

```

/*
Kriegspiel -- German (de) Localization

Please help by proofreading this document. If you find poor grammar or an incorrect
translation, make improvements by commenting on the relevant sections below. Your help
is greatly appreciated and will allow the game to become available in more languages.

Currently Supported Languages
--English
--French
--German
--Portuguese
--Russian
--Spanish
--Turkish

Clone this template if you want to help localize the game in another language.
*/

"default" = "Standard";
"Tutorial" = "Einführung";
"Chat" = "Chat";
"Edit" = "Bearbeiten";
"Practice" = "Übungen";
"Tabletop" = "Tabletop"; //meaning "a tabletop game"
"North" = "Norden";
"South" = "Süden";
"Play as North" = "Spiele als Norden";
"Play as South" = "Spiele als Süden";
"Leave to Fate" = "dem Schicksal überlassen";
"Northern Formation" = "nördliche Formation";
"Southern Formation" = "südliche Formation";
"Northern Formations" = "nördliche Formationen";
"Southern Formations" = "südliche Formationen";
"Customize Formation" = "personalisierte Formation";
>Loading" = "Laden";
"Invite Stranger" = "Einen Fremden einladen";
"Invite Friend" = "Einen Freund einladen";
>Loading Friend List" = "Freundesliste laden";
"No Friends" = "Keine Freunde";
"Unknown User Alias" = "Unbekannt"; //meaning "no one"
"Move First" = "Setze zu erst";
"Move Here" = "Setze hier";
"Tap Here" = "Hier klicken"; //meaning "click here"
"Forced Retreat" = "Erzwungener Rückzug";
"Undo" = "Rückgängig";
"OK" = "OK";
"Skip" = "Überspringen";
"Exit Tutorial" = "Einführung schliessen";
"New\nGame" = "Neues\nSpiel"; //maximum 4 characters per word, two words total --
meaning "Go," "Play," or "Start"; add a line break if two words
"Turn" = "Zug"; //meaning "match turn"
"Main" = "Hauptmenü";
"Restore Default" = "Standard wiederherstellen";
"Restored formation" = "wiederhergestellte Formation";

```

```

"Saved formation" = "gespeicherte Formation";
"Target" = "Ziel";
"End" = "Ende";
"You win dice roll" = "Du gewinnst den Würfelzug";
"Dice roll North" = "Würfelzug Norden";
"Dice roll South" = "Würfelzug Süden";

/*
-----
Formations
approx 15 characters max
*/
"Basic '87" = "Standard '87"; //meaning "" or "Original Match from 1987," referring to
Debord & Becker-Ho's book "Jeu de la guerre" (1987)
"Dérive" = "Dérive"; //use the French term in this case
"Bunker" = "Bunker";
"Mtn. Pass" = "Bergpass";
"Split" = "Teilen";
"Honeycomb" = "Bienenwabe";

/*
-----
Settings
*/
"Settings" = "Einstellungen";
"Sound Effects" = "Sound Effects";
"Music" = "Musik";
"Mute" = "Stumm";
"Enable Chat for Online Games" = "Chat für Online Spiel aktivieren";
"Animate Background in Lobby" = "Hintergrund in Lobby animieren";
"%@ Formation Editor" = "%@ Formationseditor";
>About" = "Über";
"Beta" = "Beta";
"Kriegspiel %@ beta version %@, build @" = "Kriegspiel %@ beta Version %@, build @";

/*
Kriegspiel is a free and open project maintained by Alexander R. Galloway. Please get
in touch if you find a bug or have suggestions for improvement.
*/
"Please get in touch" = "Kriegspiel ist ein kostenloses und Open-Source-Projekt, das
von Alexander R. Galloway instand gehalten wird. Bitte kontaktieren Sie mich, wenn Sie
einen Fehler finden oder Verbesserungsvorschläge haben.";

/*
-----
Lobby game list
*/
"Games" = "Spiele";
>Your Turn" = "Dein Zug";
"Waiting" = "Warte";
"Waiting For" = "Warten auf"; //meaning: "Waiting for Player"
"Finished" = "Fertig";
"Concede" = "Kapitulation"; //meaning: "Surrender match"
>Delete" = "Löschen";
"Cancel" = "Abbrechen";

```

```

"Decline" = "Ablehnen"; //meaning: "Decline invitation"
"Cancel Invitation" = "Einladung abbrechen";
"Invitation to Play" = "Einladung zum Spiel";
"Are you sure?" = "Bist du dir sicher?"; //context is confirmation alert message:
"Quit -- Are you sure? [Cancel] [OK]"
"Invitation Sent" = "Einladung versendet";
"Invitation Declined" = "Einladung abgelehnt";
"Invitation Cancelled" = "Einladung löschen";
"Seeking North Player" = "Spieler suchen Norden";
"Seeking South Player" = "Spieler suchen Süden";
"Seeking Player" = "Spieler Suchen";
"%lld day%@ ago" = "Vor %lld Tagen"; //will auto-insert numbers into format -- ex: "2
days ago"
"%lld hour%@ ago" = "Vor %lld Stunden";
"%lld min%@ ago" = "Vor %lld Minuten";
"Just now" = "Kürzlich"; //meaning: "Recently," "Just a few seconds ago"
// "Do you want to play a game?" = ""; //keeping this in English

/*
-----
Units
approx 12 characters max
*/

//meaning: Transmissions Unit, Communications, Reflector/Beacon, Logistics
//differentiate between fast and slow/normal
"Swift Relay" = "Übermittler"; //the faster version; Debord's name was "Horse-Mounted
Transmissions"; Übermittler is better?? Merve edition uses "Feldjäger"
"Relay" = "Übermittler zu Fuß"; //the normal version; name was "Foot Transmissions"

//meaning: Artillery, Mortar, Gunner
//differentiate between fast and slow/normal (like Relay above)
"Swift Cannon" = "Artillerie"; //the faster version; Debord's name was "Horse-Mounted
Artillery";
"Cannon" = "Artillerie zu Fuß"; //the normal version; Debord's name was "Foot
Artillery"

"Cavalry" = "Kavallerie";
"Infantry" = "Infanterie";
"Arsenal" = "Arsenal"; //meaning: Armory, Base, Home Base
"Fort" = "Festung"; //meaning: Fortress, Bunker, Stronghold
"Mountain" = "Berg";
"Pass" = "Bergpass"; //meaning: Mountain Pass

/*
Strings for display in the Unit Inspector (Info -> Units)
--will often be identical to unit name above
--length limit: 12 or 13 chars max (14 will likely be too long)
--longer strings can be split into two lines using "\n" as new line character (ex:
"Transmission\nà cheval")
--abbreviate if necessary (ex: "Mntn. Pass")
*/
"Swift Relay (Two Line)" = "Übermittler\nzu Pferd";

```

```

"Relay (Two Line)" = "Übermittler\nzu Fuß";
"Cavalry (Two Line)" = "Kavallerie";
"Swift Cannon (Two Line)" = "Artillerie\nzu Pferd";
"Cannon (Two Line)" = "Artillerie\nzu Fuß";
"Infantry (Two Line)" = "Infanterie";
"Arsenal (Two Line)" = "Arsenal";
"Fort (Two Line)" = "Festung";
"Mountain (Two Line)" = "Berg";
"Pass (Two Line)" = "Bergpass";

/*
-----
Chat
*/
//Chat -- button text
"emote_button_hello" = "Hallo";
"emote_button_smile" = "lächeln";
"emote_button_bravo" = "Bravo";
"emote_button_thanks" = "Danke";
"emote_button_oops" = "ups";
"emote_button_taunt" = "Spott";
"emote_button_afk" = "afk";

"emote_message_hello" = "Hallo";
"emote_message_smile" = ":-)";
"emote_message_bravo" = "Bravo"; //meaning "well played" as in "that was a well-played
move"
"emote_message_thanks" = "Danke";
"emote_message_oops" = "ups";
"emote_message_taunt" = "Ich werde dich erschlagen!"; //meaning "I will crush you"
"emote_message_afk" = "afk"; //meaning "away from keyboard"

"me" = "mich";

/*
-----
HUD Messages
*/
//ENDTURN_STATE
"Turn ended successfully" = "Zug erfolgreich beendet";
"Must move retreating unit first" = "Bewege zurückziehende Einheiten zuerst";
"Can't end turn -- It's not your turn" = "Zug kann nicht beendet werden - Du bist
nicht am Zug";
"Waiting on opponent" = "Warten auf den Gegner";
"Can't end turn -- Server error" = "Zug kann nicht beendet werden - Serverfehler";

//MOVE_STATE
"Pregame" = "Vorspiel";
"Success" = "Erfolg";
"Can't Move -- Destination is blocked" = "Zug ungültig -- Ziel ist blockiert";
"Can't Move -- Unit unknown" = "Zug ungültig -- Einheit unbekannt";
"Can't Move -- Unit can't move" = "Zug ungültig -- Einheit kann nicht bewegt werden";
"Can't Move -- Out of Range" = "Zug ungültig -- außer Reichweite";
"Can't Move -- The turn is full" = "Zug ungültig -- Der Zug ist vollendet";
"Can't Move -- It's not your turn" = "Zug ungültig -- Du bist nicht am Zug";

```

```

"Can't Move -- Unit already moved this turn" = "Zug ungültig -- die Einheit wurde in
diesem Zug schon bewegt";
"Can't Move -- This is an enemy unit" = "Zug ungültig -- Einheit des Feindes";
"Can't Move -- Unit is offline" = "Zug ungültig -- Einheit ist offline";
"Attack Failed -- Already attacked this turn" = "Attacke gescheitert -- du hast in
diesem Zug schon angegriffen";
"Postgame" = "Nachspiel";

//GameScene+Notifications.DID_END_TURN
"Northern turn" = "Norden am Zug";
"Southern turn" = "Süden am Zug";

//MATCH_STATE
"Match in progress" = "Match in Bearbeitung";
"Tie match" = "Unentschieden";
"Player leaves" = "Spieler hat das Spiel verlassen";
"Arsenals destroyed" = "Arsenale zerstört";
"All units offline" = "Alle Einheiten offline";
"All units destroyed" = "Alle Einheiten zerstört";
"Surrender" = "Kapitulieren";
"North Concedes" = "Norden kapituliert";
"South Concedes" = "Süden kapituliert";
"North Triumphs" = "Norden gewinnt";
"South Triumphs" = "Süden gewinnt";
"North Quits" = "Norden verlässt das Spiel";
"South Quits" = "Süden verlässt das Spiel";
"Opponent Quits" = "Gegner verlässt das Spiel";

//REACHABILITY
"Online" = "Online";
"Offline" = "Offline";
"Device offline" = "Gerät offline";
"Player not logged in" = "Spieler ist nicht eingeloggt";
"Server is unreachable" = "Server ist nicht erreichbar";

/*
-----
Speech Bubble Messages
--use underlines to indicate italics. Example: Good
--use two stars to indicate bold. Example: Drag the board [wrap each word
to help w/ typewriter animation]
*/

/*
In practice games, the AI is set to easy mode. For more of a challenge try
playing online against a person.

<Begin>
*/
"MESSAGE_AI_IS_EASY" = "Während den Übungen ist die KI auf den einfachen Modus
eingestellt. Wenn Sie eine größere Herausforderung möchten, können Sie online gegen
andere Personen spielen.

<Anfang>";

```

```

/*
  Matchmaking can take time, so please be patient. For quicker results try
  inviting a friend.

  <Okay>
  */
"MESSAGE_MATCHMAKING_BE_PATIENT" = "Das finden ebenbürtiger Gegner kann einige Zeit
dauern, also seien Sie bitte etwas geduldig. Um ein schnelleres Ergebnis
zu erzielen, können Sie alternativ auch selber ein/-e Mitspieler/-in einladen.

<Okay>";

/*
-----
Onboarding Tutorial -- Narrative Text
--text should remain as short as possible
--use underlines to indicate italics. Example: Good
--use two stars to indicate bold. Example: Drag the board
*/
"Good" = "Gut";
"Excellent" = "Exzellent";

/*
Welcome to Kriegspiel.

Let's learn how to play.

<Continue>
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER1" = "Willkommen zum Kriegspiel.

Lass uns spielen lernen.

<Weiter>";

/*
Kriegspiel is a two player game -- one person plays North, the other plays
South.

Each side has two bases called Arsenals, plus two communication Relays, and
various combat units.
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER2" = "Kriegsspiel ist ein Spiel für Zwei. Einer spielt den
Norden, der andere den Süden.

Jede Seite hat zwei Basen, die Arsenal genannt werden, zwei Übermittler und
diverse Kampfeinheiten.";

/*
Across the landscape are several Fortresses that can be occupied by either side.
Mountain Passes allow travel through the otherwise impassable mountain ranges.
*/

```

```
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER3" = "Über das Spielbrett verteilt sind mehrere **Festungen** die jeder Spieler besetzten kann. **Berpässe** ermöglichen das Reisen durch ansonsten unpassierbares Terrain.";
```

```
/*  
Let's look around.
```

```
**Drag the board** to view other parts of the map.  
*/
```

```
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER4" = "Schauen wir uns um.
```

```
**Bewege das Brett** um andere Teile der Karte anzuschauen.";
```

```
/*  
_Good_ -- Now **Zoom in and out** by pinching with two fingers, or with a two-finger scrub on trackpad. (Mouse users should use the scroll wheel.)  
*/
```

```
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER5" = "_Gut_ -- Jetzt **Zoom heran und heraus** durch das heranziehen oder spreizen zweier Finger auf dem trackpad. (oder das Rad für Benutzer mit Maus.)";
```

```
/*  
Move your **Swift Cannon** into the Mountain Pass. Touching a piece will display its movement range in green.  
*/
```

```
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER6" = "Bewege deine **Artillerie zu Pferd** auf den Bergpass. Durch Auswählen einer Figur wird ihre Bewegungsreichweite in Grün angezeigt.";
```

```
/*  
_Good_ -- You can move up to **five** pieces per turn. Moves are shown at the bottom.  
*/
```

```
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER7" = "_Gut_ -- Du kannst bis zu Fünf Figuren pro Zug bewegen. Züge werden am unteren Rand gezeigt.";
```

```
/*  
A Mountain Pass grants +2 defense to Infantry and Cannons. But Fortresses grant +4 defense.
```

```
**Undo** the last move and occupy the **Fortress** instead.  
*/
```

```
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER8B" = "Ein Bergpass gibt +2 Verteidigung zur Infanterie und zur Artillerie. Aber Festungen geben +4 Verteidigung.
```

```
Mache den letzten Zug **Rückgängig** und besetzte stattdessen die **Festung**.";
```

```
/*  
_Good_ -- Now occupy the **Fortress** instead.  
*/
```

```
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER8C" = "_Gut_ -- Nun besetze stattdessen die **Festung**.";
```

```
/*  
Arsenals radiate **Lines of Communication** vertically, horizontally, and on 45° diagonals.
```

To remain `_online_`, each piece must be directly over a friendly Line of Communication, or touching a friendly online piece.

*/

"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER9" = "Arsenale ermöglichen **Kommunikationslinien** vertikal, horizontal, und diagonal.

Um `_online_` zu bleiben, muss jede Figur über einer Kommunikationslinie bleiben oder eine online Figure berühren die der eigenen Einheit angehören.";

/*

These two Infantrys are defenseless because they have lost contact with the Lines of Communication.

Relays reflect Lines of Communication. In order to save your stranded comrades, **reposition the Relay**.

*/

"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER10" = "Diese zwei Infanterien sind ohne Verteidigung, weil sie den Kontakt zur Kommunikationslinie verloren haben.

Übermittler spiegeln die Kommunikationslinie wieder. Um die getrennten Kameraden zu retten **Versetze die Übermittler**.";

/*

`_Excellent_` -- Remember that pieces are very vulnerable while offline. They cannot move, attack, or defend against attack. After being reconnected, they behave normally again.

*/

"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER11" = "`_Exzellent_` -- Denk dran, Figuren sind sehr verletzlich wenn sie offline sind. Sie können nicht bewegt werden, angreifen oder sich gegen Angriffe verteidigen. Nach dem sie wieder verbunden sind, agieren sie wieder normal.";

/*

The Southern army is advancing northward through the Central Plain.

Move your Cavalry to make contact with the stranded allies. Communication is re-established by touching pieces together.

*/

"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER12" = "Die Südliche Armee bewegt sich gen Norden durch die Zentrale Ebene.

Beweg deine Kavallerie um Kontakt mit gestrandeten Verbündeten herzustellen. Kommunikation kann hergestellt werden durch das berühren der Figuren.";

/*

`_Perfect_` -- Now break the enemy's **Lines of Communication** to disable their forces.

*/

"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER13" = "`_Perfekt_` -- Durchbreche nun die feindliche **Kommunikationslinie** um deren Streitkräfte auszuschalten.";

/*

Units radiate their combat stats vertically, horizontally, and on 45° diagonals within a certain range.

*/

```

"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER14" = "Einheiten verbreiten ihre Kampf-Statistik vertikal,
horizontal und auf 45° Diagonalen innerhalb einer gewissen Reichweite.";

/*
South's Cavalry is not vulnerable. It has a defensive power _higher_ than your
Infantry's attack power.

**Move the Swift Cannon** within range to focus additional attack on the South's
Cavalry.
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER15" = "Die Kavallerie des Südens ist unverwundbar. Ihre
Verteidigungsstärke ist _höher_ als die Angriffsstärke deiner Infanterie.";

/*
The Swift Cannon adds 5 attack. South's Cavalry is now vulnerable.

**Tap the enemy's Cavalry** to destroy it.
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER16" = "Die Artillerie zu Pferd gibt 5 Attacke. Die südliche
Kavallerie ist nun verletzlich.

**Klicke die feindliche Kavallerie an** um sie zu zerstören.";

/*
A piece is vulnerable to attack whenever the total enemy threat to a piece exceeds the
total friendly defensive score.
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER17" = "Eine Figur ist immer dann verletzlich gegenüber
Angriffen, wenn die gesamte feindliche Bedrohung auf eine Figur die gesamte eigene
Verteidigung übertrifft.";

/*
Note: this Infantry was not adding any defense to its allied Cavalry because it wasn't
in sight range on a straight or 45° diagonal line.
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER18" = "Bemerkung: diese Infanterie hat die Verteidigung der
verbündeten Kavallerie nicht verstärkt, da sie nicht in der geraden oder diagonalen
Sichtlinie stand.";

/*
Each piece has its own attack range. Combat and movement stats are detailed in the
"Units" tab of the **Info** menu.
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER18B" = "Jede Figur hat eine eigene Reichweite. Kampf- und
Bewegungsstatistik sind detailliert im **Einheiten** Reiter des **Info** Menüs
aufgelistet.";

/*
When directly touching an enemy, Cavalry will charge for 7 attack. A **Cavalry
Charge** can stack up to four times in a straight line for a very powerful attack.

Move your Cavalry into charge formation.
*/

```

"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER20" = "Wenn eine feindliche Figure direkt berührt wird, greift eine Kavallerie mit 7 Attacke an. Ein **Kavallerieangriff** kann bis zu vier mal aufgeladen werden für einen sehr starken Angriff.

Bewege deine Kavallerie in die Angriffsformation.";

```
/*
_Good_ -- Now add another to the line of charging Cavalry.
*/
```

"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER20B" = "_Gut_ -- Jetzt füge eine weitere Kavallerie zur Angriffslinie hinzu.";

```
/*
_Excellent_ -- Add a third Cavalry to the line.
*/
```

"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER20C" = "_Exzellent_ -- Füge eine dritte Kavallerie in die Reihe.";

```
/*
Hold down on a unit to see who it's attacking and defending. Red is for enemies under attack, while black is for allies being defended.
```

The **Combat Dial** will display the `_incoming_` combat stats for any unit, indicating its relative safety or vulnerability.

```
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER19" = "Halte auf eine Einheit gedrückt um zu sehen, wen sie angreift und wen sie verteidigt. Rot steht für Feinde im Angriff, während schwarz für verteidigte Verbündete steht.
```

Die **Kampf Skala** wird die `_ankommende_` Kampfstatistik für jede Einheit anzeigen und deutet auf die relative Sicherheit oder Verletzlichkeit dieser Einheit hin.";

```
/*
Sometimes an attack wins by only 1 point. In that case, the unit can't be killed. But it is still vulnerable to a Forced Retreat.
```

Units in Forced Retreat must be moved `_first_` the following turn, and are excluded from combat calculations for one turn.

```
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER23" = "Manchmal gewinnt eine Attacke mit nur einem 1 Punkt. In diesem Fall können die Einheiten nicht zerstört werden. Aber sie ist immer noch anfällig für einen Erzwungener Rückzug.
```

Einheiten im erzwungenem Rückzug müssen `_als erstes_` im folgenden Zug bewegt werden, und können nicht an Angriffen teilnehmen.";

```
/*
An attack will always be the last action of your turn.
```

Make your moves first, then attack.

```
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER24" = "Führe deine Attacke immer am Ende deines Zuges aus.
```

Mache erst deine Bewegungen und greife dann an.";

```

/*
After a long battle, you advance deep into enemy territory. Gain a strategic advantage
by destroying the enemy's Arsenal.

**Move into an enemy Arsenal to destroy it**. This expends both 1 move and 1 attack
and thus completes the turn.
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER25" = "Nach einem langem Kampf, drängst du tief ins
gegnerische Territorium vor. Erlange strategische Vorteile durch das zerstören der
gegnerischen Arsenale.

**Bewege dich zu einem gegnerischen Arsenal um es zu zerstören**. Dies kostet 1
Bewegung und 1 Angriff wodurch der Zug beendet ist.";

/*
If you manage to destroy both enemy Arsenals, _you win the match!_
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER25B" = "Schaffst du es beide feindlichen Arsenale zu
zerstören, _gewinnst du das Spiel!_";

/*
**You are ready to play.**
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER26" = "Du bist bereit zum spielen.";

/*
Choose **Practice** to skirmish against the computer.

Play **Online** against a friend.

Or play two-player on the same device using **Tabletop** mode.

<Close>
*/
"TUTORIAL_SCRIPT_CHAPTER27" = "Wähle **Übungen** um gegen den Computer zu spielen.

Spiele **online** gegen einen Freund.

Oder spiele Zwei-Spieler auf dem gleichen Gerät im **Tabletop** Modus.";

/*
-----
Info Pages -- Descriptive Text
--text should remain as short as possible
*/

//Navigation Tabs
"Units" = "Einheiten";
"Movement" = "Bewegung";
"Combat" = "Kampf";
"Endgame" = "Endspielt";
"🏠\nBuildings" = "🏠\nGebäude";
"🌳\nLandscape" = "🌳\nLandschaft";

```

```

//Unit Inspector (Unit tab)
"Speed" = "Schnellheit"; //number of squares a unit may move per turn
"Range" = "Reichweite"; //range of attack
"Attack" = "Attacke"; //total attack score
"Defense" = "Verteidigung"; //total defense score
"* Only for Infantry, Cannon, and Swift Cannon" = "* nur für Infanterie, Artillerie
und Artillerie zu Pferd";

/*
Move up to five pieces per turn, followed by an optional attack.
*/
"HELP_MOVEMENT_LABEL_1" = "Bewege bis zu fünf Figuren pro Zug, gefolgt von einem
optionalen Angriff.";

/*
Lines of communication radiate in straight lines from arsenals and relays. Combat
units also propagate communication to their immediate neighbors via touch. Any units
out of communication are immobile and vulnerable to attack.
*/
"HELP_MOVEMENT_LABEL_2a" = "Kommunikationslinien verlaufen in geraden Linien aus
Arsenalen und Übermittler. Kampfeinheiten können mit direkten Nachbarn kommunizieren.
Einheiten, die nicht mit anderen kommunizieren können, sind unbeweglich und leicht
verwundbar.";

/*
Touch a unit to see its movement range. Solid green indicates an online square. Hollow
means offline.
*/
"HELP_MOVEMENT_LABEL_2b" = "Berühre eine Einheit um die Bewegungsreichweite zu sehen.
Komplett grün indiziert ein Feld das online ist. Grün umrandet meint offline.";

/*
Save stranded allies by reconnecting lines of communication. Disable the enemy by
breaking their lines.
*/
"HELP_MOVEMENT_LABEL_3" = "Rette getrennte Verbündete durch Wiederverbinden der
Kommunikationslinie. Behindere den Feind durch Durchbrechen seiner
Kommunikationslinie.";

/*
Determine attacks by summing offensive power in range of an enemy target square, then
comparing this number to a sum of defensive power supporting the same target square.
*/
"HELP_COMBAT_LABEL_1" = "Bestimme Angriffe durch Addieren der offensiven Kräfte in
Reichweite eines feindlichen Feldes. Dann vergleiche diese Zahl zu der Summe der
defensiven Kräfte, die dasselbe Feld verteidigen.";

/*
Cavalry Charge -- When adjacent to the enemy, cavalry will charge, increasing their
attack. A cavalry charge can stack with multiple cavalry in a column.
*/
"HELP_COMBAT_LABEL_2" = "Angreifende Kavallerie -- Wenn eine Kavallerie an einen Feind
angrenzt, wird sie angreifen. Dabei erhöht sie ihre Attacke. Eine angreifende
Kavallerie kann mit mehreren Einheiten in einer Kolonne angreifen.";

```

```

/*
Cavalry cannot charge against a fortress or mountain pass. Any cavalry currently
occupying a fortress can not participate in a charge. Charging while in a pass is
allowed.
*/
"HELP_COMBAT_LABEL_2a" = "Die Kavallerie kann keine Festungen oder Bergpässe
angreifen. Jede Kavallerie die gerade eine Festung besetzt kann nicht am Angriff
teilnehmen. Ein Angriff vom Bergpass aus ist erlaubt.";

/*
Forced Retreat -- When offensive power is 1 point greater, the vulnerable unit can be
put into a forced retreat. The retreating unit must be moved first next turn and is
excluded from offensive combat.
*/
"HELP_COMBAT_LABEL_3" = "Erzwungener Rückzug -- Ist die offensive Kraft 1 Punkt
größer, kann die verletzte Einheit zu einem Rückzug gezwungen werden. Die
zurückziehende Einheit muss als erstes im nächsten Zug bewegt werden und ist vom
offensiven Kampf ausgeschlossen.";

/*
Defensive Bonus -- Fortresses can be occupied by either faction and offer a defensive
bonus of 4 to infantry and cannons (swift and normal). Mountain Passes offer a
defensive bonus of 2.
*/
"HELP_COMBAT_LABEL_4" = "Defensivbonus -- Festungen können von beiden Seiten
eingenommen werden und bieten einen Defensivbonus von 4 zur Infanterie und zur
Kavallerie (zu Pferd und normal). Bergpässe bieten einen Defensivbonus von 2.";

/*
Special Rules -- Fortresses are not allied with a faction and can be occupied by any
unit. Fortresses cannot be destroyed.

Cavalry cannot charge against a fortress or mountain pass. Any cavalry currently
occupying a fortress can not participate in a charge. Charging while in a pass is
allowed.
*/
"HELP_COMBAT_LABEL_5" = "Spezialregeln - Festungen sind nicht an keinen Spieler
gebunden und können von jedem besetzt werden. Festungen können nicht zerstört werden.

Kavallerie können nicht Festungen oder Bergpässe angreifen. Jegliche Kavallerie die
eine Festung besetzt kann nicht an einem Angriff teilnehmen. Ein Angriff vom Bergpass
aus ist erlaubt.";

/*
How To Win -- A player wins by destroying the enemy. The primary way to win is to
capture the enemy's two arsenals.
*/
"HELP_ENDGAME_LABEL_1" = "Wie gewinnt man -- Ein Spieler gewinnt in dem der Gegner
vernichtet wird. Das Hauptziel ist, es die zwei gegnerischen Arsenale zu erobern.";

/*
Move onto an enemy arsenal to destroy it. This action also counts as an attack. Note:
Relay units have no offensive power and thus cannot destroy an arsenal.
*/

```

```
"HELP_ENDGAME_LABEL_2" = "Bewege dich zu einem gegnerischen Arsenal um es zu
zerstören. Die Aktion wird als Angriff gezählt. Bemerkung: Übermittlungseinheiten
haben keine Angriffsstärke und können somit kein Arsenal zerstören.";

/*
A player also wins by destroying all enemy combat units, or by destroying the enemy's
two relays and forcing all remaining units offline.
*/
"HELP_ENDGAME_LABEL_3" = "Ein Spieler kann den Gegner auch besiegen durch das
zerstören aller seiner Kampfeinheiten oder der zwei Übermittler durch die all seiner
Einheiten offline gerieten.";

/*
Easter eggs
*/
"Welcome to the clouds" = "Willkommen in den Wolken";
```