

## BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

**GESUNDHEITSSCHUTZ:**

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

## FELDHANDBUCH

**INHALT**

Kapitel	Seite
I. Steuerung .....	6
II. Schnellstart .....	7
III. Einführung: die Screaming Eagles .....	8
IV. Charaktere .....	9
V. Waffen, Fahrzeuge und Feinde.....	13
VI. Erste Schritte .....	18
VII. Einzelspielerkampagne .....	19
VIII. Brothers In Arms Road to Hill 30™ spielen .....	20
IX. Multiplayer-Modus.....	24
X. Brothers in Arms Credits .....	30
Garantie .....	32

## BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

**MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN:**

Unterstützte Betriebssysteme: . . . . . Windows® 2000/XP (ausschließlich)  
 Prozessor: . . . . . 1 GHz Pentium® III oder AMD Athlon™  
 RAM: . . . . . 512 MB  
 Grafikkarte: . . . . . DirectX® 9.0-kompatible Grafikkarte  
 mit mind. 32 MB Video-RAM \*  
 Soundkarte: . . . . . DirectX® 9.0-kompatible Soundkarte  
 DirectX®: . . . . . DirectX® 9.0c oder höher (auf Spieldisk enthalten)  
 DVD-ROM: . . . . . 4X DVD-Laufwerk  
 Festplatte: . . . . . 4 GB freier Speicher auf der Festplatte  
 Eingabegeräte: . . . . . Windows-kompatible Maus und Tastatur  
 Multiplayer: . . . . . Breitband-Verbindung mit mind. 64kps Upstream

Für Dolby Digital ist die entsprechende PC-Hardware mit Dolby® Digital Live erforderlich.

**EMPFOHLENE SYSTEMSPEZIFIKATIONEN:**

Unterstützte Betriebssysteme: . . . . . Windows® 2000/XP  
 Prozessor: . . . . . 2,5 GHz Pentium® III oder AMD Athlon™  
 RAM: . . . . . 1 GB  
 Grafikkarte: . . . . . DirectX® 9.0-kompatible Grafikkarte mit mind.  
 128 MB Video-RAM \*  
 Soundkarte: . . . . . DirectX® 9.0-kompatible Soundkarte und EAX™  
 DirectX®: . . . . . DirectX® 9.0c oder höher (auf Spieldisk enthalten)  
 DVD-ROM: . . . . . 8X DVD-ROM-Laufwerk  
 Festplatte: . . . . . 5 GB freier Speicher auf der Festplatte  
 Eingabegeräte: . . . . . Windows-kompatible Maus und Tastatur  
 Multiplayer: . . . . . Breitband-Verbindung mit mind. 128kps Upstream

**\*Unterstützte Grafikkarten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung:**

- ATI® 8500/9000-Familie
- NVIDIA® GeForce 3/4/FX-Familie

**\*Nicht unterstützt:** GeForce 4 MX, Laptop-Modelle der genannten Chip-Sätze.

Hinweis: Dieses Spiel verwendet Kopierschutz-Technologien, die mit bestimmten physischen und virtuellen Laufwerken nicht kompatibel sind.

## FELDHANDBUCH

**INSTALLATION:**

Mit den folgenden Schritten können Sie Brothers In Arms Road to Hill 30™ installieren:

1. Starten Sie Ihren Computer.
2. Legen Sie "Brothers In Arms Road to Hill 30"-DVD in Ihr DVD-Laufwerk. Daraufhin erscheint das Autostart-Menü. (Hinweis: Sollte das Autostart-Menü nicht erscheinen, doppelklicken Sie bitte auf das Symbol 'Arbeitsplatz' auf Ihrem Desktop und dann auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks. Daraufhin erscheint das Autostart-Menü.)
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Installieren' und folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten auf dem Bildschirm. Nachdem ein Verzeichnis für das Spiel erstellt wurde, wird Brothers In Arms auf Ihrer Festplatte installiert. Das Installationsprogramm fragt immer, ob Sie DirectX® 9.0c installieren möchten. Wenn Sie DirectX® 9 nicht installieren, kann es bei der Ausführung des Programms zu Problemen kommen. Wenn Sie bereits DirectX® 9.0c oder höher installiert haben, können Sie 'Nein', um DirectX nicht zu installieren. Wenn Sie sich nicht sicher sind, wählen Sie 'Ja', um das Installationsprogramm von DirectX feststellen zu lassen, ob DirectX® 9.0c installiert werden muss.
4. Nach der Installation können Sie das Spiel über die entsprechende Verknüpfung auf dem Desktop oder im Startmenü starten. (Hinweis: Die 'Brothers In Arms Road to Hill 30'-DVD muss sich dabei in Ihrem DVD-ROM-Laufwerk befinden.)

**DEINSTALLATION**

Mit den folgenden Schritten können Sie Brothers In Arms Road to Hill 30™ deinstallieren:

1. Starten Sie Ihren Computer.
2. Legen Sie die "Brothers In Arms: Road to Hill 30"--DVD in Ihr DVD-Laufwerk. Daraufhin erscheint das Autostart-Menü.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Deinstallieren'. Das Deinstallationsprogramm fragt Sie dann, ob Sie das Spiel wirklich deinstallieren möchten. Wenn Sie Brothers In Arms wirklich von der Festplatte löschen möchten, wählen Sie 'Ja'. Wählen Sie 'Nein', um den Deinstallationsvorgang abzubrechen. (Hinweis: Sie können Brothers in Arms auch über die Option 'Software' in der Systemsteuerung deinstallieren.)

Wenn Sie Brothers in Arms deinstallieren, werden Konfigurationsdateien und Spielstände nur dann gelöscht, wenn Sie während der Deinstallation die Frage "Konfigurationsdateien und Spielstände löschen?" mit Ja beantwortet haben.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™  
 KAPITEL I  
**STEUERUNG**

**Spielerbewegung/Sonstiges** (Standard)

Drehen/Zielen	..... Maus
Vorwärts	..... W
Zurück	..... S
Seitwärts nach links	..... A
Seitwärts nach rechts	..... D
Springen	..... LEERTASTE
Ducken/Aufstehen	..... C oder Strg
Pause	..... P oder PAUSE
Spielmenü	..... ESC

**Spieleraktionen** (Standard)

Feuer	..... Linke Maustaste
Granate werfen	..... G
Waffe wechseln	..... Tab oder Mausrad
Nahkampfangriff	..... Q
Zoom	..... E oder mittlere Maustaste
Nachladen/Aktion	..... F oder R
Situations-Ansicht	..... V

**Team-/Panzerbefehle** (Standard)

Ausgewähltes Team sammeln	..... Umschalttaste (gedrückt halten)
Sammeln	..... Z
Deckung suchen	..... X
Angriffsteam auswählen	..... 1
Feuer-Team auswählen	..... 2
Team befehligen	..... Rechte Maustaste gedrückt halten
An Position bewegen	..... Rechte Maustaste gedrückt halten, mit Maus Position markieren, rechte Maustaste loslassen
Feuer / Sperrfeuer	..... Rechte Maustaste gedrückt halten, mit Maus Feind markieren, rechte Maustaste loslassen
Sturm / Feindliche Stellung stürmen	..... Rechte Maustaste gedrückt halten, dann linke Maustaste drücken

**Situationsansicht** (Standard)

Kamera hoch /runter	..... W/S gedrückt halten
Kamera links/rechts	..... A/D gedrückt halten
Zoom	..... E oder mittlere Maustaste
Auf nächsten Punkt zentrieren	..... G oder rechte Pfeiltaste
Auf vorherigen Punkt zentrieren	..... F oder links Pfeiltaste
Auf Missionsziel zentrieren	..... O oder Pfeiltaste hoch
Auf Sgt. Baker zentrieren	..... B oder Pfeiltaste runter
Team wählen	..... Umschalttaste (gedrückt halten)
Beförderung im Feld (nur im Multiplayer)	..... Enter

**Multiplayer** (Standard)

Verstärkung	..... Umschalttaste
Chat	..... T
Team-Chat	..... Z

FELDHANDBUCH  
 KAPITEL II  
**SCHNELLSTART**

**EINZELSPIELER-KAMPAGNE STARTEN**

Wählen Sie im Hauptmenü die Option SPIEL BEGINNEN.

Wählen Sie anschließend den Schwierigkeitsgrad: LEICHT, NORMAL, SCHWIERIG oder REALISTISCH, um zum ersten Kapitel zu gelangen.

**MULTIPLAYER-SPIEL STARTEN (LAN)**

Wählen Sie im Hauptmenü die Option MULTIPLAYER.

Wählen Sie die Option LAN-SPIEL.

Wählen Sie ein Spiel aus und klicken Sie darauf, um sich diesem Spiel anzuschließen.

Um ein neues Spiel zu erstellen, wählen Sie Option SPIEL ANLEGEN. Wählen Sie anschließend eine Mission, setzen Sie die Anzahl der Spieler fest und klicken Sie auf SPIEL BEGINNEN. Wählen Sie eine Seite aus, um die Mission zu beginnen, wenn alle Spieler bereit sind und klicken Sie erneut auf SPIEL BEGINNEN.

**MULTIPLAYER-SPIEL STARTEN (UBI.COM)**

Wählen Sie im Hauptmenü die Option MULTIPLAYER.

Wählen Sie die Option MIT UBI.COM VERBINDEN.

Melden Sie sich bei Ihrem Ubi.com-Konto an, bzw. legen Sie zuerst eines an und melden Sie sich dann an.

Wählen Sie SPIEL SUCHEN, wählen Sie ein Spiel aus und klicken Sie darauf, um sich diesem Spiel anzuschließen.

Um ein neues Spiel zu erstellen, wählen Sie Option SPIEL ANLEGEN. Wählen Sie anschließend eine Mission, setzen Sie die Anzahl der Spieler und einen Server-Namen fest und klicken Sie auf SPIEL BEGINNEN. Wählen Sie eine Seite aus, um die Mission zu beginnen, wenn alle Spieler bereit sind und klicken Sie erneut auf SPIEL BEGINNEN.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™  
 KAPITEL III  
**SCREAMING EAGLES**

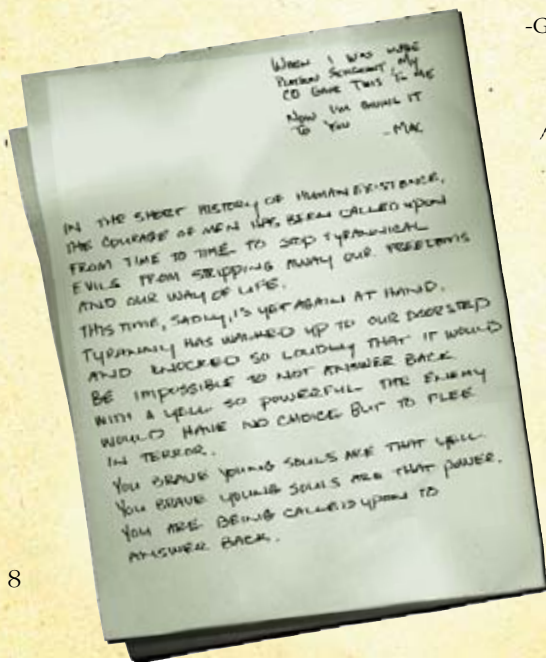
Die 101. Luftlandedivision der United States Army, die sogenannten "Screaming Eagles", wurde am 15. August 1942 ins Leben gerufen. Am 19. August, versprach der erste Kommandeur, Generalmajor General William C. Lee, seinen neuen Rekruten, dass der 101. ein "Rendezvous mit dem Schicksal" bevorstünde. Generalstabsbefehl Nr. 5, der die Bildung der Division anordnete, besagt:

„Die 101. Luftlandedivision, die im Camp Claiborne, Louisiana, aktiviert wurde, kann noch nicht auf ihre eigene Geschichte zurückblicken, aber sie hat ein **Rendezvous mit dem Schicksal**. So wie die frühen amerikanischen Pioniere, deren unerschütterlicher Mut der Grundstein dieser Nation darstellt, haben wir mit der Vergangenheit und ihren Traditionen gebrochen, um unseren Anspruch auf die Zukunft zu erheben“.

„Aufgrund unserer Ausrüstung und den Taktiken, in denen wir uns perfektionieren werden, werden wir zu Einsätzen gerufen werden, die von weitreichender militärischer Wichtigkeit sein werden und wir werden immer dann in Aktion treten, wenn der sofortige und dringende Bedarf an unseren Fertigkeiten besteht.“

-Generalmajor U.S. Army  
 William C. Lee

*Maj Gen U.S. Army  
 William C. Lee*



FELDHANDBUCH  
 KAPITEL IV  
**CHARACTERS**



**SGT. BAKER**

Sgt. Matt Baker ist ein ruhiger junger Mann, der in St. Louis, Missouri, aufwuchs. Bei Kriegsbeginn meldete er sich freiwillig bei den Fallschirmjägern, hatte aber nie erwartet, dass er andere Soldaten führen würde.

**STAFF SERGEANT HASSAY**

Staff Sergeant Greg "Mac" Hassay ist ein Berufssoldat, der der Armee bereits vor Kriegsbeginn beigetreten ist. Er ist ein starker Anführer und ein guter Taktiker. Er gibt seinen Männern den Rat, "zuerst zu schießen, denn das regt den Gegner so sehr auf, dass man Zeit genug hat, um einen präzisen zweiten Schuss abzugeben". Staff Sergeant Hassay ist der Zug-Sergeant des 3. Zugs, Fox-Kompanie, 2. Bataillon, 502 PIR (Bakers Zug).



**CPL. CORRION**

Cpl. Sam Corrion ist ein guter Soldat, der vor dem Krieg in einem Textilwerk arbeitete. Außerdem ist er ein Waffenexperte mit exzellenten Kenntnissen über amerikanische und deutsche Waffen.

WE'LL ALL MAKE IT HOME TOGETHER MATT.

**PFC. LEGGETT**

Pvt. First Class Kevin "Legs" Leggett ist Funker und stammt aus Brooklyn, New York. Leggett rezipiert gerne merkwürdige Poesie und denkt, dass alle Geschichten gut ausgehen sollten. Allerdings wird ihm langsam klar, dass Geschichten während eines Krieges oft anders ausgehen.



FEAR NOT WHAT WE ARE, BUT FEAR WHERE WE ARE HEADED

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™



**CPL. HARTSOCK**

Bevor Cpl. Joe "Red" Hartsock der Armee beitrug, arbeitete er die meiste Zeit auf der Farm seines Vaters in Laramie, Wyoming. Er hat eine Frau, Erma, sowie eine Tochter, Carol. Red möchte den Krieg gewinnen, um zu seiner Familie zurückkehren zu können.

**PVT. DESOLA**

Pvt. Michael Desola hat drei Steckenpferde: gegen Deutsche kämpfen, Baseball spielen und die italienische Küche. Er möchte nach Philadelphia zurück und eines Tages das italienische Restaurant seines Vaters übernehmen.



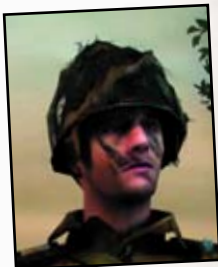
**PVT. ALLEN**

Pvt. Larry Allen ist der Armee direkt nach der Schule beigetreten und hat sich während der Ausbildung sofort mit Pvt. Garnett angefreundet. Man sieht sie meist in Begleitung des Anderen und sie sind stolz auf ihre Fähigkeit, jeder Situation einen gewissen Humor abzugewinnen zu können.



**PVT. GARNETT**

Pvt. Michael Garnett sagte jedem im Scherz, er sei der "Junge aus Nirgendwo, Kentucky". Bevor er der Armee beitrug, arbeitete er in den Docks des Ohio-Flusses. Er lernte Pvt. Allen während der ersten Woche seiner Ausbildung kennen. Seitdem sind sie eng befreundet.



FELDHANDBUCH



**CPL. COURTLAND**

Pvt. Jack Courtland ist ein junger Mann aus Richmond, Virginia, der in seiner Freizeit gerne Baseball spielt. Er erzählt jedem, der es hören will, dass er irgendwann hauptberuflich für die New York Yankees als Fänger Baseball spielen wird.

**PVT. OBRIESKI**

Pvt. Stephan "Obi" Obrieski ist ein polnischer Immigrant, der sich freiwillig zu den Fallschirmjägern meldete, um zu beweisen, dass er Amerikaner ist. Er hofft, dass er nach dem Krieg seine Familie in Polen retten kann ... wenn diese die Besatzung durch die Nazis überleben.



**PVT. JOHNNY RIVAS**

Johnny Rivas kann man im Bleistift antreffen



**SGT. RISNER**

Sgt. George Risner wurde in St. Louis, Missouri, geboren. Risner meldete sich nach der Schule zusammen mit Matt Baker freiwillig zur Armee. Da er sich während der Grundausbildung eine Knieverletzung zuzog, konnte sich Risner nicht den Fallschirmjägern anschließen und wurde so von seinem Freund Matt getrennt. Er trat stattdessen dem Panzerkorps bei und wurde in der 70. Panzerdivision Kommandant eines M5 Stuart. Risner wird die Landung auf Utah Beach mitmachen und hat mit Baker abgesprochen, sich nach dem D-Day mit ihm in der Normandie zu treffen.



I CAN'T BELIEVE WE'RE REALLY GOING. THIS IS IT, MY SCRIBBLE HERE COULD BE THE ONLY THING YOU'LL HAVE TO REMEMBER ME BY. JUST REMEMBER I LOVE YOU LIKE A BROTHER, AND I WAS ALWAYS BETTER AT BASEBALL.

- 128 - GEORGE

ck und  
, was er  
Sprung  
re, um  
ht.

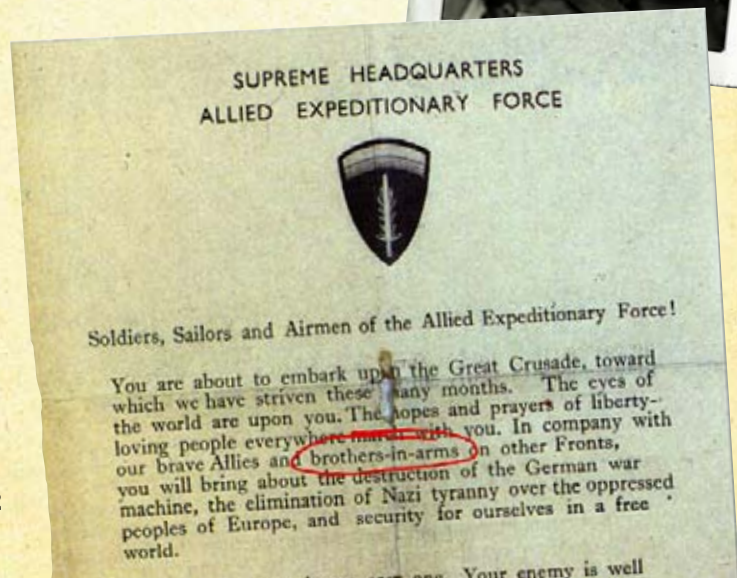


BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™  
KOMMANDEURE DER ALLIIERTEN



**GENERAL EISENHOWER**  
General Dwight Eisenhower ist der Oberkommandierende der alliierten Verbände. Unter seinem Befehl werden die Alliierten am D-Day, dem 6. Juni 1944, in Frankreich, in der Normandie, landen.

**LT. COLONEL COLE**  
Lieutenant Colonel Robert Cole ist der Kommandeur des 3. Bataillons, 502. Fallschirmjäger-Infanterie-Regiment der 101. Luftlandedivision.



FELDHANDBUCH  
KAPITEL V  
WAFFEN DER ALLIIERTEN

**INFANTERIEWAFFEN**

In Brothers In Arms: Road to Hill 30 können sie jederzeit zwei Waffen mit sich führen: Pistolen, Gewehre, Maschinenpistolen oder Panzerfäuste. Sie beginnen jede Mission mit vordefinierten Waffen, aber Sie können in Versorgungsbereichen, beim Abwurf von Nachschub oder bei toten Kameraden und Gegnern weitere Waffen finden.

**M1911 (HALBAUTOMATISCHE PISTOLE)**



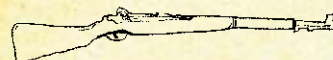
Die M1911 ist die Standardpistole der amerikanischen Soldaten seit Anfang des 20. Jahrhunderts und auch bei den Fallschirmjägern immer noch sehr beliebt. Es ist eine halbautomatische Pistole mit einer Kapazität von 8 Schuss: 7 im Magazin und eine Patrone in der Kammer. Ihre effektive Reichweite beträgt rund 25 Meter.

**M1 KARABINER (HALBAUTOMATISCHES GEWEHR)**



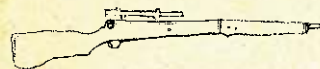
Der M1-Karabiner ist eine halbautomatische Waffe vom Kaliber 30, die von der Schulter abgefeuert wird. Der Karabiner hat die doppelte Magazinkapazität einer 45er und die effektive Reichweite ist mit mindestens 200 Metern größer als die jeder Pistole. Der Karabiner ist außerdem leichter und handlicher als das Garand, was ihn zu einer idealen leichten Infanteriewaffe macht.

**M1 GARAND (HALBAUTOMATISCHES GEWEHR)**



Das Gewehr M1 Garand ist die Standardbewaffnung der US-Infanterie. Es ist eine halbautomatische Waffe, die von der Schulter abgefeuert wird, in dessen Ladestreifen sich acht Gewehrpatronen Kaliber 30 befinden. Das Garand verschießt seine Projektile mit einer Mündungsgeschwindigkeit von rund 900m/s und hat eine effektive Reichweite von ca. 330 Metern.

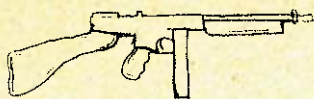
**M1903 (GEWEHR MIT REPETIERVERSCHLUSS)**



Das M1903 ist ein Gewehr mit Repetierverschluss, das von der US-Armee im Ersten Weltkrieg eingesetzt wurde. Es wird mit fünf einzelnen Gewehrpatronen Kaliber 30 geladen. Das M1903 war das Standardgewehr der amerikanischen Streitkräfte bis zur Einführung des M1 Garand in 1936. Die Version mit Zielfernrohr wird von Scharfschützen wegen seiner großen Präzision geschätzt.

## BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

### M1A1 (MASCHINENPISTOLE)



Die Maschinenpistole M1A1, die oft auch als Tommy Gun bezeichnet wird, ist eine vielseitige Waffe, die von den meisten Unteroffizieren bevorzugt wird. Das M1A1 kann 600 bis 700

Schuss Kaliber 45 pro Minute aus einem 20-Schuss-Magazin abfeuern. Die Soldaten haben Magazintaschen an der Koppel, in denen sich drei Magazine befinden. Andere Soldaten tragen Munitionswesten, in denen sich bis zu acht Magazine befinden können. Das M1A1 ist primär eine Waffe für kurze Entfernungen.

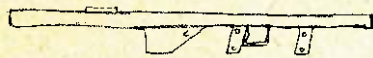
### M1918 BROWNING AUTOMATIC RIFLE (BAR)



Das M1918 BAR wird oft als die beste Waffe bezeichnet, die die US Army je verwendet hat. Es kann von der Schulter

oder aus der Hüfte abgefeuert werden und verwendet dieselbe Munition wie das M1 Garand und der M1 Karabiner. Das BAR verschießt bis zu 450 Schuss in der Minute mit einer effektiven Reichweite von rund 600 Metern. In der Regel werden kurze Feuerstöße abgegeben, um für eine höhere Treffergenauigkeit zu sorgen. Es ist eine schwere Infanteriewaffe, deren Einsatz eine besondere Ausbildung erfordert.

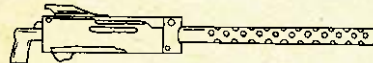
### M9A1 BAZOOKA



Diese Waffe, die offiziell als M9A1 Raketenwerfer bezeichnet wird, besteht aus einem 1,5m langen, an beiden Enden

offenen Stahlrohr, das mit einem Griff, Schulterstütze, Visier und einem Abzugsmechanismus ausgestattet ist. Die Bazooka ist primär für den Einsatz gegen Panzer und befestigte Stellungen auf kurze Entfernungen (weniger als 120 Meter) vorgesehen. Sie verschießt eine Rakete, die ca. 140 Gramm des hochwirksamen Sprengstoffs Pentolit enthält, und die eine mehr als 12cm dicke Panzerplatte durchschlagen kann. Um nicht von den heißen Abgasen verletzt zu werden, legt der Schütze das Rohr so auf seine Schulter, dass die hinter Hälfte des Rohrs sich hinter seinem Rücken befindet.

### M1919A4 BROWNING (LEICHTES MG)



Das M1919 ist auf Dreibein montiertes, leichtes MG, das nach dem Rückstoßlader-Prinzip funktioniert. Das

M1919A4 kann 400 bis 550 Schuss Kaliber 30 pro Minute über eine effektive Entfernung von mehr als 500 Metern verschießen.

### MARK II A1 SPLITTERGRANATE



Die Splittergranaten der Alliierten bestehen aus einer Sprengladung, die von einem Stahlmantel umgeben ist, der bei der Detonation in viele kleine Splitter zerplatzt. Der Sprengradius mit tödlicher Wirkung liegt zwischen 4,5 bis 6 Metern. Die Granate wird meist weniger als 35 Meter geworfen und die Zündverzögerung nach Ziehen des Sicherungsstifts beträgt vier Sekunden. Dies bedeutet, dass der Soldat nach dem Wurf direkt Deckung suchen sollte.

## FELDHANDBUCH

### SPRENGSÄTZE

An bestimmten Punkten in Brothers In Arms werden Sie Sprengsätze benötigen, um Ziele zu zerstören und Ihre Mission abzuschließen. In solchen Missionen erhalten Sie auf dem Bildschirm einen Hinweis darauf, wo Sie den Sprengsatz platzieren müssen. Drücken Sie dann die Aktionstaste (Standard: Taste F) bis Baker den Sprengsatz gesetzt und scharf gemacht. Fall Sie die Taste loslassen, bevor der Sprengsatz scharf ist, wird er nicht gesetzt. Sie müssen nicht warten, bis ein Sprengsatz detoniert ist, bevor Sie den nächsten setzen.

### FAHRZEUGE

An bestimmten Punkten in Brothers In Arms werden Sie Sprengsätze benötigen, um Ziele zu zerstören und Ihre Mission abzuschließen. In solchen Missionen erhalten Sie auf dem Bildschirm einen Hinweis darauf, wo Sie den Sprengsatz platzieren müssen. Drücken Sie dann die Aktionstaste (Standard: Taste F) bis Baker den Sprengsatz gesetzt und scharf gemacht. Fall Sie die Taste loslassen, bevor der Sprengsatz scharf ist, wird er nicht gesetzt. Sie müssen nicht warten, bis ein Sprengsatz detoniert ist, bevor Sie den nächsten setzen.

### PANZER M5A1 STUART

Der 15 Tonnen schwere M5A1 "Stuart", der Anfang 1943 in Dienst gestellt wurde besitzt im Turm eine 37mm-Kanone sowie drei Kaliber 30 MGs: eins auf dem Turm, eins in der Frontpartie und ein koaxial montiertes neben der Kanone. Der Panzer ist relativ leicht und schnell und wird primär für Aufklärungsaufgaben eingesetzt. Er ist nicht für den Kampf gegen deutsche Panzer geeignet, sondern eher für den Einsatz gegen Infanterie konzipiert.



### PANZER M4A1 SHERMAN

Der 30 Tonnen schwere M4 "Sherman" bildet das Rückgrat der amerikanischen Panzerverbände. Der Sherman besitzt im Turm eine 75mm-Kanone, auf dem Turm und koaxial neben der Kanone Kaliber 30 MGs sowie ein MG Kaliber 50 auf dem Turm. Die 75mm-Kanone kann verschiedene Geschosse abfeuern, darunter auch ein hochexplosives, panzerbrechendes Projektil, das sich gut zur Bekämpfung feindlicher Panzer eignet.



BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

**FEINDLICHE TRUPPEN**

**WEHRPFLICHTIGE**

Ein Großteil der deutschen Verbände in Frankreich und damit auch in der Normandie bestehen aus Wehrpflichtigen. Diese, nur schlecht ausgebildeten, Soldaten sollen von befestigten Stellungen aus den Gegner so lange aufhalten bis reguläre Infanterie und mobile Truppen eingetroffen sind, um die Angreifer zurückzuschlagen. Während seiner Eroberungen "verpflichtete" Deutschland immer wieder "Freiwillige" aus Frankreich, Italien, Kroatien, Ungarn, Rumänien, Polen, Finnland, Estland, Litauen, Lettland, Russland, Nordafrika, Ukraine und sogar Indien. Diese Soldaten in den so genannten Ostbataillonen wurden an die Westfront geschickt, damit mehr gut ausgebildete Soldaten für den Kampf gegen die Sowjets an der Ostfront zur Verfügung stehen. Trotz ihres geringen Wirkungsgrads sind auch diese Truppen in der Lage den Alliierten schwere Verluste zuzufügen.



**INFANTERIE**

Die 91. Infanteriedivision besteht aus erfahrenen, gut ausgebildeten Soldaten, die sich erbittert zur Wehr setzen. Jede Gruppe besteht aus 9 Soldaten: einem Unteroffizier, 5 Schützen und einem dreiköpfigen MG-Element mit einem MG42, das den Kern der Gruppe bildet. Der Unteroffizier ist in der Regel mit einer MP40 Maschinenpistole bewaffnet. Diese Soldaten, deren Wirkungsgrad viel höher als der einfacher Wehrpflichtiger ist, bildet das Rückgrat der deutschen Verbände in Frankreich.



**PANZERGRENADIERE**

Panzergrenadier-Einheiten sind mobile Verbände mit sehr gut ausgebildeten Soldaten, die zusammen mit Panzereinheiten operieren. Die Erfolge der Panzerdivisionen begründet sich in der erfolgreichen Kombination von Infanterie, Panzern und Artillerie zu einer geschlossenen Kampfgruppe. Die Panzergrenadiere geben den Panzerdivisionen direkte Nahunterstützung. Sie sind die mobilsten Einheiten, die den Deutschen in der Normandie zur Verfügung stehen.

FELDHANDBUCH

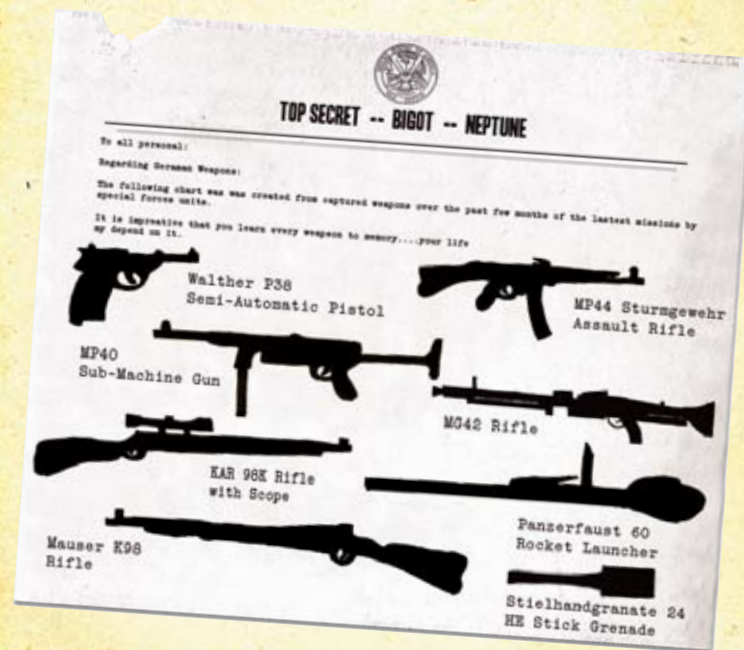
**FALLSCHIRMJÄGER**

Das 6. Fallschirmjägerregiment und die 3. Fallschirmjägerdivision sind die Elite-Einheiten der Deutschen in der Normandie und entsprechend mit den neuesten und besten Waffen ausgestattet. Ein Zug Fallschirmjäger besteht aus drei Gruppen zu jeweils 11 Mann. Die Fallschirmjäger-Jäger Gruppe ähnelt der der Infanterie, verfügt aber zwei Soldaten, die ein zweites MG mitführen. Außerdem verwenden sie verschiedene gepanzerte Elemente wie Panzer, Sturmgeschütze und Panzerabwehrkanonen.



**FEINDWAFFEN**

Derzeit gibt es nur wenige Informationen über die deutschen Infanteriewaffen. Es ist bekannt, dass die Truppen in der Normandie verschiedene Pistolen, Gewehre, Maschinenpistolen und Minen verwenden, aber Genaueres ist nicht zur Zeit bekannt.



## BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

## KAPITEL VI

**ERSTE SCHRITTE****HAUPTMENÜ**

Nachdem Sie Brothers in Arms Road to Hill 30 starten, erscheint direkt nach dem Einführungsvideo das Hauptmenü. Das Hauptmenü enthält folgende Optionen:

**SPIEL BEGINNEN**

Wählen Sie diese Option, um eine neue Einzelspielerkampagne zu beginnen.

**KAPITEL**

Wählen Sie diese Option, um ein zuvor abgeschlossenes Kapitel der Einzelspielerkampagne zu spielen oder Ihre vorherige Kampagne an Ihrem zuletzt gespeicherten Checkpoint fortzusetzen.

**MULTIPLAYER**

Wählen Sie diese Option, um ein Spiel gegen 1-3 weitere Spieler über LAN oder Internet (Ubi.com) zu beginnen. Hinweis: Für Ubi.com-Spiele müssen Sie sich erst mit einem bestehenden Ubi.com-Konto anmelden. Weitere Informationen über Multiplayer-Spiele finden Sie auf Seite 24.

**OPTIONEN**

Wählen Sie diese Option, um Einstellungen für Controller, Sound, Grafik oder Gameplay vorzunehmen. Alle Änderungen an diesen Optionen werden in Ihrem Profil abgespeichert.

**PROFILE**

Wählen Sie diese Option, um Ihre Profileinstellungen zu bearbeiten oder ein neues Profil zu erstellen. In Ihrem Profil können Ihre Controllerkonfiguration und Spieleinstellungen abgespeichert werden. Auf Ihrer Festplatte lassen sich mehrere Profile speichern.

**EXTRAS**

Wählen Sie diese Option, um Bonusmaterial und freigeschaltete Inhalte aus dem Spiel ansehen zu können. Diese Extras schalten Sie frei, indem Sie in der Einzelspielerkampagne Kapitel auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden abschließen.

## FELDHANDBUCH

## KAPITEL VII

**EINZELSPIELERKAMPAGNE**

Um eine neue Einzelspielerkampagne zu spielen, wählen Sie im Hauptmenü „Kampagne“. Um ein zuvor abgeschlossenes Kapitel der Einzelspielerkampagne zu spielen oder Ihre vorherige Kampagne an Ihrem zuletzt gespeicherten Speicherpunkt fortzusetzen, wählen Sie im Hauptmenü „Kapitel“. In jedem Kapitel, das Sie spielen, werden Ihre Fortschritte an verschiedenen Speicherpunkts automatisch auf Ihrer Festplatte gespeichert. Wenn Sie „Fortsetzen“ wählen, beginnen Sie am zuletzt gespeicherten Speicherpunkt Ihrer vorigen Mission. Wählen Sie „Kapitel“, um ein zuvor bereits abgeschlossenes Kapitel noch einmal zu spielen. Beachten Sie, dass bei dieser Option Ihr Speicherpunkt-Fortschritt aus Ihrem zuletzt gespielten Kapitel gelöscht wird (wenn dieses Kapitel noch nicht abgeschlossen war). Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, können Sie aus drei Schwierigkeitsgraden wählen: leicht, normal, schwierig oder authentisch. In der Stufe „realistisch“ ist der Schwierigkeitsgrad sehr hoch eingestellt, es gibt keine Checkpoints und die Sperrfeuersymbole sind per Vorgabe ausgeschaltet, um die Bedingungen auf dem Schlachtfeld so authentisch wie möglich nachzuahmen (Hinweis: Um den Modus „realistisch“ freizuschalten, müssen Sie erst die gesamte Einzelspielerkampagne auf der Stufe „schwierig“ beenden).

**PAUSE UND SPIELMENÜ**

Sie können in einem Kapitel der Einzelspielerkampagne zu jedem Zeitpunkt die Pause-Taste drücken (Standard: P), um das Spiel zu unterbrechen. Drücken Sie die Pause-Taste erneut, um das Kapitel weiterzuspielen.

Sie können auch die Menütaste (Standard: Esc) drücken, um das Spielmenü aufzurufen. Hier können Sie die Spieleinstellungen verändern, neu starten, den zuletzt gespeicherten Speicherpunkt laden oder das Kapitel beenden.

**EXTRAS**

Wenn Sie ein Kapitel abgeschlossen haben, werden Sie je nach ausgewähltem Schwierigkeitsgrad mit einem Orden ausgezeichnet. Mit jedem Orden, die Sie erhalten (für jedes auf einer höheren Schwierigkeitsstufe abgeschlossene Kapitel), schalten Sie ein neues Element im Extras-Menü frei. Das Extras-Menü befindet sich im Hauptmenü. Ihre Orden werden in Ihrem Profil abgespeichert. Um alle Extras freizuschalten, müssen Sie erst das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad „schwer“ beenden, wodurch auch der Schwierigkeitsgrad „realistisch“ freigeschaltet wird. Mit jedem Kapitel, das Sie auf der Stufe „realistisch“ abschließen, schalten Sie die übrigen Extras frei.

## BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

### KAPITEL VIII

#### **BROTHER IN ARMS ROAD TO HILL 30™ SPIELEN**

Bei Brothers In Arms: Road to Hill 30 schlüpfen Sie in die Stiefel von Sgt. Matt Baker und führen die 3. Gruppe des 3. Zuges der Fox-Kompanie des 502. PIR, 101. Airborne Division. Die Männer der 101. Airborne, die Screaming Eagles, werden die Invasion am D-Day anführen, indem sie über dem von Deutschland besetzten Frankreich in der Nähe der Invasionszone Utah Beach abspringen und wichtige Ziele in der Normandie sichern. Auf dieser gefährlichen Mission hinter den feindlichen Linien übernehmen Sie die Rolle eines Elitefallschirmjägers der U.S.-Armee und befehligen eine Gruppe von Fallschirmjägerkameraden in einer Reihe von Feindgefechten.

#### **SPIELBILDSCHIRM (HUD) DAS HUD (HEADS UP DISPLAY)**

zeigt verschiedene Informationen wie Lebensenergie, Position von Missionszielen, Teamstatus und andere wichtige Daten an. Das HUD besteht aus mehreren Elementen, die sich an verschiedenen Stellen auf dem Bildschirm befinden.



**Kompass:** Zeigt die Richtung an, in die Sie sehen.

**Missionszielanzeige:** Pfeile an der Außenseite des Kompasses zeigen in die Richtung Ihres nächsten Missionsziels des Kapitels.

**Teamanzeigen:** Zeigen die Richtung und die relative Lebensenergie Ihrer Teammitglieder/Panzer für dieses Kapitel an. Ihre Angriffsteams, Feuerteams und Panzer werden durch verschiedene Symbole dargestellt. Wenn sich die Teams in der „Aufstellen“-Position befinden, bewegen sie sich vom Außenring des Kompasses auf die Innenseite.

**Lebensenergie und Haltung:** Zeigt Ihre Lebensenergie im Spiel an – wird Baker verwundet, wechselt das Symbol von Grün über Gelb nach Rot. Außerdem wechselt das Symbol je nach Bakers momentaner Haltung von einem stehenden zu einem hockenden Soldaten.

## FELDHANDBUCH

**Verbleibende Munition:** Zeigt die Munitionsmenge der Waffe, die Baker in der Hand hält. Wenn Baker über keine weitere Munition verfügt, drücken Sie die Nachladen-Taste (Standard: R). Daraufhin wird die Anzahl der verbleibenden Munition kurz angezeigt.

**Granaten:** Zeigt die Anzahl Granaten, die Baker bei sich trägt.



**Kommandoring:** Erscheint immer dann, wenn Baker eins seiner Teams oder einen Panzer befehligt (Standard: rechte Maustaste). Die Flagge über dem Ring zeigt das Symbol der Einheit, die kommandiert wird (Angriffsteam, Feuerteam oder Panzer), der Kommandoring zeigt an, in welche Richtung sie befehligt wird.



**Sperrfeueranzeige:** Zeigt Position und Intensität feindlichen Sperrfeuers an. Die Sperrfeuersymbole erscheinen über der Mitte des feindlichen Teams.

#### **Bewegung**

Sie bewegen Matt Baker mit Hilfe der Maus und der Tastatur. In der Standardeinstellung kontrollieren Sie mit der Maus die Sicht und die Schussrichtung hoch/runter oder drehen sich nach links oder rechts. Mit den Bewegungstasten (Standard: W, S, A und D) bewegen Sie Baker in eine bestimmte Richtung vorwärts, rückwärts sowie seitwärts links und rechts. Kombinieren Sie Maus und Bewegungstasten, um flüssige Bewegungen zu erreichen.

Um Baker springen zu lassen, drücken Sie die Springen-Taste (Standard: LEERTASTE). Indem Sie die Ducken-Taste drücken (Standard: C), können Sie Baker sich ducken lassen. Er bleibt dann so lange in dieser Haltung, bis Sie die Taste erneut drücken. Geduckt bewegt sich Baker zwar langsamer, er kann aber hinter verschiedenen Objekten in Deckungen gehen und gibt ein kleineres Ziel für den Feind ab. Wenn Baker einen Feind aus kurzer Distanz mit dem Kolben seiner Waffe angreifen soll, drücken Sie die Nahkampf-Taste (Standard: Q).

#### **Lebensenergie**

Wenn Baker durch Feindfeuer getroffen wird, steigt ihm Blut in die Augen, und zwar aus der Richtung, aus der er getroffen wurde – wichtig um die Richtung des Angriffs auszumachen. Ab und zu erwischt Baker ein Streifschuss oder eine Kugel geht knapp an ihm vorbei. Dies können Sie an einem weißen Lichtschein am Bildschirmrand erkennen. Achten Sie im Kampf immer auf die Anzeige der Lebensenergie – wie in der Realität gibt es keine magischen Heiltränke oder ähnliche Dinge, die Bakers Lebensenergie wiederherstellen. Es kann passieren, dass in seiner unmittelbaren Nähe eine Bombe, Granate usw. explodiert und Baker durch die Detonation zu Boden gerissen wird. Es dauert dann einen Moment, bis sein Gleichgewicht und Sehvermögen wieder hergestellt sind, wenn er aufsteht.

#### **Munition**

Baker kann nur zwei Waffen, fünf Granaten sowie Sprengsätze gleichzeitig bei sich tragen. Sie können die Waffen wechseln, indem Sie die Waffenauswahl-Taste drücken (Standard: TAB). Sie können auch jederzeit eine Granate werfen, indem Sie die Granaten-Taste drücken (Standard: G).

## BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

Baker beginnt jede Mission mit bestimmten Waffen und Granaten, die benötigt werden, um die Mission zu beenden – im Verlauf der Mission stoßen Sie aber auch auf amerikanische und deutsche Waffen und Munition, die Baker aufnehmen kann.

Um eine Waffe aufzunehmen, gehen Sie über sie und halten die Benutzen-Taste (Standard: F) gedrückt, um die Waffe mit der Waffe zu tauschen, die Baker momentan in der Hand hält. Baker kann nur zwei Waffen gleichzeitig bei sich tragen. Jede Waffe, die Baker bei sich trägt, benötigt spezielle Munition. Einige Waffen verwenden jedoch denselben Munitionstyp (weitere Informationen finden Sie im Abschnitt über Waffen). Um Munition oder Granaten aufzunehmen, gehen Sie einfach darüber. Baker nimmt sie auf und fügt sie seinen Vorräten hinzu.

Er nimmt jedoch nur Munition auf, die er in einer seiner momentan mitgeführten Waffen benutzen kann.

Denken Sie daran, dass manchmal spezielle Waffen wie Raketenwerfer oder Scharfschützengewehre benötigt werden, um bestimmte Missionen abzuschließen, also überlegen Sie Ihre Waffenwahl genau.

### Gruppenbefehle

Baker führt eine Gruppe Soldaten an - als Fallschirmjäger im Feindgebiet ist er oft in der Unterzahl und muss sich auf die Männer unter seinem Kommando verlassen, damit er den Feind besiegen und die Missionsziele erreichen kann. Seine Gruppe besteht aus zwei Teams – dem Angriffsteam und dem Feuerteam. Das Angriffsteam ist mit leichteren Waffen und mehr Granaten ausgerüstet, um schnell und hart gegen den Feind zuschlagen zu können. Setzen Sie dieses Team ein, wenn Sie den Feind frontal oder von der Seite angreifen wollen. Das Feuerteam führt Gewehre für längere Schussdistanzen und schwerere Maschinengewehre mit. Setzen Sie es ein, um den Feind mit Sperrfeuer an seiner Position zu fixieren, während das Angriffsteam von der Seite angreift. Ab und zu hat Baker Teams oder Panzer unter seinem Kommando. Um ein Team oder einen Panzer zu befehlen, drücken Sie zuerst die Team-Auswahl-taste, um zwischen den beiden Teams zu wechseln (Standard: UMSCHALT-Taste). Aktivieren Sie dann den Kommandoring (Standard: rechte Maustaste gedrückt halten), um ihn auf dem Boden vor Baker anzeigen zu lassen. Benutzen Sie die Maus, um den Kommandoring zum Ziel zu bewegen.

- Team bewegen: Bringen Sie den Kommandoring an die Stelle, an die das Team vorrücken soll, und lassen Sie die Befehlstaste los.
- Befehl zum Angriff geben: Bewegen Sie den Kommandoring auf den Feind, der angegriffen werden soll – wenn der Ring verschwindet und das Befehlssymbol rot wird, lassen Sie die Befehlstaste los.
- Befehl zum Stürmen geben: Bewegen Sie den Kommandoring auf den Feind, der angegriffen werden soll – der Ring verschwindet und das Befehlssymbol wird rot. Drücken Sie die Feuer-Taste (Standard: linke Maustaste) und lassen Sie dann beide Tasten los.
- Sie können außerdem einem Team den Befehl geben, Baker zu folgen, indem Sie ihm den „Sammeln“-Befehl geben (Standard: Y). Das Team wird sich nun um Baker herum aufstellen und immer wieder in Position gehen, wenn er sich bewegt. Damit das Team die „Aufstellen“-Position verlässt, halten Sie die „Sammeln“-Taste (Standard: X) drücken und gedrückt halten.

## FELDHANDBUCH

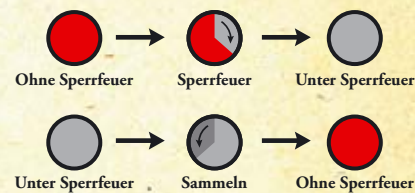
- Wenn ein Befehl erteilt wurde, gibt Baker seinem Team ein entsprechendes Handzeichen und Sie können hören, wie er den Befehl erteilt.

Als gute Soldaten werden Bakers Männer seinem Befehl Folge leisten, werden jedoch das Feuer eröffnen, bzw. erwidern, wenn sie feindliche Soldaten sehen oder beschossen werden. Sie werden sich außerdem gegenseitig Feuerschutz geben und Deckung für sich und die anderen Gruppenmitglieder suchen, um nicht getroffen zu werden.

### Feindliches Sperrfeuer

Wenn Baker und sein Team eine Gruppe feindlicher Soldaten angreifen, sehen Sie eine Sperrfeueranzeige über der Mitte der feindlichen Einheit. Diese Anzeige ist zunächst rot. Wird jedoch auf die Einheit gefeuert, geht die Anzeige langsam in Grau über. Wenn die Einheit mit ausreichend Feuer eingedeckt wurde, wird die Anzeige völlig grau und zeigt damit an, dass sich die Einheit unter Sperrfeuer befindet, in Deckung gegangen ist und selbst nur noch wenig feuert. Dies ist normalerweise der beste Zeitpunkt für einen Angriff in die Flanke der feindlichen Einheiten – sie werden sich wie echte Soldaten unter schwerem Beschuss verhalten und aus Angst vor Treffern in der Deckung bleiben (es sei denn, ein Angreifer kommt ihnen zu nahe). Ohne zusätzlichen Feuerschutz wird der Feind allerdings nicht lange in seiner Deckung bleiben.

Die Sperrfeueranzeige wird langsam dunkelgrau, bis sich die Einheit aus dem Sperrfeuer befreit hat, und dann wieder rot. Nun stehen die feindlichen Soldaten auf und eröffnen wieder verstärkt das Feuer. (Die Sperrfeueranzeige kann im Optionsmenü ausgeschaltet werden.)



### Situations-Ansicht

Als sich die Fallschirmjäger der 101. Airborne Division auf die Invasion Frankreichs vorbereiten, haben sie intensiv Karten, Fotos und Modelle der Normandie studiert. Als Spieler können Sie auf ähnliche Informationen zurückgreifen, und zwar in Form der Situations-Ansicht. Drücken Sie während des Einsatzes die Taste für die Situations-Ansicht (Standard: V). Das Spiel wird unterbrochen und Sie können die derzeitige Missionssituation von oben begutachten. In dieser Ansicht können Sie zwischen Sgt. Baker, seinen Kameraden, den Einsatzzielen des Kapitels und allen feindlichen Streitkräften, die entdeckt wurden, wechseln. Drücken Sie dazu die Pfeiltasten, um die Ansicht anzupassen. Die feindlichen Streitkräfte erscheinen nur dann in der Situations-Ansicht, wenn Baker sie bereits gesehen hat und ihre Position kennt. Es kann also sein, dass sich mehr feindliche Soldaten an einer Position befinden als in der Situations-Ansicht zu sehen sind. Sie können den momentan auf der Karte anvisierten Punkt heranzoomen, indem Sie die Zoom-Taste drücken (Standard: Y), und die Ansicht drehen, indem Sie die Bewegungstasten bewegen (Standard: W, S, A und D). Wenn Sie mit Ihrer Analyse der Situation fertig sind, drücken Sie noch einmal die Taste für die Situations-Ansicht, um ins Kampfgeschehen zurückzukehren.

## BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

## KAPITEL IX

**MULTIPLAYER-MODUS****MULTIPLAYER-MENÜ**

Sie können Brothers in Arms: Road to Hill 30 im Multiplayer-Modus entweder über LAN oder online über Ubi.com spielen. Sie können sich außerdem bei Ihrem Ubi.com-Konto anmelden oder die Spieloptionen über dieses Menü ändern.

**BENUTZERPROFILE**

Bevor Sie ein Multiplayer-Spiel spielen, können Sie zuerst ein Profil erstellen. Wählen Sie im Hauptmenü den Profil-Manager und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie kein Profil auswählen, werden die Standardeinstellungen des Spiels benutzt. In den Profilen wird Ihre persönliche Spielkonfiguration auf Ihrem Computer gespeichert

Wenn Ihr Profil erstellt wurde, kehren Sie in das Hauptmenü zurück und wählen das Multiplayer-Menü aus, in dem Sie nun den gewünschten Spieltyp festlegen.

**LAN-SPIELE**

Um über LAN zu spielen, wählen Sie zuerst im Multiplayer-menü die Option LAN-Spiel. Sie können dann entweder aus einer Liste existierender Spiele eines auswählen oder Ihr eigenes Spiel anlegen.

Spiel anlegen: Sie starten Ihr eigenes LAN-Spiel, indem Sie die Option SPIEL ANLEGEN wählen. Wählen Sie anschließend die Mission, die Sie spielen möchten und legen Sie die Anzahl der Spieler fest (2 oder 4). Wenn Sie Ihre Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf SPIEL BEGINNEN, um zur Missionsbesprechung zu gelangen.

Wählen Sie anschließend Ihr Team aus und klicken Sie auf BEREIT. Wenn Sie noch nicht bereit sind oder noch das Team wechseln möchten, klicken Sie auf NICHT BEREIT. Wenn ein Spieler das Team wechseln soll, markieren Sie den Spieler und klicken Sie auf SPIELER AUF ‚NICHT BEREIT SETZEN‘. Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf SPIEL BEGINNEN.

(Hinweis: Das Profil, mit dem Sie spielen, muss im Hauptmenü ausgewählt werden, bevor Sie sich einem LAN-Spiel anschließen oder eines anlegen.)

## FELDHANDBUCH

**AUF UBI.COM™ SPIELEN**

Spielen Sie Brothers in Arms: Road to Hill 30 online! Ubi.com™ ist eine Internet-Gemeinschaft, in der Sie eine permanente Spieleridentität annehmen können. Richten Sie sich eine Freundesliste mit anderen Spielern ein, sehen Sie, ob sie gerade online sind und laden Sie sie zu einem Spiel ein.

**MIT UBI.COM VERBINDEN**

Bevor Sie Ubi.com nutzen können, müssen Sie Ihren Computer an eine Internetverbindung anschließen und sich für den Ubi.com-Service registrieren. Weitere Informationen zu Ubi.com finden Sie unter [www.ubi.com](http://www.ubi.com).

Geben Sie, nachdem Sie die Lizenzvereinbarung gelesen und akzeptiert haben, Ihr Ubi.com-Kontonamen und ein Passwort ein. Klicken Sie auf die Option "Passwort speichern", wenn das Spiel Ihr Passwort speichern soll. Bestätigen Sie die entsprechende Option, um sich automatisch mit diesem Ubi.com-Konto beim Spiel anzumelden. Verwenden Sie die Optionen „Neues Profil“ und „Kontoverwaltung“, um ein neues Konto anzulegen oder Ihre derzeitigen Kontoeinstellungen zu bearbeiten.

**Hinweis:** Wenn Sie eine Firewall verwenden, könnte es bei der Anmeldung bei Ubi.com zu Problemen kommen. Die folgenden Ports müssen freigeschaltet werden, um auf Ubi.com spielen zu können:

[TCP] 40000-43000 (einschließlich)  
 [UDP] 44000 (Eingehend/Ausgehend)  
 [UDP] 45000 (Eingehend/Ausgehend)  
 [UDP] 45001 (Eingehend/Ausgehend)

**AUF UBI.COM SPIELEN**

Wählen Sie im Multiplayer-Menü die Option AUF UBI.COM SPIELEN. Sie müssen sich zuerst mit Ihrem Benutzernamen und Passwort bei einem vorhandenen Ubi.com-Konto anmelden oder ein neues Konto anlegen. Sobald Sie angemeldet sind, stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

Spiel suchen Hier können Sie nach vorhandenen Spielen suchen und ihnen beitreten. Markieren Sie zuerst ein Spiel. Die zur Verfügung stehenden Sitzungen werden links angezeigt. Sie können mit Hilfe von Filtern, die sich am unteren Bildschirmrand befinden, die vorhandenen Sitzungen sortieren. (Sie können die Sitzungsliste neu laden, indem Sie auf AKTUALISIEREN klicken.) Wenn Sie sich einem Spiel anschließen möchten,

## BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

markieren Sie es und wählen Sie die Option SPIEL BEITRETEN. Daraufhin gelangen Sie zur Missionsbesprechung. Wenn alle Spieler bereit sind (sie werden weiß angezeigt), beginnen Sie das Spiel, indem Sie auf SPIEL BEGINNEN klicken.

**Spiel anlegen:** Hier können Sie ein Spiel nach bestimmten Kriterien anlegen. Sie können die gewünschte Mission, die Anzahl der Spieler und den Server-Namen auswählen. Sie können außerdem ein Passwort vergeben, so dass Sie ein privates Spiel austragen können (die Mitspieler müssen das Passwort kennen, um beitreten zu können). Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie auf SPIEL BEGINNEN, um zur Missionsbesprechung zu gelangen. Wenn alle Spieler bereit sind (sie werden weiß angezeigt), starten Sie das Spiel, indem Sie auf SPIEL BEGINNEN klicken.

**MULTIPLAYER-SPIELE SPIELEN**

**Missionsziele:** In jeder Mission gibt es für jede Seite ein eigenes Missionsziel, das erreicht werden muss, bevor der Missionstimer abläuft. Folgen Sie während der Mission den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das/die Missionsziel(e) für Ihre Seite zu erfahren.

**Beförderung im Feld:** Wenn Sie während eines Multiplayer-Spiels fallen, können Sie einen überlebenden Soldaten zum neuen Gruppenführer befördern und mit diesem Soldaten weiterspielen.

**Verstärkung:** Wenn Ihre Kameraden während des Multiplayer-Spiels fallen, können Sie Verstärkung anfordern. Jeder Spieler hat für jede Mission eine begrenzte Anzahl Verstärkungen. Diese wird auf dem HUD angezeigt (Wenn Ihr Teamkamerad die Mission beendet, erhalten Sie seine Verstärkung, die er nicht mehr benötigt).

**MULTIPLAYER-SPIELBILDSCHIRM (HUD)**

Wenn Sie ein Brothers In Arms Road To Hill 30 Multiplayer-Spiel spielen, sind viele der auf dem Bildschirm angezeigten Informationen wie Lebensenergie, restliche Granaten und Munition oder die Positionen des Feuerteams mit denen des Einzelspielermodus identisch. Allerdings gibt es im Multiplayer-Modus einige Ergänzungen zum HUD (Heads Up Display):

**Richtungsanzeige zum Missionsziel:** Pfeile an der Außenseite des Kompasses zeigen in die Richtung verschiedener Ziele der Mission. Gelbe

## FELDHANDBUCH

Pfeile zeigen Zielorte an, orangefarbene Pfeile Objektziele und graue Pfeile mögliche Objektziele, die noch nicht entdeckt wurden.

**Missionstimer:** Zählt die Zeit herunter, die für das Abschließen der Mission verbleibt.

**Missionsziele:** Zeigt den Status positionsabhängiger Ziele.

**Zielobjekte:** Zeigt den Status von Objekten, die für den Erfolg der Mission entscheidend sind. In Sprengmissionen werden diese gelegentlich durch einen Timer ersetzt.

**Restliche Verstärkung:** Die Zahl rechts neben dem Kompass zeigt die Anzahl der Verstärkungen an, die Ihnen für das Spiel noch verbleiben.

## Folge Take Brothers in Arms Road to Hill 30™ auf den nächsten Level!

Schließe dich der wachsenden Brothers in Arms Road to Hill 30™ Community an und erhalte Zugriff auf:

- Exklusives Material und Informationen
- Tolle Gewinnspiele und Preise
- Besondere Angebote: Sammler-Objekte, Limitierte Auflagen ...
- Geheime Tipps und Tricks
- das offizielle Forum in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!

**Werde jetzt Mitglied und melde dich unter [www.brothersinarmsgame.com](http://www.brothersinarmsgame.com) an!**

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

**NOTIZEN**

---

FELDHANDBUCH

**NOTIZEN**

---

## BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

### KAPITEL X

#### BROTHERS IN ARMS CREDITS

Executive Producer: Randy Pitchford  
 Project Manager: Jeff Wofford  
 Multiplayer Producer: Marc Tardif  
 Assistant Producer & Localization: Simon Hurley  
 Game Design & Direction: Brian Martel,  
 Randy Pitchford

Art Director: Brian Martel  
 Lead Animator: Landon Montgomery  
 Lead Artist: Jeremy Cooke  
 Lead 3D Artist: Matthew VanDolen  
 Art & 3D Modeling: Stephen Bahl, Jennifer Burris,  
 Shannon Dees, Joseph Espinoza, Eli Luna, Leah  
 Pearl, Mike Neumann, Nathan Reinhardt  
 Animation & Motion Capture: Josh Rearick  
 Additional Art: Ted Anderson, Sam Arguez Jr.,  
 Patrick Blank, Jake Hernandez, Sam Kite, Ryan  
 Lee, Joshua Leichter, Tomer Litvin,  
 Jimmy Lomax, Jonathon Nascone,  
 Joshua Noble, Hung Pham, Emilio  
 Santoyo, John Schratz, Jordan Walker

Lead Programmers: Patrick Deupree, Steve Jones  
 Game & Platform Programming: Jeff Broome,  
 Patrick Deupree, Neil  
 Johnson, Stephen Palmer, Jeff Wofford,  
 Sean Cavanaugh, Charles Kostick,  
 Shawn Green, Sean Reardon  
 Multiplayer Programming: Steve Jones,  
 Jimmy Sieben, Scott Velasquez  
 AI Programming: Neil Johnson, Jeff Broome  
 Graphics Programming: Sean Cavanaugh  
 Audio Programming: Scott Velasquez  
 Additional Programming: Brian Burleson,  
 Nicholas Chinnici, Ryan Conlon, Derrick Levy,  
 Mathew Prichard, Daniel Walsh  
 Additional Xbox Live Programming: Demiurge  
 Studios

Lead Single Player Level Designer: Mike Wardwell  
 Lead Multiplayer Designer: Matthew Armstrong  
 Level Design & Scripting: Matthew Armstrong,  
 Patrick Blank, Erik Doescher, Dorian Gorski, Daniel  
 Grafstrom, Ezra Hanson-White, Josh Jeffcoat, Richard  
 Jessup, Patrick Krefting, Ben Nitschke, Nathan  
 Overman, Carl Shedd, Mike Wardwell  
 Additional Level Design: Eric Berger, Jonathan Day,  
 Brian Hess, Pat Hook, Carl Kam

Business Administration: Stephen Bahl, Landon  
 Montgomery  
 PR & Marketing Director: Marc Tardif

Technical Support & Source Control:  
 Stephen Palmer, David McGarry  
 Online Community Manager: Scott Dudley  
 Military Advisor & Historian: Col. John Antal,  
 US Army (Ret.)  
 Writers: Mike Neumann, John Antal  
 Storyboards & Historical Research: Erik Doesher  
 User Interface Design: Jeremy Cooke,  
 Charles Kostick  
 Game Manual: Simon Hurley, Eli Luna  
 Audio Director & Producer: David McGarry  
 Audio Engineer: Mark Petty  
 Additional Assistance/Lip-Sync: Craig Bernardo,  
 Chad Lovell,  
 Jonathan Schwarz, James Sweeney,  
 John Zagorsky  
 Voice Talent: Troy Baker, Jeff Broome, Ehren Buttlar,  
 Jonathan Erickson, Tom Hull, Simon Hurley,  
 Ryan Jewell, Neil Johnson, Amit Kapoor, Jeff Kribs,  
 James Loomstein, Brian Martel, Alix McAlpine, David  
 McGarry, Marc McGarry, Mikey Neuman,  
 Greg Peterson, Mark Petty, Randy Pitchford, Gary  
 Rivers, JD Sanders, Joel Watson, Steven Wilson,  
 Jeff Worthy

Orchestral Score Performed By: The Prague  
 FILMharmonic Orchestra, Czech Republic  
 Score Composer: Stephen Harwood  
 Score Conductor: Adam Klemens  
 Score Studio Technician: Cenek Kotzmann  
 Score Sound Engineer: John Timperley  
 Score Sessions Organizer: Petr Pycha  
 Score Reader: Milan Puklicky

QA Manager: Evan Birkby  
 QA Leads: Ben Nitschke, Mike Weber  
 QA Testers: Erik Avalos, Steven Boaman,  
 Jennifer Canada, James Canavan, Stephen Daniels,  
 Angie Dietrich, David Doran-Marshall,  
 Rhonda Dudley, Matthew Graham, Curtis Hart,  
 Benjamin Henry, Derrick Levy, Rick Luebbers,  
 Chante Mahaffey, Justin Miller, Joshua Ridenhour,  
 Sean Slayback, Ryan Sullivan, Tung Tran,  
 Hunter Woodlee, Jim Wyatt  
 QA Engineers: Nicholas Chinnici, Aaron Cole, Ryan  
 Conlon, Kyle Denton, Frederick Echols,  
 John Roberts

Gearbox Software is: John Antal, Matthew  
 Armstrong, Stephen Bahl, Evan Birkby, Patrick  
 Blank, Jeffrey Broome, Jennifer Burris,  
 Sean Cavanaugh, Jeremy Cooke, Shannon Dees,  
 Patrick Deupree, Erik Doescher, Scott Dudley,

## FELDHANDBUCH

Joe Espinoza, Dorian Gorski, Daniel Grafstrom,  
 Shawn Green, Ezra Hanson-White, Simon Hurley,  
 Josh Jeffcoat, Richard Jessup, Neil Johnson,  
 Steve Jones, Charles Kostick, Patrick Krefting, Eli  
 Luna, Brian Martel, David McGarry,  
 Landon Montgomery, Mike Neumann, Ben Nitschke,  
 Nathan Overman, Stephen Palmer, Leah Pearl,  
 Randy Pitchford, Sean Reardon, Josh Rearick,  
 Nathan Reinhardt, Carl Shedd, Jimmy Sieben,  
 Marc Tardif, Matthew VanDolen, Scott Velasquez,  
 Mike Wardwell, and Jeff Wofford.

Gearbox Software would like to thank: everyone at  
 Ubisoft; Mark Rein, Jay Wilbur, Tim Sweeney, Cluffy B  
 and everyone at Epic; Al Reed and everyone at  
 Demiurge Studios; Peter Raad, Tony Cuevas,  
 Tricia Serju, and everyone at The Guildhall;  
 Gabe and Tycho at Penny Arcade; Joe Sousa,  
 Brian Harvey, Dan Vivoli, Carrie Cowan, and  
 everyone at nVidia; Joe Kreiner and everyone at  
 Logitech; Liam Byrne at Creative Labs; ATI;  
 Lori Solomon at Dolby; Kristi Junio; Chef David  
 Michael; Brian Burleson and the SGDA; Scott  
 Bayless; Daniel Germain; Valve; Ken Lobb;  
 Chris Kimmel, Frank Pape, Jim Veevaert and every-  
 one at Microsoft Game Studios; Emma Seigel;  
 Daniel Luka; Jérôme Kemker; MUSA; Petr Pycha;  
 Professor Ed Peniche (former member of 101st  
 Airborne, Fox Company, in WWII); Dr. Jack Atwater;  
 The National D-Day and WWII Museum;  
 the Patton Museum; the Veterans of Foreign Wars  
 organization; the U.S. Army Ordnance Museum; the  
 Aberdeen Proving Ground; the United States Armed  
 Forces; the Gearbox forum moderators  
 (Andy Gowman, Chris Eyles, Eric Atkins,  
 David Draher, Zoran Vracar, Pascal Redant,  
 David Estalote, Jonathon Church, Garland Rayl, and  
 Molkién); the Gearbox forum regulars; and all the  
 loyal Gearbox fans who have supported us over the  
 years!

Special thanks to: Emily Armstrong; Lisa Beckham;  
 Arthur Birkby (former member of 75th Infantry  
 Division during the Battle of the Bulge in WWII);  
 Grace Birkby; the Blank Family; Nicole Blydenstein;  
 Karl Borst; Robert Brehm; Debbie and Frank Brown;  
 Cole Burris; Consuelo Campos; James Cole;  
 Sean Conlan; William Davis (former B-17 navigator  
 in WWII); Don Dees; Suzan Dees; Theresa Deupree;  
 Iria, Katharine, Ronald and Jane Doescher; EZ; Febra  
 and Paul; Alex Flores; Justin Garrett; Daryl Gold;  
 Melodie and Timothy Grafstrom; Misty and Amber  
 Green; Lenora Hernandez; Jennifer Holmes; Piers &  
 Ailsa Hurley; Thomas & Robin Hurley; Amanda &  
 Michelle Hurley; the Jessup Family; Wayne,  
 Peggy, Michael, and Sarah Krefting; Aaron Johnson;  
 Libby Jones; Richard Komando; Kirby; Brian Lamay;  
 The Lee Brothers; the Luna Family; Mapcore;  
 Meghan and Liam Martel; Carol Neumann;  
 Mike Neumann v1.0; Joe Orlando; John, Lynette,  
 Matthew and the rest of the Overman Family; Ana  
 Palmer; Mike Palmer; Mike and Marlyn Reardon;  
 Scott, Stacey and Samantha Reardon;  
 the Rearick family; the Reinhardt Family;  
 Connie Riley; Aidan, Calvin, and  
 Stephanie Schiefer; Scooter; Shobek; Kevin Steele;  
 Oscar and Tango; the Tardif Family; Maria Torres;  
 Lauren Phillips; Lisa and Gabi Velasquez;  
 Julie VanDolen; Maya Wildes; Mike Wildes;  
 Jennie Williams; Ann, Liam, and Eleanor Wofford;  
 Kevin Zalec; #was; theposse.org; God.

Thanks to the incredible team at Gearbox for realiz-  
 ing the vision through synergy and collaboration that  
 far exceeds the initial idea.  
 Without you guys and gals, there is no Gearbox.

Brothers In Arms Babies: Liam Martel, Maya Wildes,  
 Gabriella & Isabella Velasquez, Katharine Doescher,  
 Ethan Hernandez, Alexander & Evelyn Armstrong,  
 Eleanor Wofford.

**BROTHER'S IN ARMS ROAD TO HILL 30™**  
**ist den Veteranen der 101. Airborne gewidmet.**  
**Der großen Generation, die den Mut besaßen, gegen den Faschismus in**  
**den Krieg zu ziehen, und all jenen die für die Freiheit gekämpft haben**  
**und gestorben sind.**

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

## **UBISOFT KUNDENDIENST**

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

**<http://support.ubisoft.de>**

In unserer FAQ – Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie den Fragen Sie uns - Link in den FAQ's benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00, unter Telefon 01805 - 554938 (0,12 Euro/ Minute) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage benötigen wir ihre Mithilfe. Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Kompletter Name des Produkts.
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte die Datei DxDiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie die Datei DxDiag auf:

Klicken Sie bitte auf "START"--> "AUSFÜHREN"--> hier "dxdiag" eintippen und "OK" klicken.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel-DVD-ROM

Sollten Sie technische Probleme mit dem Produkt haben, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/ Minute)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten

FELDHANDBUCH

## **GARANTIE**

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Senden Sie bitte jedes defekte Multimediaprodukt zusammen mit dem Handbuch per eingeschriebenem Brief an den „Technischen Kundendienst“. Bitte geben Sie Ihren vollen Namen und Ihre Adresse mit Postleitzahl, sowie das Datum und den Ort des Kaufs an. Sie haben alternativ die Möglichkeit, das Multimediaprodukt am Ort des Kaufs umzutauschen.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand "wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seiner Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

## **EIGENTUMSRECHT**

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend des geistigen Eigentums geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

FELDHANDBUCH

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France  
© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by  
UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In  
Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under  
license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft  
Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the  
Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

