

Inhalt

1.0 Das Hauptprogramm

1.1 Die Menüs

- 1.1.1 Das Datei-Menü
- 1.1.2 Das Phasenmenü
- 1.1.3 Das Einheiten-Menü
- 1.1.4 Das Angriffs-Menü
- 1.1.5 Das Verstärkungs-Menü
- 1.1.6 Das Status-Menü
- 1.1.7 Das Bildschirm-Menü
- 1.1.8 Das A/I-Menü
- 1.1.9 Das Modem-Menü
- 1.1.10 Das Options-Menü
- 1.1.11 Das Hilfe-Menü

1.2 Die Dialogfenster

- 1.2.1 Der Feind-Dialog
- 1.2.2 Der A/I-Aktions-Dialog
- 1.2.3 Das Dialogfenster Befehle
- 1.2.4 Der Stärke-Dialog
- 1.2.5 Das Dialogfenster Objekte
- 1.2.6 Der Sieges-Dialog
- 1.2.7 Der Aufenthaltsorte-Dialog
- 1.2.8 Der A/I-Auswahl Dialog
- 1.2.9 Der Artillerie-Dialog
- 1.2.10 Der Organisations-Dialog
- 1.2.11 Der Zeitplan-Dialog
- 1.2.12 Der Ankunfts-Dialog
- 1.2.13 Das Sprung-Fenster
- 1.2.14 Der Modem-Einstellungs-Dialog
- 1.2.15 Der Kommunikationsdialog
- 1.2.16 Der Modem-Wahl-Dialog
- 1.2.17 Der Neue-Szenario-Dialog
- 1.2.18 Das Dialogfenster Auswahl

1.3 Das Gebiets-Info-Feld

- 1.3.1 Die Gebietsinformationen
- 1.3.2 Die Einheiten-Liste
- 1.3.3 Die Status-Zeile

1.4 Andere Features

- 1.4.1 Das Benutzen der Maus
- 1.4.2 Tastenkombinationen
- 1.4.3 Automatische Bewegung
- 1.4.4 Automatische Zielsuche
- 1.4.5 Drag und Drop

1.4.6
1.4.7

Der Hilfsmittelkasten
Automatisches Scrollen

1.0 Das Hauptprogramm

Das [Hauptprogramm von die Große Schlacht in den Ardennen](#) wird im Normalfall über einen Doppelklick auf das Szenario- Icon gestartet. Nachdem das Hauptprogramm gestartet wurde, wird ein Konflikt mittels des Dateien-Menüs geladen.

Das Hauptprogramm präsentiert einen Menübalken am oberen Rand, der für das Ausführen der meisten Programm-Features dient. Unter dem Menü-Balken befindet sich die Darstellung der Karte. Die Karte zeigt Balken zum Scrollen, für den Fall, daß die Karte zu groß ist, um auf der gesamten sichtbaren Fläche dargestellt zu werden. Unter dem Kartenausschnitt befindet sich das Gebiet mit den Feldinformationen. Dieses Gebiet wird für die Darstellung der Informationen über den Status des Programms und über die einzelnen Felder der Karte verwendet.

1.1 Die Menüs

Diese Menüs sind Teil des Große Schlacht in den Ardennen Programms:

Das Datei-Menü

Das Phasen-Menü

Das Einheiten-Menü

Das Angriffs-Menü

Das Verstärkungsmenü

Das Status-Menü

Das Darstellungsmenü

Das A/I-Menü

Das Modem-Menü

Das Options-Menü

Das Hilfe-Menü

Benutzerhilfen für jedes Menü werden in der Statuszeile am unteren Rand des Hauptbildschirms dargestellt, sobald dieses Menü angewählt wird.

1.1.1 Das Datei-Menü

Das **Datei-Menü** wird dazu verwendet, neue Konflikte zu starten oder frühere Konflikte zu laden oder einen gegenwärtigen Konflikt zu speichern.

Um einen neuen Konflikt zu starten, wählen Sie bitte **Neu** im Menü an. Ein Informationskasten mit den möglichen Dateien wird erscheinen, so daß ein Szenario ausgewählt werden kann. Ein startbares Szenario hat als Extension scn. Szenarios werden normalerweise nach dem Tag des Konflikts benannt.

Um einen vorausgegangenen, abgespeicherten Konflikt zu laden, wählen Sie bitte die Option **Öffnen**. Auch hier wird ein Dialogfenster erscheinen, in dem der Name des Konfliktes spezifiziert werden kann. Eine Konfliktdatei hat die Extension btl. (engl. für Battle)

Um einen Konflikt zu speichern, der neugestartet wurde oder aus einer vorhandenen Datei geladen wurde, wählen Sie **Speichern** im Menü. Wenn der Konflikt zuvor noch nicht gespeichert wurde, wird ein Dialogfenster erscheinen, in dem Sie den Namen der Datei spezifizieren können. Eine Konflikt-Datei sollte unter einem Dateinamen mit der Extension btl gespeichert werden. Achtung: Normalerweise ist es eine gute Idee, einen Konflikt in bestimmten Zeitabständen abzuspeichern, und nicht mit dem Speichern bis zu dem Zeitpunkt zu warten, an dem man das Programm verlassen möchte.

Das Speichern des Konflikts schützt gegen unvorhersehbare Fehler wie beispielsweise Stromausfälle und erlaubt das erneute Versuchen im Falle eines Bedienungs- oder Vorgehensfehlers. Der Programmpunkt **Speichern unter** kann dazu verwendet werden, einen Konflikt unter einem bestimmten Dateinamen abzuspeichern und nicht unter dem Namen, unter dem das Spiel derzeit geführt wird. Dadurch kann man den gegenwärtigen Konflikt abspeichern, ohne den zuvor gespeicherten Konflikt zu überschreiben.

Die **Schnappschuß**-Option kann dazu verwendet werden, die Karte mit der gegenwärtigen Situation, d.h. mit allen derzeit sichtbaren Einheiten, in einer Datei abzuspeichern. Ein Dialogfenster mit einer Dateiauswahloption wird erscheinen, so daß der Name dieser Grafik-Datei individuell festgelegt werden kann. Die kreierte Grafik-Dateien können mit jeder standardisierten Grafikapplikation betrachtet oder ausgedruckt werden.

Die Option **Verlassen** dient dazu, das Programm zu verlassen. Wenn der gegenwärtige Konflikt seit dem letzten Speichern noch fortgesetzt wurde, so wird ein Dialogfenster erscheinen, daß die Option des Speicherns vor dem endgültigen Ausstieg aus dem Programm bietet.

1.1.2 Das Phasenmenü

Das [Phasenmenü](#) dient dem Aufstieg in die nächste Phase. Das Anwählen des Menüpunkts [Nächster](#) bewirkt, daß der Konflikt zur nächsten Phase fortschreitet. Diese Phasen sind:

- [Vorbereitung Feuerphase](#)
- [Bewegungsphase](#)
- [Defensive Feuerphase](#)
- [Offensive Feuerphase](#)
- [Angriffsphase](#)
- [Handelsphase](#)

In jedem Zug gibt es insgesamt 12 Phasen: 6 unter der Kontrolle der alliierten Seite und 6 unter der Steuerung der Axis-Seite. Die erste Seite, die mit dem Ziehen beginnen kann, wird durch die Parameter-Daten, die aus dem Szenario resultieren, bestimmt. Ein Beispiel: Wenn die Axis-Seite zuerst ziehen darf, dann würden die 12 Phasen wie folgt aussehen:

- Axis Vorbereitung Feuerphase
- Axis Bewegungsphase
- Alliiert Defensive Feuerphase
- Axis Offensive Feuerphase
- Axis Angriffsphase
- Axis Handelsphase
- Alliiert Vorbereitung Feuerphase
- Alliiert Bewegungsphase
- Axis Defensive Feuerphase
- Alliiert Offensive Feuerphase
- Alliiert Angriffsphase
- Alliiert Handelsphase

Zu Beginn einer Vor-Feuerphase sorgen interne Berechnungen für die Verhinderung interner Probleme wie Unterbrechungen und Entdeckungen.

Am Ende eines Zuges wird die Zeit entsprechend den Vorgaben dieses Szenarios um eine bestimmte Periode vorgestellt. In der Regel dauert ein Zug 10 Minuten.

Ein Szenario wird mit der letzten Phase eines Zuges beendet, sobald die Zeitgrenze überschritten wird. Die Zeitgrenze hängt vom Szenario ab und wird im [Statusbalken](#) unmittelbar nach der aktuellen Zeit dargestellt.

Der Menüpunkt [Sprung-zum-Ende](#) wird dazu verwendet, den gegenwärtigen Konflikt zu beenden und den Sieger zu ermitteln. Das Dialogfenster mit den Punkten wird dargestellt und das Programm wird beendet. Wenn der gegenwärtige Konflikt mit mindestens einer manuell gesteuerten Partei gespielt wird und dieser Konflikt gleichzeitig über das Front End-Interface des Hauptprogramms gestartet wurde, so erlaubt der gegenwärtige Konflikt einen Eintrag in die High-Score-Liste. Bitte beachten Sie, daß zumindest die

Hälfte des Konflikts beendet sein muß, bevor der Eintrag in die High-Score-Liste möglich ist.

1.1.3 Das Einheiten-Menü

Das **Einheiten-Menü** wird dazu verwendet, den Status der ausgewählten Einheiten zu verändern und Luftangriffe zu initiieren. Vor dem Verändern des Einheitenstatus müssen die Einheiten zunächst ausgewählt werden, wobei die Feldinformationen benutzt werden. Die meisten Veränderungen an ausgewählten Einheiten können nur in der Bewegungsphase und von der steuernden Seite ausgeführt werden und hängen mit den internen Regeln und Bewegungsmöglichkeiten zusammen.

Der Menüpunkt: **Zur Spitze des Stapels** bewegt die ausgewählten Einheiten an die Spitze des Stapels. Dies kann jederzeit durch die steuernde Seite erfolgen.

Der Menüpunkt: **Zum Boden des Stapels** bewegt die ausgewählten Einheiten zum unteren Ende des Stapels. Dies kann jederzeit durch die steuernde Seite erfolgen.

Der Menüpunkt **Laden/Entladen** wird dazu verwendet, Einheiten in Trägereinheiten zu laden oder um Einheiten, die gerade transportiert werden zu entladen. Um Einheiten zu laden müssen zuerst die beide Einheiten - die zu transportierende Einheit und die Transport-Einheit - ausgewählt werden. Um Einheiten zu entladen, muß der Transporter in der Einheitenliste ausgewählt werden. Nach der Wahl der Einheiten wird das Laden/Entladen-Menü aufgerufen.

Der Menüpunkt **Luftangriff** wird dazu verwendet, einen Luftangriff auf eine gegnerische Einheit zu starten. Luftangriffe können während der Bewegungsphase von der steuernden Seite initiiert werden, solange die Option auf einen Luftangriff gewährleistet ist. Die Anzahl der Luftangriffe wird im alternativen Informationsfeld der Gebietsinformationen dargestellt. Das Feld, das angegriffen werden soll, muß zunächst durch einen Klick mit der linken Maustaste ausgesucht werden. Als nächstes muß der Menüpunkt Luftangriff angewählt werden oder die Tastenkombination gedrückt werden. Sollten in dem ausgesuchten Feld mehrere Ziele zur Verfügung stehen, so erscheint ein Icon mit einem Flugzeug über dem Zielfeld. War die Initiierung des Luftangriffs erfolgreich, so erscheint ein Flugzeug über dem Zielfeld. Luftangriffe werden automatisch zu Beginn der nächsten offensiven Feuerphase gestartet.

Der Menüpunkt **Artillerie** sorgt für das Öffnen des Dialogfensters mit der Artillerie. Dieses Dialogfenster wird dazu verwendet, Artillerietruppen während der Vor-Feuerphase auszuwählen.

Die Option **Rückgängigmachen des letzten Zuges** kann dazu verwendet werden, den letzten Zug rückgängig zu machen. Außerdem kann auf diesem Weg der gesamte letzte Zug der automatischen Bewegung rückgängig gemacht werden.

1.1.4 Das Angriffsmenü

Das **Angriffsmenü** wird nur innerhalb der Angriffsphase von der steuernden Seite benutzt. Um einen Angriff durchzuführen, muß zunächst ein Verteidigungsfeld ausgewählt werden, wozu man die rechte Maustaste benutzt. Ein spezielles icon wird auf dem ausgewählten Feld dargestellt, wodurch vermittelt wird, daß dieses Feld angegriffen wird.

Jede Gruppe an Einheiten, die in diesem Angriff angegriffen wird, muß zunächst durch Benutzen der Hex Informationsgebiete ausgewählt werden und dann dem Angriff durch Benutzung des **Angriffadditionsmenü** hinzugefügt werden. Das Angreifen einer Einheit erfordert die Nachbarschaft zu dem zu verteidigenden Feld sowie die Befolgung aller internen Angriffsregeln.

Nachdem alle anzugreifenden Einheiten ausgesucht wurden, wird der Angriff mit Hilfe des **Beschließe-Angriff-Menüs** beschlossen. Somit wird der Angriff nach allen internen Regeln freigegeben und ein Dialog-Fenster wird erscheinen, das die Ergebnisse dieses Angriffs darstellt. Sollten die Verteidigungstruppen bei diesem Angriff unterliegen, so werden die angreifenden Einheiten automatisch das Verteidigungsfeld besetzen.

Das **Zeige-Chancen-Menü** kann dazu verwendet werden, die Chancen eines vorausgehenden Angriffs darstellen zu lassen.

1.1.5 Das Truppen-Verstärkungs-menü

Das **Menü für die Truppenverstärkungen** kann dazu verwendet werden, die einzelnen Truppenverstärkungen zu bestimmen und um zu überprüfen, welche Truppen zur Plazierung auf der Karte verfügbar sind.

Der Menüpunkt **Zeitplan** sorgt für die Darstellung des Dialogfensters mit dem Zeitplan. Dieses Dialogfenster wird dazu verwendet, den genauen Einsatzplan der Truppenverstärkungen und deren Ankunft im gegenwärtigen Szenario festzulegen.

Der Menüpunkt **Ankunft** präsentiert das Dialogfenster Ankunft. Dieses Dialogfenster wird dazu verwendet, die Truppenverstärkungen, die bereits auf der Karte eingetroffen sind und die, die zum Plazieren verfügbar sind, festzulegen.

1.1.6 Das Status-Menü

Das **Status-Menü** kann dazu verwendet werden, alle Informationen über den gegenwärtigen Status des Konflikts, inklusive Stärke, Sichtbarkeit und Siegesinformationen preiszugeben. Das Auswählen des Menüpunkts **Stärke** bewirkt das Öffnen des Dialogfensters Stärke. Das Anwählen des Menüpunktes **Sichtbares** bewirkt das Öffnen des Dialogfensters Sichtbares. Schließlich öffnet das Anwählen des Menüpunktes **Sieg** ein Dialogfenster mit den Siegesinformationen.

1.1.7 Das Bildschirm-Menü

Das **Bildschirm-Menü** wird dazu verwendet, die auf der Karte dargestellten Informationen zu kontrollieren.

Das **Einheiten-Aus**-Menü-Item schaltet das Display mit den Einheiten auf der Karte ein. Wenn dieses Item angewählt wird, so wird die Position der Einheiten auf der Karte mit einer hohlen Umrandung dargestellt. Diese Option wird dazu verwendet, daß unter den Einheiten befindliche Gebiet besser erkennen zu können.

Das **Einheiten-Basis-Aus**-Menü schaltet das Display der Basen unter den Einheiten in 3D-Grafik um. Wenn dieses Item angewählt wird, werden die Einheiten auf der 3D-Karte ohne Ihre ovale Basis dargestellt.

Das **Spezial**-Menü wird dazu verwendet, spezielle Dinge wie Festungen und Minen auf der Karte darzustellen. Wenn dieses Item gewählt wird, werden alle Besonderheiten über den Einheitenstapeln dargestellt. Wenn dieses Item nicht angewählt wird, werden alle Besonderheiten dieses Feldes unter den Stapeln mit den Einheiten dargestellt.

Das **Sichtbar**-Menü-Item wird dazu verwendet, die sichtbaren Felder der Karte wie gewünscht einzusehen. Sichtbare Felder sind ebenfalls Szenario-spezifische Felder mit entsprechenden Werten, die einen Überblick über Sieges- und Verlustchancen dieses Szenarios geben. Wenn dieses Item angewählt wird, werden alle sichtbaren Felder mit einem speziellen Icon dargestellt. Sichtbare Werte werden außerdem in der Gebietsinformation des Hauptprogramms dargestellt.

Das **Aufenthaltsorte**-Menü dient zur Darstellung des Aufenthalts-Dialog. Dieser Dialog kann dazu benutzt werden, spezielle Orte auf der Karte zu finden. Aufenthaltsorte können auch auf der Karte selbst dargestellt werden, indem man eine der beiden Shift- Tasten drückt und gedrückt hält.

Das **Außenlinien**-Menü wird dazu verwendet, die Außenlinien der Felder darzustellen. Wenn dieses Item angewählt wird, so werden die Außenlinien der Felder auf der Karte dargestellt.

Das **Finde-Organisation**-Menü stellt den Organisations-Dialog auf dem Bildschirm dar. Dieser Dialog wird dazu verwendet, spezifische Organisationen auf der Karte darzustellen.

Wenn das **Finde-Einheiten**-Menü eingeschaltet wird, so werden alle Feinde auf der Karte, die derzeit gesichtet werden, mit einem hervorgehobenen Rand dargestellt.

Wenn das **Feuer/Gefecht**-Icon angewählt wurde, werden alle Einheiten auf der Karte, die bereits gegen einen Feind gekämpft haben oder bereits in einen Angriff verwickelt waren, während der gegenwärtigen Phase mit einem hellen Rand umzogen.

Wenn das **Bewegte-Einheiten**-Menü-Icon angeklickt wird, so werden alle Einheiten, die in der gegenwärtigen Phase bereits bewegt wurden, mit einem hellen Rand versehen.

Wenn das **Gestörte-Einheiten**-Menü-Icon angewählt wird, so werden alle Einheiten auf der Karte, die in der gegenwärtigen Phase bereits gestört wurden, mit einem hellen Rand umzogen.

Wenn das **Indirekt-Gefeuerte-Einheiten**-Menü-Item angeklickt wird, so werden alle Einheiten auf der Karte, die in der gegenwärtigen Phase bereits indirekt gefeuert haben, mit einem hellen Rand umzogen.

Wenn das **Organisations**-Menü-Item ausgewählt wird, so werden alle Einheiten, die der selben Organisation angehören, mit einem hellen Rand dargestellt.

Jedes einzelne dieser Menüs ist ein Exklusiv-Menü, so daß das Anwählen jedes einzelnen die zuvor angewählte Option wieder löscht. Während der Angriffsphase, oder für den Fall, daß keine Option angewählt wurde, werden die Einheiten, die gegenwärtig angreifen, hervorgehoben.

Die **normale 2D Ansicht** wird dazu verwendet, die Karte in einer flachen 2D-Darstellung unter Verwendung der normalen Auflösung darzustellen.

Die **2D Herausgezoomte Ansicht** wird dazu verwendet, die Karte in flacher 2D Darstellung unter Verwendung einer geringeren Auflösung, jedoch mit mehr sichtbaren Feldern zur gleichen Zeit darzustellen.

Die **normale 3D Ansicht** wird dazu verwendet, die Karte in einer isometrischen 3D-Darstellung unter Verwendung der normalen Auflösung darzustellen.

Die **3D Herausgezoomte Ansicht** wird dazu verwendet, die Karte in isometrischer 3D Darstellung unter Verwendung einer geringeren Auflösung, jedoch mit mehr sichtbaren Feldern zur gleichen Zeit darzustellen.

Die Verkleidung einer Einheit wird nach der Bewegung automatisch verändert. Außerdem kann sie durch manuelle Manipulation per Tastatur verändert werden.

Wenn sich die Karte in der Nah- oder Fernperspektive befindet, so scrollt sie immer zum gegenwärtigen Krisengebiet nahe dem Zentrum der Karte.

Der **Hilfsmittelkasten zur Rotation** ist dabei behilflich, zwischen horizontaler und vertikaler Sichtweise hin und her zu switchen.

1.1.8 Das A/I-Menü

Das [A/I Menü](#) dient dazu, die künstlichen Intelligenz-Kapazitäten (Artificial Intelligence) dieses Programms einzustellen. Wenn A/I eingesetzt wird, werden einige oder alle Entscheidungen für eine bestimmte Seite durch die Software vollzogen und die Software wird alle Aktionen, z.B. Feuern und Bewegen automatisch durchführen. Das Feature A/I kann in drei verschiedene Modi eingestellt werden: Manuell, Halbautomatisch und automatisch. Jeder Modus kann unabhängig für jede Seite eingestellt werden: Verbündete und Axis.

Im [manuellen A/I-Modus](#) kann der Anwender alle Entscheidungen für eine bestimmte Seite treffen lassen. Dies betrifft alle Bewegungs- und Feuerzüge für diese spezielle Seite. Dies ist der voreingestellte Modus.

Im [halbautomatischen A/I-Modus](#) wird der Anwender dazu aufgefordert, einige gewichtige Entscheidungen für diese Seite zu treffen, doch die Software übernimmt alle Entscheidungen der unteren Kategorie, wie Bewegung und Feuern. In diesem Modus übernimmt der Anwender die Rolle des über allem stehenden Commanders dieser Seite, doch er muß sich nicht über die Einzelheiten der Ausführung dieser Befehle kümmern.

Im [Automatischen A/I Modus](#) übernimmt die Software alle Entscheidungen und Aktionen dieser bestimmten Seite, Dieser Modus ist angebracht, wenn der Anwender eine der Seiten übernehmen möchte und die Software die gegnerische Seite befehligen soll.

Eine zusätzliche Option kann dem automatischen A/I-Modus hinzugefügt werden: [Fog-of-War](#). In diesem Modus werden nur diejenigen Truppen dargestellt, die diese Seite im diesem Moment erkennen kann. Sollten Ihre Truppen in der Bewegungsphase auf Einheiten treffen, die durch den Fog-of-War verdeckt werden, so werden diese durch Fragezeichen dargestellt. Diese Einheiten werden ab dem Beginn der nächsten Phase mit allen Details dargestellt.

Der gegenwärtige A/I-Modus für ein Szenario wird mit der Schlachtfeld-Datei gespeichert und geladen. Das [aktivierte A/I-Menü-Item](#) wird dazu verwendet, den A/I-Prozeß nach seiner Unterbrechung wieder aufzunehmen. Sogar wenn eine Phase nicht unter die Kontrolle von A/I fällt, kann der A/I Prozeß durch den Betreiber dieser Phase aktiviert werden, indem dieser das zu aktivierende A/I-Menü-Item verwendet.

Das [Befehls-Dialog-Item](#) wird dazu verwendet, um den [Befehlsdialog](#) darzustellen. Dieser Dialog wird dazu verwendet, Befehle für den halbautomatischen A/I-Modus zu definieren.

Die Nachricht "A/I-Steuerung" wird der Phasen-Beschreibung in der [Status-Bar](#) hinzugefügt, wenn sich diese Phase unter der Kontrolle des A/I-Prozesses befindet.

1.1.9 Das Modem-Menü

Das **Modem-Menü** wird dazu verwendet, die Verbindung zu einem anderen Computer zum Zwecke des Spiels per Modem zu managen. Im Modem-Spiel verkörpert ein Spieler den "Host" und der andere Computer ist der "Anrufer". Der Host ist dafür verantwortlich, neue Konflikte zu starten und das Lesen und Schreiben der existierenden Konflikte zu verwalten. Der Anwender des Anrufer-Systems ist für die Verwendung der Schlüsselworte verantwortlich, unter deren Verwendung die Konflikt-Dateien auf dem Host-Rechner gespeichert werden. Konflikte, die gegenwärtig im Modemspiel gespielt werden, werden mit der Extension ".btx" gespeichert und haben ein anderes Format als normale Konflikt-Dateien. Konflikte, die als Modemspiel ausgetragen werden, können entweder mit Fog-of-War oder ohne gespielt werden. Diese Option wird zu Beginn eines Konfliktes vom Betreiber des Host-Rechners entweder ein- oder ausgeschaltet. Das Dialogfenster mit der Kommunikation unterstützt die "Chat"-Option, die es den beiden Benutzern erlaubt, miteinander zu kommunizieren.

Modemspiel kann auch mit zwei Rechnern betrieben werden, die per Nullmodemkabel direkt miteinander verbunden werden. In diesem Falle sollte die **Null-Modem-Option** des Modem-Menüs dazu verwendet werden, den Host oder Anrufer zu definieren.

Während man sich im Modem-Spiel befindet, wird jeder Computer entweder unter lokaler Steuerung oder im ferngesteuerten Modus agieren. Dies wechselt mit jeder Phase. Während er sich im Modus der lokalen Steuerung befindet, kann der Anwender alle Aktionen normal ausführen und diese Aktionen werden an den ferngesteuerten Rechner weitergegeben. Während man sich im ferngesteuerten Modus befindet, kann der Anwender nicht auf die Aktionen und Veränderungen des anderen Rechners reagieren. Der gegenwärtige Status der lokalen oder ferngesteuerten Kontrolle wird als Teil der Phasenbeschreibung in der Statuszeile aufgeführt.

Der Menüpunkt **Host** wird dazu verwendet, einen Computer als Host-Rechner für das Modemspiel zu definieren. Nach der Festlegung der Kommunikationsparameter wird das Host-System in den Status versetzt, in dem es auf die Anrufe eines Anrufers von außen wartet.

Der Menüpunkt **Anrufer** wird dazu verwendet, ein Computersystem als Anrufer für das Modemspiel zu deklarieren. Nach der Festlegung der Kommunikationsparameter wird der Benutzer des Anrufer-Systems gebeten, die zu wählende Telefonnummer und die gewünschten Verschlüsselungscodes zum entschlüsseln und verschlüsseln der Konflikt-Dateien anzugeben.

Die Option **Neuer Schlüsselcode** wird vom Betreiber des anrufenden Computers benutzt, um eine neue Codierung vorzunehmen. Dieser neue Schlüssel wird dazu verwendet, die Dateien auf dem Host-System beim

Laden und Speichern zu codieren.

Die **Resynchronisation** in der Fernbedienungsoption wird dazu verwendet, falls Kommunikationsprobleme zwischen dem Anrufer und dem Benutzer des Host-Rechners auftreten, die auf eine unsynchrone Abstimmung der beiden Rechner zurückzuführen ist. Jede der beiden teilnehmenden Parteien kann von der Benutzung dieser Resync-Option Gebrauch machen.

Die Option **Kommunikationsfenster** bewirkt das erneute Öffnen eines Dialogfensters zur Kommunikation, nachdem es durch den Anwender geschlossen wurde. Das Dialogfenster zur Kommunikation wird automatisch geöffnet, wenn das Modemspiel gestartet wird. Sollte es geschlossen werden, wird es automatisch bei jeder Kommunikation zum "Chatten" geöffnet. Außerdem wird es automatisch geöffnet, sobald sich die Anzahl der wartenden Nachrichten 20 erreicht hat.

1.1.10 Das Optionsmenü

Das **Optionsmenü** wird dazu verwendet, einige Optionen, die mit dem Hauptprogramm zusammenhängen, zu steuern. Die Einstellungen dieser Optionen wird in der Initialisierungsdatei **bga.ini** festgehalten, die sich im Windows-Verzeichnis befindet. Veränderungen dieser Optionen sind für entsprechende Veränderungen bei der Ausführung des Programms verantwortlich.

Die Option **Einleitungsmenü** steuert das Spielen des Einleitungsmaterials zu Beginn des Hauptprogramms.

Neues-Szenario bei Programmstart-Optionen bewirkt, daß ein neues Szenario automatisch und simultan zum Programmstart geöffnet wird.

Die Option **Piep-bei-Fehler** schaltet die Option, daß das Programm bei jedem Fehler piept, ein bzw. aus.

Die Option **Zeige Gefahrenbereich** bewirkt das Aktivieren bzw. Deaktivieren des blinken Indikatorrandes.

Die Option **Sanftes Scolling** sorgt dafür, daß bei der Neuanwahl eines anderen Sichtfelds die Karte sanft zu diesem neuen Bestimmungsort auf der Hauptkarte scrollt. Wenn diese Option ausgeschaltet wird, wird die Karte direkt am neuen Bestimmungsort neu gezeichnet, ohne daß der Weg dorthin optisch über alle anderen Felder zurückgelegt werden muß.

Das Menü mit den **Soundeffekten** schaltet die Soundeffekte, die diverse Aktionen des Spielgeschehens begleitet, an bzw. aus.

Das Menü mit den **Videoeffekten** schaltet die Videoclips, die diverse Aktionen des Spielgeschehens begleiten an, bzw. ab.

Der Menüpunkt **Einheiten-Icons** schaltet die Darstellungsweise der Truppen zwischen grafischer und schematischer Version um.

Der Menüpunkt **3D Dialogfenster** verändert das Präsentationsbild der Dialogfenster und schaltet zwischen 3D-Darstellung und dem Standard-Windows-Fenster.

Der Menüpunkt **Hilfetasten im Dialog** verändert das Erscheinungsbild der Hilfe-Tasten im Hauptprogramm.

Die Option **Automatisches Speichern** schaltet eben diese Funktion ein oder ab. Wenn die Option des automatischen Speicherns eingeschaltet ist, so wird der gegenwärtige Konflikt immer automatisch gespeichert, bevor eine neue Phase beginnt, außer in den Fällen der A/I-Steuerung.

1.1.11 Das Hilfe-Menü

Das **Hilfe-Menü** wird dazu verwendet, Informationen über die Bedienung von die Große Schlacht in den Ardennen, über die Regeln eines Konfliktes und über das Programm selbst, zu erhalten. Die **generelle Hilfe**-Option verwendet das Windows-Hilfe-Programm in Verbindung mit einer generellen Hilfsdatei zu die Große Schlacht in den Ardennen. Das Anklicken des **Einheiten-Handbuchs** bewirkt, daß das Windows-Hilfe-Programm zusammen mit dem Einheiten-Handbuch geöffnet wird. Das Anklicken des Menüpunktes **Parameter-Daten** öffnet das Windows-Hilfe-Programm in Verbindung mit den Parameter-Daten des spezifischen Konflikts. Das Die Option **Über** öffnet ein Dialog-Fenster mit den wichtigsten Informationen über das die Große Schlacht in den Ardennen Programm und gibt Auskunft über die Versionsnummer und die Copyright Informationen.

1.2 Die Dialogfenster

Diese Dialoge sind ein Zusatz zum die Groß Schlacht in den Ardennen Programm:

Der Ziel-Dialog

Der A/I-Dialog

Der Befehlsdialog

Der Stärke-Dialog

Das Dialogfenster Objekte

Der Sieges-Dialog

Der Aufenthaltsort-Dialog

Der A/I Auswahl-Dialog

Der Artillerie-Dialog

Der Organisations-Dialog

Der Zeitplan-Dialog

Der Ankunfts-Dialog

Das Sprung-Fenster

Der Modem-Einstellungsdialog

Der Kommunikationsdialog

Der Modem-Wahl-Dialog

Der Neue Szenario-Dialog

Das Dialogfenster Auswahl

1.2.1 Das Dialogfenster Ziele

Das **Dialogfenster Ziele** wird immer dann eingeblendet, wenn ein Feld beschossen wird, das mehr als nur ein Zielobjekt bietet.

Das Dialogfenster Ziele präsentiert eine Liste der dort befindlichen Einheiten und somit der möglichen Ziele. Ein Eintrag der Liste sollte durch einen Klick mit der linken Maustaste ausgewählt werden und danach sollte die **OK**-Taste gedrückt werden. Alternativ, falls die Knöpfe nicht zu sehen sind, kann ein Ziel per Doppelklick mit der linken Maustaste auf den Eintrag angewählt werden.

Eine Einheit, die im Dialogfenster Ziele als gravierter Eintrag erscheint, kann wegen einer zu großen Entfernung nicht mit den Feuereinheiten angegriffen werden.

Wenn der **Cancel**-Knopf angeklickt wird oder die Escape-Taste gedrückt wurde, so wird kein Feuergefecht begonnen.

1.2.2 Der A/I Aktions Dialog

Der [A/I Aktions Dialog](#) wurde dazu verwendet, um die Ergebnisse des A/I-Prozesses darzustellen. Im Falle der Nichteinhaltung wird der Dialog in der unteren rechten Ecke des Bildschirms erscheinen und die Karte wird gescrollt, damit die entsprechende Stelle der Karte das Zentrum des Bildschirms bildet. Der Dialog wird danach wieder in seine ursprüngliche Position zurückkehren.

Der A/I Aktions Dialog verfügt über [Schritt](#)-, [Schnell](#)- und [Abbrechen](#)-Knöpfe. Der [Schritt](#)-Knopf ist im Regelfall die Voreinstellung und ist schwarz umrandet. Der Benutzer hat die Möglichkeit, auf jeden der Knöpfe mit der Maus zu klicken oder die umrandeten Knöpfe mittels der Return-Taste zu betätigen. Wenn der Benutzer den [Schritt](#)-Knopf betätigen sollte, wird der A/I-Prozeß in den Continue-Modus bis zum nächsten A/I-Schritt versetzt. Wenn der Benutzer den [Schnell](#)-Knopf aktiviert, wird der A/I-Prozeß fortgesetzt, bis in dieser Phase keine weiteren A/I-Aktionen zugelassen werden. Das eventuell zweite Klicken im A/I-Dialog auf den [Schnell](#)-Knopf bewirkt das Ausschalten dieser Option. Der Benutzer kann den [Abbrechen](#)-Knopf betätigen, um den A/I-Prozeß zum Anhalten zu bringen, bevor das Ende dieser Phase erreicht wurde. Alternativ hierzu kann der Benutzer die Escape-Taste betätigen, wodurch der A/I-Dialog ebenfalls unterbrochen wird, sofern er sichtbar auf dem Bildschirm dargestellt wird. Sollte der A/I-Dialog gestört werden, kann das aktive A/I-Menü-Item im A/I-Menü dazu verwendet werden, den A/I-Prozeß an dem Punkt, an dem es unterbrochen wurde, fortzusetzen.

1.2.3 Das Dialogfenster Befehle

Das **Dialogfenster Befehle** erlaubt dem Benutzer die Spezifizierung der Befehle für einen Zug, wenn sich eine bestimmte Seite im halbautomatischen A/I-Modus befindet. Das Dialogfenster für die Befehle listet die Organisationen der gegenwärtigen Seite auf. Wenn eine Organisation gewählt wurde, so erscheinen kurz darauf Informationen über diese Organisation und jeden Befehl, der an die aufgelistete Organisation gegeben wurde. Die dargestellte Information über eine Organisation beinhaltet die Größe dieser Organisation in Truppen, den Prozentsatz der Einheiten, die gestört wurden und den zentralen Aufenthaltsort der Organisation. Der zentrale Aufenthaltsort der Organisation wird als Schnittpunkt der Positionen der einzelnen Truppen innerhalb dieser Organisation berechnet. Truppeninformationen, die noch nicht angekommen sind, haben ihr Ausgangsfeld als Position für diese Berechnung.

Befehle an die ausgewählten Organisationen können mit Hilfe des Dialogfensters und mit Hilfe der Karte erteilt werden. Zuerst muß der Befehlstyp aus der dargestellten Liste ausgewählt werden. Sobald der Befehlstyp festgelegt wurde, wird das objektive Feld durch das Klicken mit der rechten Maustaste ausgewählt.

Das Dialogfenster Befehle wird zu Beginn jedes neuen Zuges dargestellt. Bereits existierende Befehle können durch einen einfachen Klick auf die OK-Taste unverändert übernommen werden. Das Klicken auf den Cancel-Knopf hebt den A/I-Prozeß an diesem Punkt auf. Der A/I-Prozeß kann durch die Verwendung des A/I-Menüs oder das Klicken auf den A/I-Knopf in dem Hilfsmittelkasten fortgesetzt werden.

1.2.4 Das Dialogfenster Stärke

Das Dialogfenster Stärke stellt die Anzahl der Einheiten auf der Karte dar und präsentiert die Verluste von beiden Seiten während des gegenwärtigen Konflikts. Wenn es nur eine einzelne Zahl mit Stärkewerten gibt, so gibt dieser Wert die Gesamtzahl aller Einheiten dieses Typs auf der Karte an. Sollte sich zusätzlich zu der ersten Zahl noch eine zweite Zahl in der Stärkeaufzählung befinden, so gibt dieser Wert die Gesamtzahl der gestörten Einheiten dieses Typs auf der Karte an. Der Wert in den eckigen Klammern ist die Zahl der Siegespunkte, die mit dieser Einheit erzielt wurden. Dieses Dialogfenster ist nur ein einfaches Dialogfenster, das einige Informationen über den Status des gegenwärtigen Konflikts preisgibt.

1.2.5 Das Dialogfenster Objekte

Das **Dialogfenster Objekte** präsentiert die Liste des sichtbaren Gebiete, deren Werte, und welche Partei gegenwärtig im Besitz dieses Gebiets ist. Das Klicken auf einen Eintrag der Liste bewirkt, daß die Karte zu dem entsprechenden Feld auf der Karte gescrollt wird und setzt dieses Feld automatisch als Sichtfenster. Sollte ein sichtbares Feld derzeit weder von der einen noch von der anderen Partei besetzt werden, so zeigt die Besitzanzeige die Partei an, die das Feld zuletzt unter Beschlag hatte.

1.2.6 Das Dialogfenster Sieg

Das **Dialogfenster Sieg** zeigt den gegenwärtigen Stand der Siegesbedingungen. Die Anzahl der Einheiten, die von jeder Seite verloren wurden und außerdem den Wert jeder Einheit genau wie den Gesamtverlust dieser Seite. Abhängig davon, welche Seite das Szenario begonnen hat, werden die gesamten objektiven Punkte dieser Seite und die Summe der verlorenen Einheiten dargestellt. Die Werte dieser Seite dienen der Ermittlung des Siegers und den gegenwärtigen Stand.

1.2.7 Das Dialogfenster Gebiete

Das **Dialogfenster Gebiete** zeigt eine Liste der Namen der Karte und kann dazu verwendet werden, spezielle Gebiete auf der Karte zu finden. Jeder Karten-Name in der Liste wird von den Koordinaten des Gebiets gefolgt. Das Klicken auf einen Eintrag dieser Liste bewirkt, daß die Karte zu eben diesem Punkt hinscrollt und das entsprechende Gebiet zum Sichtfenster der Karte macht.

1.2.8 Der A/I Auswahl-Dialog

Der [A/I Auswahl-Dialog](#) erlaubt das Einstellen der A/I für dieses Szenario am Anfang des Szenarios. Für weitere Informationen über die A/I-Einstellung sehen Sie im [A/I-Menü](#) nach.

1.2.9 Der Artillerie-Dialog

Der **Artillerie-Dialog** erlaubt der Artillerie, innerhalb der Vor-Feuer-Phase ausgewählt und gefeuert zu werden. Um mit einer Einheit zu feuern, die im Artillerie-Dialog dargestellt wird, klicken Sie zunächst die Einheit mit der linken Maustaste an und dann auf das Zielfeld mit der rechten Maustaste. Wenn eine Einheit im Artillerie-Dialog ausgewählt wird, so werden potentielle Angriffsziele dieser Einheit auf der Karte hervorgehoben.

Abhängig vom Szenario wird es Einheiten geben, die wir als **außenstehende Artillerie** bezeichnen. Diese Einheiten haben einen Aufenthaltsort, der nicht in den Grenzen dieser Karte festgehalten werden kann. Außenstehende Artillerie-Einheiten werden im Artillerie-Dialog mit einem Asterisk (*) hinter Ihrem Namen dargestellt. Das Benutzen des Artillerie-Dialogs ist der einzige Weg, um außenstehende Artillerie-Einheiten abzufeuern.

1.2.10 Das Dialogfenster Organisation

Das **Dialogfenster Organisation** erlaubt den optischen Zusammenschluß diverser Truppen auf der Karte zu einer Organisation. Wenn das Dialogfenster Organisation dargestellt wird, so wird eine Liste aller Organisationen gezeigt. Das Anwählen einer Organisation aus der Liste bewirkt, daß alle Truppen, die zu dieser Organisation gehören, hervorgehoben werden.

Das Klicken auf die OK-Taste hält die Hervorhebung dieser Organisation aufrecht, während das Klicken auf den Cancel-Knopf die Darstellung der Organisation aufhebt. Alternativ bewirkt ein Doppelklick auf den Organisationseintrag, daß diese Organisation auch nach dem Schließen dieses Dialogfenster hervorgehoben wird.

1.2.11 Das Dialogfenster Zeitplan

Das **Dialogfenster Zeitplan** wird zur Darstellung der Truppenverstärkungen verwendet, die zur Ankunft im gegenwärtigen Szenario bestimmt sind. Das Auswählen eines Menüpunktes aus der Liste der Truppenverstärkungen bewirkt, daß die Karte automatisch zu der Stelle gescrollt wird, an der die Truppenverstärkung passiert und macht diese Stelle zum gegenwärtigen Sichtfenster.

1.2.12 Der Ankunftsdialog

Der [Ankunftsdialog](#) wird dazu verwendet, die eingetroffene Verstärkung und die zur Verfügung stehenden Truppen auf der Karte zu verteilen.

Truppenverstärkungen können nur in der Bewegungsphase auf der Karte verteilt werden. Es gibt zwei unterschiedliche Wege, um Truppen, die im Ankunfts-Dialog aufgelistet werden, auf der Karte zu plazieren. Erstens: Einheiten können durch einen Doppelklick auf der Karte plaziert werden. Zweitens: Einheiten können durch einen einfachen Klick ausgewählt werden und durch einen weiteren Klick auf den OK-Knopf im Ankunfts-Dialog gesetzt werden. Beide Vorgehensweisen bewirken, daß der entsprechende Träger oder Passagier, sofern möglich, auf der Karte plaziert wird, und die Karte zur Zielposition scrollt. Plazierung oder Truppenverstärkung werden verhindert, falls die Zielposition dieser Truppen zu einem Überlauf in dem Ankunftsfield führen würde. Falls gegnerische Einheiten das Zielfeld besetzen, werden sie automatisch durch die Plazierung der Truppenverstärkung überrannt. Falls Plazierung der Truppenverstärkung einen Überlauf bedeuten würden, kann der Ankunftsdialog entfallen, die Einheiten ins Ankunftsfield bewegt werden und der Ankunftsdialog erneut gezeigt werden.

1.2.13 Das Sprungfenster

Das **Sprungfenster** erlaubt es dem Anwender, auf komfortabelste Weise von einem Punkt der Karte zum nächsten zu springen. Das Sprungfenster zeigt eine reduzierte Version der Karte mit dem gegenwärtigen Ausschnitt der Karte in Form eines Rechtecks und dem gegenwärtigen Sichtfeld in Form eines kleinen Quadrats. Das Klicken mit der linken Maustaste auf einen Teil des Sprungfensters bewirkt, daß der Ausschnitt der Karte neu positioniert wird und daß das ausgewählte Feld nun das aktuelle Sichtfeld im Zentrum des Bildschirms darstellt. Das Drücken der Return-Taste bewirkt, daß die Karte neu positioniert wird und das Sichtfenster, soweit möglich, in das Zentrum des Bildschirms rückt.

1.2.14 Das Dialogfenster Modem-Einstellungen

Das **Dialogfenster Modem-Einstellungen** wird dazu verwendet, das Modem vor dem Spielstart eines Modemspiels zu konfigurieren. Die Werte, die in diesem Dialogfenster eingegeben werden, werden in der Initialisierungsdatei **bga.ini** von **die Große Schlacht in den Ardennen** gespeichert und stehen bei der Ausführung des Hauptprogramms parat.

Der **Initialisierungs-String** wird dem Modem mitgeteilt, bevor irgendein anderes Kommando an das Modem weitergegeben wird. Dieses Kommando setzt das Modem in den Initialisierungsstatus zurück. Der vorgegebene Parameterwert ist **ATZ**.

Die **Präfix zum Wählen** wird dem Modem noch vor der zu wählenden Nummer mitgeteilt. Der vorgegebene Wert dieses Parameters ist **ATDT**.

Die **Angaben für den Wahl-Parameter** werden dem Modem direkt nach der zu wählenden Telefonnummer mitgeteilt. Der voreingestellte Wert dieses Parameters ist leer.

Der **Escape-String** wird zum Modem gesandt und bewirkt, daß die Verbindung unterbrochen wird. Der vorgegebene Wert dieses Parameters ist **+++**.

Der **Parameter zum Auflegen** wird dem Modem mitgeteilt, damit die Leitung unterbrochen wird und es in den Status versetzt wird, daß es auf automatische Antwort nicht reagiert. Der hier vorgegebene Wert dieses Parameters ist **ATHS0=0**.

Der **Parameter für das automatische Antworten** wird zum Modem zurückgesandt und bewirkt, daß das Modem auf jeden ankommenden Anruf wartet. Der hier vorgegebene Wert dieses Parameters ist **ATS0=1**.

Die **Baudrateneinstellung** in diesem Dialogfenster legt die Baudrate der Kommunikation zwischen Computer und Modem fest. Diese Einstellung sollte der höchstmöglichen Geschwindigkeit des Modems entsprechen. Für Modems, die eine Baudrate von 28,8 KB unterstützen, sollte die Baudrate auf 38400 eingestellt werden.

In diesem Dialogfenster können auch die Einstellungen für den **Port** erfolgen, an dem das Modem angeschlossen ist.

Die **Auszeit-Einstellung** gibt an, wie lange der Kommunikationscode nach jedem Versuch auf die Antwort vom Modem wartet. Die Vorgabe ist in diesem Fall **30** Sekunden.

1.2.15 Der Kommunikationsdialog

Der **Kommunikationsdialog** wird dazu verwendet, während des Modem-Spiels Kommunikations- Informationen für den Benutzer zur Verfügung zu stellen und für die "Chat"-Kommunikation zu sorgen. Im Kommunikationsdialog gibt es zwei Hauptbildschirme. Einer von Ihnen kann dazu verwendet werden, die Kommunikation von einem Spieler zum anderen Spieler am anderen System zu unterhalten. Das Fernbedienungsfenster wird dazu verwendet, von dem Spieler, dessen Computer sich im fernbedienten Modus befindet, Informationen zu empfangen.

Das Queue-Fenster zeigt an, wieviele Kommunikationsaufträge an die andere Seite auf Absendung warten. Wenn diese Zahl 0 beträgt, so sind beide Seiten synchronisiert. Das Statusfenster zeigt die Nachricht, die den aktuellen Status der Kommunikation zwischen diesen beiden Systemen angibt.

1.2.16 Der Modem-Wahl-Dialog

Der **Modem-Wahl-Dialog** wird vom Zweitsystem aus aufgerufen und dazu verwendet, im Modemspiel das Server-System aufzurufen und um die **entsprechenden Suffixe** während des Lesens und Schreibens der Modem-Kämpfe auf dem Server zu spezifizieren. Diese Tasten, die von dem Benutzer des Gastrechners ausgewählt werden, sollten geheim gehalten werden, damit andere Benutzer nicht in der Lage sind, die Modem-Kampf-Datei vom Server-System zu lesen.

1.2.17 Das Dialogfenster Neues Szenario

Das Dialogfenster **Neues Szenario** wird am Anfang eines Szenarios, daß per Modem gespielt wird, dazu verwendet, die einzelnen Parteien festzulegen und zu bestimmen, ob Fog-of-War eine Auswirkung auf den Konflikt haben wird, oder nicht. Wenn Fog-of-War zu Beginn des Konfliktes eingeschaltet wird, so kann er nicht während des Spiels deaktiviert werden.

1.2.18 Das Dialogfenster Auswahl

Das **Dialogfenster Auswahl** wird geöffnet, wenn die Space-Taste gedrückt wird. Der Hauptverwendungszweck dieses Auswahldialogs ist es, dem Spieler die Möglichkeit der Einheitenauswahl zu bieten, wenn er sich im Vollkartenmodus befindet.

Einheiten werden im Auswahldialog in der gleichen Reihenfolge dargestellt, in der sie auch auf dem Stapel liegen. Einheiten, die nur schwach dargestellt werden, werden derzeit transportiert. Die Transporter-Einheit ist die jeweils unmittelbar folgende Einheit in der Liste. Einheiten in der Liste können entweder durch einfaches, multiples oder erweitertes Auswahlverfahren selektiert werden. Im einfachen Auswahlverfahren wird eine einzelne Einheit durch einen Klick mit der linken Maustaste ausgewählt. Alternativ kann eine Einheit mit einem Doppelklick ausgewählt werden, wodurch nicht nur die Einheit ausgewählt, sondern zusätzlich noch das Auswahlfenster geschlossen wird. Im multiplen Auswahlverfahren wird die linke Maustaste gedrückt und gehalten, während der Mauszeiger über diverse Einheiten gezogen wird, die dadurch ausgewählt werden. Im erweiterten Modus wird die Ctrl-Taste gedrückt gehalten, während mit der linken Maustaste mehrere Einheiten ausgewählt werden können. Das erweiterte Auswahlverfahren wird dazu verwendet, nicht alle Einheiten aus der Liste auszuwählen.

1.3 Der Bereich Hex-Informationen

Der [Bereich Hex-Informationen](#) wird unterhalb der Karte dargestellt. Der Bereich Hex-Informationen wird dazu verwendet, Informationen über den aktuellen Status des Programms und Informationen die das aktuelle Sichtfeld betreffen, preiszugeben. Ein Hex wird zunächst mit einem Klick der linken Maustaste als aktuelles Sichtfeld ausgewählt. Dieses aktuelle Sichtfeld wird vom Programm als rotumrandetes Feld auf der Karte dargestellt. Diese Feldinformationen beinhalten drei Teile:

[Die Gebietsinformationen](#)

[Die Einheitenliste](#)

[Der Statusbalken](#)

1.3.1 Die Gebietsinformationen

Die **Gebietsinformationen** zeigen alle relevanten Informationen über das gerade angezeigte Sichtfenster. Das Gebietsinformationsfenster erscheint in der linken unteren Ecke des Hauptbildschirms. Ein Bild eines repräsentativen Gebietes von Ardennes wird in der oberen Hälfte des Gebietsinformationsfensters gezeigt.

Der Gebietstyp im Sichtfeld und die Kampfbedingungen, die durch den Gebietstyp entstehen, werden in der ersten Zeile des Informationsgebiets dargestellt. Die Größe dieses Feldes in Metern wird dann in der nächsten Zeile dargestellt. Icons mit speziellen Features des Gebiets werden in der letzten Zeile dargestellt. Diese beinhalten spezielle, sichtbare Werte, Minen, ausgebaute Positionen und Rauchvorfälle.

Das Klicken auf das Gebietsinformationsfenster mit der linken oder rechten Maustaste zeigt alternative Informationen. Die erste Zeile der alternativen Informationen ist die Anzahl der Luftpunkte, die zum gegenwärtigen Szenario gehören. Diese Information wird mit zwei Werten dargestellt, die durch einen Querstrich getrennt werden. Die erste Zahl ist die **Zahl der Luftangriffe**, die der verbündeten Seite zur Verfügung stehen. Der zweite Wert gibt die Anzahl der Luftpunkte an, die der Axis-Seite zur Verfügung stehen. Sollte eine der beiden Seiten Fog-of-War aufweisen, so wird dieser Wert mit einem Fragezeichen versehen.

Die zweite Zeile der alternativen Informationen gibt den Wert der **Rauchangriffe** für jede Seite im gegenwärtigen Szenario an. Genau wie bei den Luftpunkten steht auch hier zuerst der Wert der Verbündeten und der Wert der Axis an zweiter Stelle.

Die dritte Reihe der alternativen Informationen ist der **Prozentsatz der Artilleriemunition** für jede Seite innerhalb des gegenwärtigen Szenarios. Diese Werte werden dazu verwendet, den Ohne-Munition-Status der indirekt feuernden Einheiten darzustellen.

1.3.2 Die Einheitenliste

Die **Einheitenliste** zeigt die Einheiten an, die sich im aktuellen Sichtfenster befinden. Insgesamt können bis zu 6 Truppen oder Wracks von jedem Punkt der Karte dargestellt werden. Wenn das Sichtfenster auf der Karte leer ist, so zeigt die Truppenliste einen Panoramablick von den Wetterbedingungen in Verbindung mit dem gegenwärtigen Szenario und einer Beschreibung der Konditionen, inklusive der maximalen Sicht.

Jeder der Einheiten in der Einheitenliste hat mehrere Felder, die dazu verwendet werden, die Kapazitäten der Einheiten ausführlich darzustellen. Das Feld, das mit der Bezeichnung **Ak** versehen ist, gibt die maximalen und minimalen Angriffswerte der Einheit an. Der maximale Angriffswert wird verwendet, wenn es sich bei dem anzugreifenden Ziel um gepanzerte Ziele handelt. Der minimale Angriffswert ist für ungepanzerte Einheiten relevant.

Das Feld, das die Bezeichnung **Rg** trägt, stellt die maximalen und minimalen Entfernungswerte der Einheit dar. Der maximale Entfernungswert gibt die maximale Reichweite der Einheit beim feuern auf gepanzerte Einheiten an. Der minimale Wert ist die maximale Reichweite beim Feuern auf ungepanzerte Einheiten.

Das Feld, das als **Aslt** gekennzeichnet wird, gibt den Angriffswert der Einheit an. Dieser Wert wird verwendet, sobald eine Einheit einen Angriff wagt.

Das Feld, das mit **Mov** gekennzeichnet ist, gibt die verbleibenden Bewegungswerte der Einheit an. Während der Bewegungsphase wird dieser Wert mit jeder Bewegung der Einheit reduziert, sobald dieser Betrag den Wert Null erreicht, stehen der Einheit in dieser Phase keine weiteren Bewegungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Der Wert, der mit **Def** angegeben ist, verkörpert die Möglichkeit der Verteidigung für diese Einheit. Der Wert zeigt die möglichen Chancen an, wenn diese Einheit angegriffen wird.

Der Wert, der in der Liste mit **VP** angegeben wird, zeigt die Siegespunkte, die dieser Einheit zugewiesen wurden. Diese Punkte geben an, wieviele Siegespunkte die andere Partei für das Eliminieren dieser Einheit erhält.

Das Feld, das mit **Mr** versehen ist, gibt den aktuellen Moralwert der Truppe an. Der Moralwert liegt in der Regel zwischen 1 und 9. Der aktuelle Moralwert einer Einheit wird durch die Ergebnisse der Kämpfe beeinflusst und gibt an, wie einfach eine Truppe zu besiegen ist, sobald sie attackiert wird.

Es gibt eine ganze Reihe an Icons, die mit jeder Einheit der Einheitenliste verbunden sind. Ein farbiges **Kugel-Icon** gibt an, daß diese Einheit in der derzeitigen Phase über die Fähigkeit des Feuerns oder Angreifens verfügt. Eine braune Kugel gibt an, daß die Einheit in der gegenwärtigen Phase bereits von der Fähigkeit des Feuerns Gebrauch gemacht hat.

Ein farbiges **Rad-Icon** indiziert, daß die Einheit sich in der gegenwärtigen

Phase noch bewegen kann. Ist das Rad-Icon braun, so hat die Einheit in der gegenwärtigen Phase bereits von der Bewegungsfähigkeit Gebrauch gemacht oder die Einheit hat zuvor gefeuert. Ist überhaupt kein Rad-Icon zu sehen, so kann die Einheit in der gegenwärtigen Phase nicht bewegt werden.

Ein farbiger Helm an Fahrzeugen gibt an, daß das Fahrzeug momentan einen Passagier befördert. Ein brauner Helm an Fahrzeugen gibt an, daß dieses Fahrzeug momentan leer ist. Ein brauner Helm an anderen Einheiten gibt an, daß diese Einheit als Passagier transportiert werden kann.

Ein farbiges Fernglas an einer Einheit bedeutet, daß diese Einheit im Augenblick von gegnerischen Truppen beobachtet wird. Ein braunes Fernglas gibt an, daß diese Einheit zwar von einer gegnerischen Einheit beobachtet wird, diese gegnerische Einheit jedoch nicht feuern kann. Beispielsweise ein Truck oder Anhänger.

Wenn ein Fahrzeug eine Einheit transportiert, so wird nur das Fahrzeug in der Truppenliste aufgeführt. Um den Passagier zu betrachten, der von diesem Fahrzeug aus der Truppenliste transportiert wird, klicken Sie bitte mit der rechten Maustaste auf die Truppenliste oder klicken Sie die Gebietsinformationen mit der linken Maustaste an. Die Passagiere der Fahrzeuge werden dann solange dargestellt, bis die Maustaste losgelassen wird.

1.3.3 Der Statusbalken

Der **Statusbalken** zeigt die informativen Nachrichten über den gegenwärtigen Status des Programms und Fehlermeldungen. Der Statusbalken wird am unteren Bildrand des Hauptprogramms dargestellt. Gemäß der Voreinstellung des Programms zeigt der Statusbalken die gegenwärtige Phase des Programms an. Die verstrichene Zeit und das Zeitlimit, das durch das gegenwärtige Szenario bestimmt wird, werden zusammen mit der gegenwärtigen Phase dargestellt. Wenn die gegenwärtige Phase unter Zuhilfenahme der künstlichen Intelligenz abläuft, so werden die Worte "A/I-Steuerung" im Anschluß an die Beschreibung der gegenwärtigen Phase erscheinen.

Während Sie sich in einer Modem-Partie befinden, zeigt der Statusbalken die Worte "Lokale Steuerung" oder "Fernsteuerung". Während Sie sich in dem lokalen Steuerungsmodus befinden, hat der Benutzer die Möglichkeit, die Truppen ganz normal zu bewegen und mit ihnen zu feuern.

Am rechten Ende des Statusbalkens erscheinen die Koordinaten des gegenwärtigen Sichtfensters.

1.4 Andere Features.

Andere Features, die im Zusammenhang mit dem Hauptprogramm stehen, sind:

Das Benutzen der Maus
Beschleuniger
Automatische Bewegung
Automatische Ziele
Drag und Drop
Der Hilfsmittelkasten
Autoscrolling

1.4.1 Das Benutzen der Maus

Die Maus wird dazu verwendet, Informationen über die Einheiten und die einzelnen Gebiete der Karte zu erhalten, Außerdem steuert man mit der Maus alle Aktionen der Einheiten auf der Karte.

Ein **einfacher Klick mit der linken Maus-Taste**: Informationen über die Einheiten und das angewählte Gebiet werden aufgelistet. Diese Aktion kann auf jedes Feld in jeder Phase angewendet werden.

Doppelklick mit der linken Maus-Taste: Zusätzlich zur Auflistung der Informationen über die Einheiten und das Gelände im ausgewählten Feld wird über den Doppelklick die gesamte Truppenliste dargestellt. Dies erfolgt für gewöhnlich vor dem Bewegen der Truppen und vor dem Feuern der Truppen oder im Angriff.

Der einfache Klick mit der rechten Maustaste: Das Ergebnis dieser Handlung hängt von der derzeitigen Phase ab.

1. Innerhalb der **Bewegungsphase** bewirkt der Klick mit der rechten Maustaste, daß die Einheiten, die in der Truppenliste ausgewählt wurden, in das angeklickte Feld bewegt werden.
2. Innerhalb der **Feuerphase** bewirkt der Klick mit der rechten Maustaste, daß alle in der Truppenliste ausgewählten Einheiten auf das angeklickte Feld feuern. Wenn es sich um direktes Feuer handelt und sich aber mehr als nur ein potentieller Feind im angewählten Feld befindet, so wird ein Dialogfenster geöffnet, daß die genaue Bestimmung des anzugreifenden Gegners erlaubt. Wenn die **Steuerungstaste** gedrückt wird, während der Klick mit der rechten Maustaste erfolgt, so wird Rauch in das Zielfeld gefeuert. Nur Einheiten, die über die Option des indirekten Feuerns verfügen, können Rauch abschießen. Die Fähigkeit, Rauch abzuschießen, hängt außerdem von der verfügbaren Menge an Rauchmunition ab.
3. Während der **Angriffsphase** bewirkt diese Funktion, daß das angewählte Feld zu einem Verteidigungsfeld wird. Nachdem dies erfolgt ist, können benachbarte Einheiten durch den Klick mit der linken Maustaste zum Angriff mobilisiert werden. Hierzu müssen die Einheiten aus der Einheiten-Liste ausgewählt werden und im Angriffsmenü zum Attackieren abgestellt werden.

Wenn die rechte Maustaste im Sichtfenster gedrückt wird, wird das Dialogfenster Auswahl dargestellt.

1.4.2 Tastenkombinationen

Das Hauptprogramm unterstützt die Benutzung der folgenden Tastenkombinationen

Ctrl-N - zur nächsten Phase springen

Ctrl-U - Rückgängigmachen des letzten Zuges

Zahlentastatur 0 - Be-/Entladen der ausgewählten Einheiten

Zahlentastatur 1 - Bewegen der ausgesuchten Einheiten nach unten und links

Zahlentastatur 2 - Bewegen der ausgesuchten Einheiten nach unten

Zahlentastatur 3 - Bewegen der ausgesuchten Einheiten nach unten und rechts

Zahlentastatur 5 - Durchführen eines Luftangriff auf ein ausgesuchtes Zielfeld

Zahlentastatur 7 - Bewegen der ausgesuchten Einheiten nach oben und links

Zahlentastatur 8 - Bewegen der ausgesuchten Einheiten nach oben

Zahlentastatur 9 - Bewegen der ausgesuchten Einheiten nach oben und rechts

Linker Pfeil - Scrollen der Karte: Richtung links

Rechter Pfeil - Scrollen der Karte: Richtung rechts

Pfeil nach oben - Scrollen der Karte: Richtung oben

Pfeil nach unten - Scrollen der Karte: Richtung unten

Shift - Zeigt die Namen der Aufenthaltsorte auf Karte

Space - öffnet das Dialogfenster Auswahl.

F1 - Öffnet die generelle Hilfsdatei

F2 - Öffnet das Handbuch der Truppen

F3 - Zeigt die Parameterdaten

Die folgenden Tastenkombinationen haben auf die Einheiten-Icons nur einen Effekt, wenn sich diese im Hinein-Zoom-Modus befinden und wirken sich nicht auf das Szenario aus.

Löschen oder Ctrl-L - Bewegt die ausgesuchten Icons im Uhrzeigersinn

Seite nach oben oder Ctrl-R - bewegt die ausgesuchten Truppenicons im Uhrzeigersinn

Home oder Ctrl-F - Bewegt die ausgesuchten Truppenicons nach vorne

End oder Ctrl-B - Bewegt die ausgesuchten Truppenicons zurück

1.4.3 Automatische Bewegung

Die **Automatische Bewegung** wird dazu verwendet, Einheiten automatisch von einem Aufenthaltsort zu einem anderen auf der Karte zu bewegen, ohne dazu über jedes einzelne Feld zu wandern. Um die automatische Bewegung zu benutzen, müssen zunächst die Einheiten, die auf die herkömmliche Art bewegt werden sollen, in der Einheitenliste ausgewählt werden. Danach klickt man auf das Zielgebiet, wobei man die rechte Maustaste benutzt, während man die **Alt**-Taste gedrückt hält. Dadurch wird von Seiten des Programms ein minimaler Pfad zwischen Zielgebiet und der zu bewegenden Einheit geschaffen, über den sich die Truppen bewegen können. Sie können die Rückgängig-Funktion im Rückgängig-Menü benutzen, um diesen Zug, der durch automatische Bewegung erfolgt ist, rückgängig zu machen. Bitte beachten Sie dabei, daß die Rückgängig-Funktion deaktiviert ist, sobald Fog-of-War oder Modemspiel aktiv sind.

Die herkömmliche automatische Bewegung ist ein minimaler Pfadalgorithmus, der nur nach dem direkten Weg von der Einheit zum Ziel sucht. Dadurch soll verhindert werden, daß Einheiten sich von den Bestimmungsorten wegbewegen und beispielsweise im Fluß versinken. Das Gedrückthalten der **Ctrl**-Taste in Verbindung mit der **Alt**-Taste verursacht Automatische Bewegung und bewirkt, daß der Minimale-Pfad-Algorithmus nach Alternativen sucht, wenn ein direkter Pfad nicht vorhanden ist.

1.4.4 Automatische Zielsuche

Automatische Zielsuche wird dazu verwendet, auf spezielle Felder einen Angriff zu starten oder es dient nur der Vereinfachung des Feuerns. Die Auto-Zielsuche wird durch Klicken der rechten Maustaste auf das Zielfeld ausgelöst, während gleichzeitig die **Alt**-Taste gedrückt wird. Wenn die gegenwärtige Phase die Feuerphase ist, so wird eine entsprechende Einheit, die über die Fähigkeit des Schießens verfügt, automatisch zum Feuern auf das Zielfeld abgesondert. Wenn die gegenwärtige Phase die Angriffsphase ist, so werden die angreifenden Einheiten automatisch das gewünschte Feld angreifen. In jedem Fall wird ein Dialogfenster aufgetan, daß die Ergebnisse dieses Angriffes präsentiert.

1.4.5 Drag und Drop

Drag und Drop kann ebenfalls dazu verwendet werden, Einheiten zu bewegen, sie feuern zu lassen oder einen Angriff zu starten. Es stellt eine Alternative zum Standart mit der rechten Maustaste dar. Um Drag und Drop zu benutzen müssen die Einheiten zunächst ausgewählt werden. Dies kann sowohl durch das Klicken mit der Maustaste auf ein bestimmtes Feld erfolgen, woraufhin man eine Einheit aus der Einheiten-Liste auswählen muß, als auch durch das Doppelklicken auf ein Feld, wodurch alle auf dem Feld befindlichen Einheiten ausgewählt werden. In jedem dieser Fälle wird Drag und Drop durch das Gedrückthalten der linken Maustaste in dem Feld ausgeführt, nachdem die Auswahl erfolgt ist. Die Maus wird dann zum Zielfeld bewegt, während die linke Maustaste gedrückt wird. Drag und Drop wird durch das Loslassen der linken Maustaste im Zielfeld aktiviert. Der Effekt von Drag und Drop hängt von der gegenwärtigen Phase ab. Wenn die aktuelle Phase die Bewegungsphase ist, dann bewirkt Drag und Drop einen automatischen Zug der ausgesuchten Einheiten in das Zielgebiet. Wenn die gegenwärtige Phase die Feuerphase ist, so bewirkt Drag & Drop, daß die ausgewählten Einheiten auf das Zielfeld feuern. Wenn die gegenwärtige Phase die Angriffsphase ist, so bewirkt Drag & Drop, daß alle ausgewählten Einheiten mobilisiert werden und einen Angriff gegen das Zielfeld ausführen.

1.4.6 Der Hilfsmittelkasten

Der **Hilfsmittelkasten** ist ein Kasten mit Knöpfen, der dazu verwendet werden kann, bestimmte Aktionen im Hauptprogramm auszuführen. Diese Knöpfe in diesem Kasten und deren Auswirkungen sind:



Weiter - Fortfahren mit der nächsten Phase



Zoom - Umschalten der Darstellung zwischen normaler und hereingezoomter Darstellung



Rotieren im Stapel - Rotiert die einzelnen Einheiten des Stapels



Artillerie - Präsentiert das Dialogfenster Artillerie



Einheiten - Schaltet die Darstellung der Einheiten auf der Karte an oder aus



Basen - Schaltet die Darstellung der Einheitenbasen auf der 3D-Karte an oder aus



Laden/Entladen der ausgewählten Einheiten



Assault - Auslösen des gegenwärtigen Angriffs



Darstellung Indirekt - Hebt die indirekt feuernden Einheiten hervor



Darstellung Sichtkontakt - Hebt die Einheiten hervor, zu denen Sichtkontakt besteht



Darstellung Bewegt - Hebt die bewegten Einheiten hervor



Darstellung Gefeuert/Bewegt - Hebt die bereits bewegten/gefeuerten Einheiten hervor



Darstellung Gestört - Hebt die gestörten Einheiten hervor



Darstellung Org - Hebt die Einheiten hervor, die zur gleichen Organisation gehören



Vollkarte - Schaltet auf Vollkartenmodus um



Sichtbare Felder - Schaltet die Darstellung der vom Sichtfenster aus sichtbaren Felder um



Luftangriff - Durchführen eines Luftangriffs gegen das aktuelle Feld



Sprungfenster - Darstellung des Sprungfensters



Nächster Stapel - Springt zum nächsten Stapel



A/I - Beendet die gegenwärtige Phase mit A/I

Bedienungshilfen für jeden der Knöpfe im Hilfsmittelkasten werden im Status-Balken an der Fußleiste des Hauptfensters dargestellt, wenn der Knopf gedrückt wird. Das Verlassen des Knopfes ohne das Loslassen löscht die Bedienungshinweise.

1.4.7 Automatisches Scrolling

Auto-Scrolling kann dazu verwendet werden, den Kartenausschnitt ohne Benutzung der Scroll-Balken nach allen Seiten zu verschieben. Damit das automatische Scrollen verursacht wird, klicke mit der linken Maustaste auf das Kartengebiet, während die Maustaste gedrückt bleibt. Ziehen Sie jetzt die Maus in die gewünschte Richtung über die Ränder des Kartenausschnitts hinaus. Dadurch wird verursacht, daß sich der Kartenausschnitt automatisch in die Richtung des Mauscursors bewegt. Das Loslassen der Maustaste oder das Zurückführen des Cursors zurück in den Kartenausschnitt stoppt das Scrollen.

