einheit bereit für einen Angriffsbefehl ist.

Die Reichweite der COM BOX wird wieder limitiert um den Angriffsbereich anzuzeigen. Positionieren Sie nun die COM BOX über die Einheit, die Sie angreifen möchten und drücken Sie erneut den Feuerknopf. Ihre Einheit und die anzugreifende Einheit werden beide mit einem Punkt markiert. Jede Einheit kann nur einen Angriff pro Spielzug ausführen. Eigene Einheiten können nicht angegriffen werden. Aber Sie können eine gegnerische Einheit mit mehr als einer eigenen Einheit angreifen

Mit den vorher genannten Einschränkungen können Sie nun so viele (oder wenige) Angriffe starten wie Sie möchten.

Um die ATTACK PHASE (Angriffsphase) zu verlassen drücken Sie die LEERTASTE

### ACTION SCREENS (Action-Phase)

Wenn Sie zu Beginn durch drücken der Taste "A" ACTION SCREENS ausgewählt haben trifft Folgendes zu. (Wenn Sie dies nicht ausgewählt haben lesen Sie bitte beim Abschnitt MAP ATTACKS weiter.) In der TEXTZEILE wird angezeigt SELECT BATTLE (Kampf auswählen).

Um dies auszuführen stellen Sie die COM BOX über eine Ihrer zum Angriff markierten Einheit (punktiert) und drücken Sie den Feuerknopf. (Wenn Sie sich den Kampf nicht ansehen möchten, oder keine Angriffe durchführen wollen drücken Sie die LEERTASTE um zum nächsten Teil den MAP ATTACKS zu gelangen)

Der Bildschirm wird gelöscht und zeigt Ihnen eine Ansicht des Angriffs. Ihre Einheiten werden in Richtung Horizont fahrend gezeigt. Der Feind befindet sich nahe dem Horizont und kann, muß aber nicht sichtbar sein. Ihre Aufgabe ist es den Angriff zu unterstützen indem Sie feindliche Einheiten mit Hilfe Ihrer Raketen zerstören.

Um eine Rakete zu starten, drücken Sie den Feuerknopf. Führen Sie die Rakete zu ihrem Ziel indem Sie versuchen die Zielvorrichtung (weißes Quadrat) auf das Ziel zu halten. Jedes Flugzeug ist normalerweise feindlich und kann abgeschossen werden. Abhängig von der Anzahl der feindlichen Einheiten die Sie zerstören erhalten Sie einen Bonus- oder Minuswert der bei allen Angriffen dieser Spielrunde angewandt wird. Versuchen Sie jede Rakete ins Ziel zu lenken. Werfen Sie mit ihnen nicht umher wie mit Konfetti, dies führt zu Problemen wie Sie im Abschnitt BASIC TACTICS (Grundlagen-Taktik) nachlesen können.

Der ACTION SCREEN wird nach einer gewissen Zeit beendet und Sie sehen die MAP ATTACKS (Angriffe auf der Karte).

### MAP ATTACKS (Anzeige der Kämpfe)

Der Bildschirm zeigt wieder den normalen Kartenmodus. Alle Einheiten, die in Kämpfe verwickelt sind werden flackernd angezeigt. Jede Einheit die zerstört wird, wird von der Karte entfernt. Einige Einheiten werden gezwungen werden zurückzuweichen.

### REBUILD UNTITS (Einheiten verstärken – Rebuild-Phase)

Die TEXTZEILE zeigt nun N.A.T.O. REBUILDPHASE ARM. 1 und alle Ihre Einheiten werden sich in Zahlen verwandeln. Stellen Sie die COM BOX über eine Einheit (Zahl) und die REPORT BOX ARM Zeile wird die selbe Zahl wie der Wert auf der Karte zeigen. Dies passiert, da alle Ihre Einheiten nun ihre ARM Werte (Kampfstärke-Werte) zeigen

In dieser Phase können Sie einige ARM Verstärkungen an beliebige Einheiten vergeben. Die Anzahl der Verstärkungen für diese Spielrunde wird in der TEXTZEILE gezeigt. In diesem Fall ist dies 1. (In Runde 1 ist nur eine ARM Verstärkung zu vergeben). Wenn Sie diese vergeben, wird der Wert der Einheit erhöht und die TEXTZEILE zeigt nun ARM 0. Die COM BOX wechselt die Farbe von GELB zu WEISS. Dies zeigt an, dass keine weiteren ARM Punkte in dieser Runde zu vergeben sind.

Drücken Sie die LEERTASTE um zum AIR Verstärkungsteil zu gelangen. Wiederholen Sie den Vorgang des Zuweisens mit den AIR Punkten.

Drücken Sie die LEERTASTE um dies mit den SUP Punkten . (Supply = Versorgung) zu wiederholen

Nachfolgend findet sich eine Liste, die REINFORCEMENT TABELLE

Diese zeigt die Anzahl der Verstärkungen (Punkte) und an welchen Tag diese einlangen. Anmerkung: AIR Rebuilds (Luftverstärkungen) für Einheiten werden unter TAC-AIR geführt. Die Einheiten die unter AIR geführt werden sind nur für Luftstreitkräfte.

Verstärkungen können nicht (auf Vorrat) gespeichert werden und sind verloren, wenn sie nicht beim Eintreffen verwendet werden. Keine Einheit kann einen höheren ARM, AIR oder SUP Wert als 9 haben.

#### REINFORCEMENT TABELLE N.A.T.O.

Day	ARM	TAC-AIR	SUP	AIR
1	1	1	1	0
3	4	4	6	1
5	6	6	8	3
7	1	0	4	7
9	1	2	6	6
11	1	1	8	1
13	2	4	9	1
15	2	3	8	2
17	1	1	8	2
19	3	4	9	1
21	0	1	8	1
23	1	0	4	2
25	1	3	5	0
27	1	2	4	1
29	2	1	4	1

#### REINFORCEMENT SCHEDULE WARSCHAUER PAKT

Day	ARM	TAC-AIR	SUP	AIR
1	1	3	2	0
3	2	2	9	0
5	1	1	9	1
7	1	0	6	2
9	2	2	8	0
11	1	2	8	1
13	1	3	9	0
15	8	4	9	1
17	8	5	9	1
19	6	3	9	0
21	1	2	6	2
23	2	1	2	0
27	2	1	2	0
29	2	0	1	0

#### AIR PHASE (Luft-Phase)

In dieser Phase können Sie Ihre Luftstreitkräfte kontrollieren. Luft-Einheiten können mit verschiedenen Missionen beauftragt werden und in und aus der RESERVE verschoben werden. Alle AIR Verstärkungen werden automatisch an dem Tag an dem sie einlangen zur RESERVE addiert. Luft-Einheiten können in der RESERVE „aufgehoben“ werden und können nicht verloren werden solange sie in der RESERVE belassen werden. Die AIR RESERVE (Luftreserve) wird im oberen rechten Rand des Bildschirms angezeigt. Die Hauptanzeige zeigt die Missionen die Sie ausführen können und unter AIR POWER die Anzahl der Luft-Einheiten die bei dieser Mission beteiligt sind

Durch bewegen des Joysticks kann der Textzeiger (FROM RESERVE – von Reserve) auf verschiedenen Missionen gesetzt werden. Wenn der Feuerknopf gedrückt wird, wird eine Luft-Einheit von „Reserve“ zu „Mission“ bewegt. Nachdem Sie die Luft-Einheiten zugeteilt haben drücken Sie die LEERTASTE. Der Textzeiger wechselt zu TO RESERVE. Wenn er nun nächst einer AIR MIS-

SION platziert wird und der Feuerknopf gedrückt wird, wird eine Luft-Einheit von MISSION zu RESERVE bewegt

Beachten Sie, dass Sie Einheiten nicht direkt von einer Air-Mission zu einer anderen Air-Mission bewegen können. Die Einheiten müssen immer den Umweg über die RESERVE nehmen und benötigen daher zwei Spielrunden um Missionen zu wechseln.

Ein gutes Management Ihrer AIR RESERVE ist ein wichtiger Faktor im Spiel

Die Farbe der Nummern der AIR Einheiten die einer MISSION zugeteilt sind gibt Information über die feindlichen Luftstreitkräfte. Wenn Ihre Nummer Grün angezeigt wird haben Sie mehr Luft-Einheiten zu dieser MISSION zugeteilt als der Gegner. Wird sie Gelb angezeigt herrscht Gleichstand. Rot zeigt an, dass der Gegner mehr Einheiten zugeteilt hat als Sie.

Beachten Sie, dass dies nur für LEVEL EINS gilt!

Siehe ADVANCED GAME für andere Level. Es sind nur vier AIR MISSIONS die Sie benötigen um das Spiel auf LEVEL ONE zu verstehen. Folgend eine Auftragsbeschreibung jeder Mission.

#### AIR SUPERIORITY (Luftherrschaft)

Luft-Einheiten in dieser Mission versuchen über dem Kampfgebiet (Europa) die Luftherrschaft zu erlangen. Diese bewerkstelligen dies indem sie patrouillieren und feindliche Luft-Einheiten angreifen. Luftherrschaft ist eine sehr wichtige Mission, da diese alle anderen Missionen beeinflusst. Sollte der Gegner die Luftherrschaft erringen, werden Sie größerer Verluste bei anderen Air-Missionen erleiden. Sollten Sie die Luftherrschaft besitzen wird der Gegner größere Verluste erleiden.

#### COUNTER AIR (Konterschläge)

Diese Luft-Einheiten greifen gegnerische Flugbasen an um die feindlichen Luftstreitkräfte dort zu schwächen, nicht in der Luft. Diese Mission hilft Ihnen bei der Erringung der Luftherrschaft.

#### INTERDICTION (Verzögern)

Diese Luft-Mission attackiert das feindliche Versorgungs- und Transportnetzwerk, z.B.: Straßen, Brücken, Tunnels, etc. Der Effekt dieser Mission ist die Verstärkung des Gegners zu verzögern.

#### RECONNAISSANCE (Aufklärung)

Sie werden bemerkt haben, daß das Positionieren der COM BOX über eine feindliche Einheit oder jeder MAP MODE Bildschirm eine Anzeige der Einheit in der REPORT BOX ergibt. Diese Anzeige umfasst den Einheiten-Namen und den ARM-Level. Desto mehr Luft-Einheiten der Aufklärung zugeteilt werden, desto detaillierter wird diese Anzeige sein. Diese Luft-Einheiten werden Verluste erleiden (wie auch alle anderen), wenn also die Anzeige über gegnerische Einheiten ungenau wird, kennen Sie den Grund.

#### SPECIAL MISSIONS (Spezielle Missionen Phase)

Diese Phase kann durch drücken der Taste „N“ übersprungen werden (MAINTAIN PRESENT STATUS). Ein Level-Eins-Game kann ohne Verwenden einer Special Mission gespielt werden

#### STRATEGIC CHEMICAL LAUNCH (Chemiewaffeneinsatz)

Diese Mission startet einen Angriff unter Verwendung Raketen die mit Chemischen Köpfen bestückt sind (GAS). Das Ziel wird eine feindliche Versorgungsstadt sein. Diese Mission beinhaltet das Risiko eines gegnerischen Nuklear-Vergeltungsschlag.

#### STRATEGIC NUCLEAR LAUNCH (Nuklearwaffeneinsatz)

Wenn diese Mission aufgerufen wird (durch drücken der Taste „F1“) werden Sie nach dem NUCLEAR AUTHORISATION CO-

DE. Wird der korrekte CODE eingegeben bekommen Sie Zugriff zu den Nuclear Fire Missions (Nuklearwaffeneinsatz-Missionen).

Bei Eingabe eines falschen CODE wird der Zugriff verweigert. Der Code muß nur einmal im Spiel richtig eingegeben werden, danach besteht Zugriff für das restliche Spiel. In der Nuclear-Fire-Mission-phase wird der Control-Pfeil (Cursorpfeil) mit dem Joystick bewegt. Um eine einzelne Mission zu starten, positionieren Sie den Pfeil neben eine Mission und drücken Sie den Feuerknopf. Es folgt eine Kurzbeschreibung der Mission.

Standby: Diese startet keine Mission und ist die Grundeinstellung

Strategic Launch: Dies erlaubt Ihnen, mit Hilfe des RADAR SCREEN (Radar-Bildschirm) einen Nuklearschlag auf irgendein Ziel

Fire-Plan Warm Puppy: Dies feuert die Mehrheit Ihrer Raketen auf verschieden Ziele. Die feindliche Reaktion auf diese Aktion wird extrem sein

In LEVEL ONE ignorieren Sie alle Hinweise auf das REFLEX SYSTEM und schalten NICHT ein. Nur EINE Mission kann pro Spielrunde aufgerufen werden. Um diese Phase zu verlassen, drücken Sie den Feuerknopf.

**RADAR SCREEN (Radar-Bildschirm)**

Dieser Bildschirm wird verwendet um Raketenangriffe beider Seiten zu zeigen. Wenn Sie einen SINGLE STRATEGIC LAUNCH gewählt haben erscheint der Ziel-Cursor auf dem Bildschirm. Positionieren Sie den Cursor über ein feindliches Ziel und drücken Sie den Feuerknopf. Sie können keine Strategischen Angriffe auf eigene oder neutrale Städte/Einheiten ausführen.

Wenn der Gegner einen Angriff gegen Sie startet erscheint folgendes: Die feindlichen Raketen werden von einem Tracking Cursor (Verfolgungs-Cursor) eingefasst und der I.P. Cursor erscheint auf dem Bildschirm. Dies ist die impact Predictor (Auswirkungsvorhersage) und sie erscheint beim voraussichtlichen Aufschlagpunkt der feindlichen Raketen (deren Ziel). Die REPORT BOX zeigt den Namen des Ziels.

Wenn der Gegner einen FIRE PLAN Angriff startet, erscheint der I.P. und Tracking Cursor nicht.

**OPPONENTS (COMPUTER) TURN (Computerzug-Phase)**

Der Computer führt nun alle Phasen die Sie bis jetzt ausgeführt haben ebenfalls aus. Sie sehen seine Bewegungs- und Angriffs-Phasen. Sollten Sie ACTION SCREEN ausgewählt haben, müssen Sie nun folgendes ausführen: Plazieren Sie die COM BOX über eine Ihrer Einheiten die angegriffen wird und drücken Sie den Feuerknopf.

Im folgenden Action-Bildschirm sind Sie diesmal der Verteidiger und alle Panzer, etc. die in Ihre Richtung bewegt werden sind feindlich. Ihr Ziel ist es den Angriff aufzuhalten indem Sie feindliche Einheiten zerstören. Die Position der feindlichen Einheiten ist der einzige Unterschied zwischen diesem und dem vorhergehenden Action-Bildschirm. Alle anderen Punkte die im Abschnitt „ACTION SCREEN“ aufgeführt sind, gelten auch hier.

Wenn der Computer irgendwelche Special-Missions startet, werden diese nicht in der normalen Sequenz ausgeführt, sondern sie werden zu Beginn dieser Phase ausgeführt. So ist es möglich, daß Sie eine Spacial-Mission starten und diese auf dem RADAR SCREEN sehen und dann der Computer eine Special-Mission startet die gleichzeitig angezeigt wird. Dies heißt, dass der Compu-

terzug mit der Anzeige des RADAR SCREEN startet indem dieser die Special Mission des Computers anzeigt.

**TAKTIKGRUNDLAGEN (WIE MAN SPIELT)**

Im Level One (Level 1) ist es besser keine Spezial-Missionen zu starten. Das einzige dass Sie durch so eine Mission erreichen wird sein, dass die Bereitschaft des Computers für eine nukleare Antwort erhöht wird. Als N.A.T.O. Spieler ist es Ihre Aufgabe West-Deutschland zu VERTEIDIGEN und nicht zu versuchen Moskau einzunehmen!

Angriffe mit Einheiten auszuführen ist ein teurer Weg um den WARSCHAUER PAKT zu stoppen. Eine wohlüberlegte Abwehr wird zur allmählichen Abnahme der angreifenden feindlichen Einheiten führen (eventuell!)

Lassen Sie nie den ARM-Wert einer Einheit auf Null fallen, da die Einheit dann zerstört wird, wenn sie angegriffen wird.. Dies heißt auch dass alle AIR/SUP Punkte verloren gehen die diese Einheit besaß!

Wenn Sie in den ACTION SCREENS eine konstante Serie von Raketen abschießen wird Ihnen dies zwar einen guten Angriff/Abwehr-Bonus bringen, aber die SUP Werte Ihrer Einheiten werden auf einen alarmierend niedrigen Wert sinken.!

Versuchen Sie in der Luft den Kampf um die Luftherrschaft zu gewinnen, aber lassen Sie nicht zu dass Ihr Aufklärungswert auf Null sinkt!

**EIN SPIEL SPEICHERN / LADEN ODER ABBRECHEN**

Beim Beginn von Ihrer MOVEMENT PHASE (Bewegungs-Phase) können Sie das Spiel durch drücken der „F1“-Taste abbrechen. Sie können das Spiel nun RESTARTEN indem Sie die Taste „R“ drücken oder das Spiel speichern indem Sie die Taste „S“ drücken.

Nachdem Sie „S“ gedrückt haben, legen Sie Ihre SPIELSTAND-DISKETTE in Ihr Floppy-Laufwerk und drücken die Taste „C“ Der Bildschirm wird solange der Speichervorgang andauert gelöscht. Ein alter Spielstand wird automatisch überschrieben

Um einen Spielstand zu laden, müssen Sie das Spiel normal laden. Dann drücken Sie „1“ (eins) für LEVEL und SPEED. Dann drücken Sie „B“ um LOAD anzuwählen. Legen Sie Ihre SPIELSTAND-DISKETTE in Ihre Floppy-Laufwerk und drücken Sie nun „C“. Der Spielstand wird geladen und das Spiel wird dort fortgesetzt wo Sie gespeichert haben.

**ADVANCED GAME (erweitertes Spiel)**

Das Folgende sind Unterschiede und Zusatzmöglichkeiten die zutreffen wenn das Spiel in Level 2 und 3 gespielt wird. Die Option das Spiel als Befehlshaber des WARSCHAUER PAKTS zu bestreiten wird ebenfalls betrachtet

**MOVEMENT (Einheiten-Bewegung)**

Es ist möglich einen EXCHANGE Zug (Austausch-Zug) durchzuführen wenn keine Einheit in dieser Runde bewegt wurde. Plazieren Sie die COM BOX über die andere eigene Einheit und drücken Sie den Feuerknopf erneut. Die beiden Einheiten wechseln ihre Plätze

**CHEMICAL RELEASE (Chemiewaffen zugelassen)**

Nach der MOVEMENT Phase (Bewegungs-Phase) zeigt die TEXTZEIKE „ENTER CHEMICAL RELEASE CODE OR PRESS N“. Um Chemiewaffen zuzulassen drücken Sie „Y“. Ihre Einheiten werden nun taktische Chemiewaffen (GAS) in ihren Angriffen verwenden. Dies gibt Ihren Einheiten einen Angriffs-

Bonus und daraus resultieren größere Verluste beim Gegner. Nachdem Chemiewaffen einmal zugelassen wurden, werden diese immer verwendet.

#### ASSAULT-BREAKER (Angriffsbrecher)

Dies ist eine spezielle AIR MISSION (Luft-Mission) die verwendet werden kann um feindliche Boden-Einheiten anzugreifen. Wenn die Anzahl der Luft-Einheiten die dieser Mission in Ihrer AIR PHASE zugewiesen werden zehn oder mehr ist, trifft folgendes zu.

Vor der ATTACK PHASE (Angriffs-Phase) zeigt die TEXTZEILE „SELECT ASSAULT BREAKER TARGET“. Der Assault Breaker Ziel-Cursor erscheint auf dem Bildschirm (A B). Plazieren Sie diesen Cursor über die Einheit die Sie angreifen wollen und drücken Sie den Feuerknopf. Der Angriff verursacht Verluste im ARM-Wert dieser Einheit (eventuell).

Es kann nur ein Assault Breaker Angriff pro Runde ausgelöst werden. Die Luft-Einheiten die diesen Angriff ausführen können Verluste erleiden

#### WARSCHAUER PAKT SPEZIALEINHEITEN

Die 1st. AIRBORNE ARMY und die 1st. AMPHIBIOUS ARMY sind spezielle Einheiten und zur speziellen Bewegung fähig  
Die 1st. AMPHIBIOUS ARMY ist fähig sich auf dem Meer zu bewegen. Diese Einheit startet auf dem Meer und kann sich dort auch bewegen. Wird sie allerdings aufs Land gebracht, ist eine Rückkehr ins Meer unmöglich und sie wird wie alle anderen normalen Einheiten

Die 1st. AIRBORNE ARMY ist fähig sich in der Luft zu bewegen. Die COM BOX zeigt wie weit sie sich bewegen kann. Wenn Sie diese Einheit in der Luft bewegen wollen, müssen Sie dies das erste Mal der Bewegung der Einheit vollziehen. Nach diesem Zug kann sich diese Einheit nur wie alle anderen bewegen

Die AMPHIBIOUS ARMY kann nicht REBUILT (verstärkt) werden bevor sie sich nicht auf Land befindet. Danach kann nur der SUP-Wert erhöht werden.

Verschiedene Bewegungsbeschränkungen treffen auf die vorhergehenden Einheiten zu, wie Sie feststellen werden

#### AIR PHASE (ADVANCED) Luft-Phase (erweitert)

Die ASSAULT BREAKER Mission wird früher bedeckt? (was covered earlier), Die anderen sind wie folgt::

DEEP STRIKE Diese Mission greift Kommando- und Kontrollstellen des Gegner an. Wie INTERDICTION (Verzögern) kann dies zum späteren Eintreffen von gegnerischen Einheiten führen. Sie kann auch feindliche Assault Breaker Missionen (Angriffsbrecher-Missionen) aufhalten. Sie beinhaltet ein geringes Risiko einer gegnerischen nuklearen Antwort.

IRON-SNAKE Diese Mission greift das feindliche Schienen-Netzwerk an. Dies kann zur Verzögerung oder Verlust feindlicher REINFORCEMENTS (Verstärkungen) führen.

In den Level 2 und 3 gibt die Farbe (ROT, GRÜN, GELB) Ihrer Luft-Einheiten-Zahlen weiterhin Informationen über die feindlichen Luftstreitkräfte. Nun können diese Informationen aber auch falsch sein.

#### SPEZIELLE ZÜGE

Sie werden bemerkt haben daß der Gegner einen Nuklearangriff in seiner Runde starten kann und dass Sie bis zu Ihrer Runde nicht reagieren können. Um diesen Nachteil aufzuheben, besitzen Sie

das REFLEX SYSTEM. Sobald Sie Zugriff zum Nuklearwaffeneinsatz haben (also den Code dafür eingegeben haben), kann das Reflex System eingeschaltet werden. Wenn dieses eingeschaltet ist wird es einen feindlichen Angriff automatisch in folgender Weise beantworten.

Es wird einen feindlichen Single Launch mit einem eigenen Single Launch und einen feindlichen Fire Plan mit einem eigenen Fire Plan vergelten. Es wird den Gegenschlag auslösen während die feindlichen Raketen noch in der Luft sind. Die Gefahr ist, dass es nicht zwischen einem feindlichen Nuklear- und einem feindlichen Chemieraketenangriff unterscheiden kann. Wenn der Gegner einen Chemiewaffenangriff startet wird Ihr Reflex-System einen Nuklear-Gegenschlag starten. Was dies bedeutet wird Ihnen klar sein!!!

Benützen Sie die „F5“-Taste in der SPECIAL MISSION Phase um das REFLEX SYSTEM ein/auszuschalten.

#### ERWEITERTE TAKTIK

WARSCHAUER PAKT: Erinnern Sie sich daran, dass Ihr Ziel darin besteht West-Deutschland zu besetzen. Eine Invasion im Süden um neutrale Staaten zu besetzen ist Ressourcenvergeudung, außer die Italiener setzen bedrohliche Züge. Erste Fortschritte müssen in der Luft gemacht werden. Die N.A.T.O. wird mehr Luft-Verstärkung als Sie während dem Fortschreiten des Kriegs bekommen.

#### UNIT LIST

Neutral Units	ARM	AIR	SUP
SWISS ARMY	2	2	1
AUSTRIAN ARMY	2	1	1
YUGOSLAVIAN I CORPS	2	1	1
YUGOSLAVIAN II CORPS	2	0	1

N.A.T.O. Units	ARM	AIR	SUP
DANISH I CORPS	2	1	1
DUTCH I CORPS	3	1	2
BELGIUM I CORPS	3	2	2
BRITISH I CORPS	4	2	3
WEST GERMANY I CORPS	7	3	3
WEST GERMANY II CORPS	7	3	3
WEST GERMANY III CORPS	5	2	3
UNITED STATES V CORPS	9	4	5
UNITED STATES VII CORPS	8	4	5
FRENCH I CORPS	3	2	3
FRENCH II CORPS	2	1	2
ITALIAN II CORPS	2	1	1
ITALIAN IV CORPS	1	1	1
ITALIAN V CORPS	3	1	2

WARSAW PACT UNITS	ARM	AIR	SUP
3rd SHOCK ARMY	9	4	4
1st GUARDS TANK ARMY	8	4	4
3rd GUARDS TANK ARMY	6	3	3
4th GUARDS TANK ARMY	6	3	3
8th GUARDS TANK ARMY	4	3	3
2nd GUARDS ARMY	8	4	4
8th GUARDS ARMY	8	4	4
20th GUARDS ARMY	7	3	4
10th ARMY	4	2	2
16th ARMY	4	2	2
21st ARMY	3	1	2
28th ARMY	7	3	4
41ST ARMY	6	3	2
1st AIRBORNE ARMY	3	1	1
1st AMPHIBIOUS ARMY	3	1	2

1st POLISH ARMY	5	2	2
2nd POLISH ARMY	4	2	2
2nd RUMANIAN ARMY	5	1	2
3rd RUMANIAN ARMY	4	1	2

## BIBLIOGRAPHY

Much of the information used in this programm was taken from the following sources:

THE THIRD WORLD WAR

by General Sir John Hackett & others.

THE UNTOLD STORY OF THE THIRD WORLD WAR

by General Sir John Hackett & others.

HOW TO MAKE WAR

by J.F.Dunnigan.

THE BALANCE OF MILITARY POWER

published by Salamander Books Ltd.

AMERICAN WAR POWER

edited by R.Bonds.

SOVIET WAR POWER

edited by R.Bonds.

SOVIET MILITARY POWER

issued by U.S.A. Department of Defense.

WORLD ARMAMENTS AND DISARMAMENT YEARBOOK

issued by S.I.P.R.I. (Various issues).

JANES ANNUALS

various issues.

BOOKLETS ON CHEMICAL AND NUCLEAR EFFECTS

issued by H.M.S.O.

LEAFLETS

issued by N.A.T.O.

LEAFLETS

issued by the Soviet Embassy.

LEAFLETS

issued by the American Embassy.

SANITY

issued by the C.N.D.

## CREDITS

Programming: Alan Steel.

Graphics: Alan Steel and Ian Bird.

Music: David Dunn.

Copyright: 1984 P.S.S.

Whilst the producers of Theatre Europe have taken every care in researching this program to ensure the accuracy of details, we must stress that the events depicted in this conflict simulation are entirely fictitious - They must never be allowed to happen, the danger is that they might!

## Tips (von Robotron 2084)

- \* Da die im Spiel angegebene Nummer (0203/668405) in Großbritannien mittlerweile nicht mehr erreichbar sein dürfte (möglicherweise ist sie bereits ein Opfer des Krieges geworden), sei der Abschusscode für die Nuklearraketen an dieser Stelle verraten: "Midnight Sun".
- \* Der Warschauer Pakt verfügt über eine nahezu erdrückende zahlenmäßige Überlegenheit, es ist selbst auf schwierigstem Niveau ein Kinderspiel den Sieg mit ihm zu erringen. Daher hier einige Tipps, wie man als NATO versuchen kann Herr der Lage zu bleiben.
- \* Das Motto heißt flexible Verteidigung. Es ist unumgänglich vor der "Roten Dampfwalze" zurück zu weichen, um überhaupt eine Chance zu haben, einer konventionellen Vernichtung zu entgehen. Jede eigene vernichtete Einheit gibt herben Punkteabzug,

daher müssen die schwachen Nato-Einheiten (Belgien, Holland, Briten) in Sicherheit gebracht werden und die entstandenen Lücken mit Bundeswehr- oder USA-Einheiten gestopft werden. Diesen starken Einheiten sollte man die ersten Verstärkungen zuführen, damit sie sich als Bremsklötze bewähren können. Etwaiger Überschuss wird den schwächeren Einheiten zugeführt. Jede der "starken Einheiten" sollte über etwa 9 ARM, ca. 2-3 AIR und mindestens(!!) 2 SUP Punkte verfügen, um kampffähig zu bleiben.

- \* Angriffe immer gegen schwächere, niemals gleich starke oder gar stärkere Feinde richten. Einheiten im Gebirge haben einen deutlichen Verteidigungsbonus. Konzentrierte Attacken mehrerer Einheiten gegen ein und dasselbe Ziel sind effektiver.
- \* In der AIR-Phase sämtliche Einheiten von AIR SUPERIORITY abziehen und auf Counter Air, Reconnaissance (mindestens 3, gibt Information über feindliche ARM, AIR und SUP Stärken), Assault Breaker (mindestens 10, beschädigen feindliche Einheiten) und Deep Strike (mindestens 12, verhindern feindliche Assault Breaker) verteilen. Im Fall akuter Knappheit nur noch auf Assault Breaker und Reconnaissance setzen.
- \* Einmal pro Spiel können taktische Chemiewaffen vor einer Angriffsphase eingesetzt werden, indem man auf die Frage "Do you want to release chemical weapons?" mit Y antwortet. Dies erhöht in dieser Runde die Wirkung aller eigenen Angriffe. Nützlich um mehrere feindliche Einheiten irreparabel zu beschädigen oder aufzureiben.
- \* Finger weg von den nuklearen Abschussplänen, das Spiel eskaliert danach höchstwahrscheinlich zu einem nuklearen Weltuntergang. In größter Not kann man, und auch nur wenn zuvor noch keine Atomwaffen verwendet wurden, eine feindliche Armee nuklear auslöschen (3rd Shock Army oder 8th Guards Tank Army stellen die größte Bedrohung dar). Dennoch ist diese Vorgehensweise mit einem potentiellen Game over verbunden.
- \* Es bringt übrigens überhaupt nichts feindliche Städte zu vergasen/zu atomisieren.
- \* Niemals die Grenze zum Ostblock überschreiten. Die Folge ist ein sofortiges(!) Game Over.
- \* Niemals weiter zurückweichen als Bonn, jeder weitere Rückzug kann, je nach Gesamtlage, ein sofortiges Game over auslösen.
- \* Kopenhagen sollte von den Dänen besetzt und nicht mehr verlassen werden, damit die Stadt nicht von der Amphibischen Division des Pakts erobert wird.
- \* Die Italiener müssen in die östlichen Alpen gezogen und dort aufgerüstet werden um die Rumänen zu stoppen.
- \* Die Franzosen können benutzt werden um die feindliche Luftlande-Division zu vernichten.
- \* Es ist vollkommen sinnlos die neutralen Armeen entweder anzugreifen (Schweizer), bzw. zu versuchen ihnen zu helfen (Österreich, Jugoslawien).
- \* Give peace a chance!



... so nicht ...