



Inhaltsverzeichnis

EINFÜHRUNG.....	4
SCHNELLER EINSTIEG	4
SYSTEMANFORDERUNGEN	4
VOR DEM SPIEL.....	5
HAUPTMENÜ	6
EINZELSPIELER.....	6
MEHRSPIELER	9
EINSTELLUNGEN.....	13
INTERFACE.....	14
MISSIONSZIELMENÜ	14
STRATEGISCHE KARTE	14
TAKTISCHE KARTE	15
BEFEHLE.....	16
STATUSANZEIGE FÜR FAHRZEUGE UND GESCHÜTZE	20
BONUSSE	20
SPIELSTEUERUNG	21
TASTATURKÜRZEL.....	21
KAMERABEWEGUNG	22
DIE TRUPPEN BEFEHLIGEN.....	23
DER STATUSBALKEN	25
ICONS	25
EINHEITEN UND BEWAFFNUNG	26
INFANTERIE	26
ARTILLERIE	27
TRANSPORTFAHRZEUGE UND SCHÜTZENPANZER	29
PANZER	30
SCHIFFE	30
ZÜGE.....	31
FLUGZEUGE.....	31
ANDERE OBJEKTE.....	32
DAS SPIELSYSTEM	33
EINHEITENPARAMETER	33
GESUNDHEIT	33

KI-VERHALTEN	34
PANZERUNG	35
FAHRZEUG- UND KANONENBESATZUNG	35
SICHTWEITE	36
BEWEGUNGSGESCHWINDIGKEIT	36
ERFAHRUNG	36
NÜTZLICHE TIPPS	37
AUFKLÄREN, AUFKLÄREN UND AUFKLÄREN	37
PANZER UND INFANTERIE	37
VERSCHANZTE INFANTERIE BEKÄMPFEN	37
VERLASSENE FAHRZEUGE BENUTZEN	37
BEWEGEN ODER STÜRMEN?	38
WARUM FÜHREN DIE TRUPPEN IHRE BEFEHLE NICHT AUS?	38
FÜR ERFAHRENE SPIELER	38
TRUPPEN AUF EIGENE FAUST HANDELN LASSEN	38
KISTEN UND FÄSSER	38
HILFE UND SUPPORT	39
DIE „SUDDEN STRIKE“-WEBSEITE	39
E-MAIL-SUPPORT	39

EINFÜHRUNG

„Sudden Strike III: Arms for Victory“ ist der neueste Titel der erfolgreichen „Sudden Strike“-Reihe. Dieses Strategiespiel basiert auf Ereignissen des Zweiten Weltkriegs, die an ausgesuchten Kriegsschauplätzen stattgefunden haben. Fahrzeuge, Waffen und andere Objekte wurden dabei in der Gestaltung ihren realen Pendants aus den wirklichen Schlachten nachempfunden. Sie werden über Hunderte von Panzern, zahlreiche Flugzeuge und Schiffe, Heerscharen von Infanterie sowie durchschlagende Artillerie verfügen. Ihr Gegner hingegen hat die zahlenmäßige Überlegenheit und/oder Vorteile im Kampagnenverlauf auf seiner Seite. Sie werden strategische und taktische Aufgaben erhalten, manchmal sogar an mehreren Schauplätzen gleichzeitig kämpfen und dabei stets die Möglichkeit haben, ihre gesamte Armee oder eine einzelne Einheit gleichermaßen einfach zu befehligen.

SCHNELLER EINSTIEG

Klicken Sie nach der Installation auf die „Sudden Strike III“-Verknüpfung auf Ihrem Desktop. Sie können das Spiel auch aus dem Start-Menü heraus starten, indem Sie die Programmgruppe „Fireflow Games“ auswählen und dort auf „Sudden Strike III“ klicken.

Wir empfehlen Ihnen, zuerst das Tutorial zu absolvieren, bevor Sie eine Kampagne beginnen. Gehen Sie dazu ins Menü „EINZELSPIELER“, wählen Sie „EIGENE SZENARIOS“ aus und klicken Sie dann auf „Sudden Strike III Tutorial“.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um Kompatibilitätsproblemen vorzubeugen, sollten Sie die neuesten Treiber für Ihre Grafik- und Soundkarten installieren.

PC-Anforderungen	Minimale Konfiguration	Empfohlene Konfiguration
Betriebssystem	Windows XP®	Windows XP® Windows Vista®
DirectX-Version	DirectX 9.0c	DirectX 9.0c oder besser

PC-Anforderungen	Minimale Konfiguration	Empfohlene Konfiguration
Prozessor	Athlon 3200+ Pentium IV 2.8 GHz	Athlon 3500+ Pentium IV 3.2 GHz
Grafikkarte	Radeon 9800 GeForce 6600	Radeon X800 GeForce 6800
Hauptspeicher	1 GB	2 GB
Festplatte	1 GB	
Soundkarte	OpenAL-kompatibel	OpenAL-kompatibel, 5.1

VOR DEM SPIEL

Legen Sie die „Sudden Strike III“-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Installationsprogramm sollte automatisch starten. Geschieht dies nicht, ist wahrscheinlich die Autostart-Funktion auf Ihrem Computer deaktiviert. In diesem Fall können Sie die Installation durch einen Doppelklick auf das Programm „Setup.exe“ auf der „Sudden Strike III“-DVD starten.

Folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nachdem die Installation abgeschlossen wurde, kann „Sudden Strike III“ mit einem Klick auf die Verknüpfung auf dem Desktop oder über das Start-Menü gestartet werden.

Installation von DirectX

„Sudden Strike III“ erfordert Microsoft DirectX 9.0c oder besser. Während der Installation wird die vorhandene DirectX-Version überprüft und falls notwendig werden Sie aufgefordert, Ihre DirectX-Version zu aktualisieren. Wählen Sie in diesem Fall „Ja“ aus, denn sonst kann kein fehlerloser Spielablauf garantiert werden.

Kopierschutz

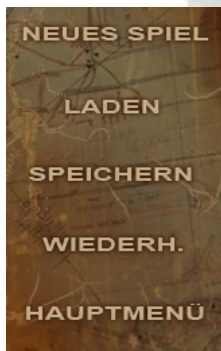
Damit Sie „Sudden Strike III: Arms for Victory“ spielen können, muss sich die Original-DVD in Ihrem DVD-ROM-Laufwerk befinden, während das Spiel läuft.

HAUPTMENÜ



Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, werden Sie aufgefordert, ein Spielerprofil anzulegen. Geben Sie dafür einen Namen ein und klicken Sie auf den Button „ANLEGEN“. Danach wird folgendes Menü angezeigt:

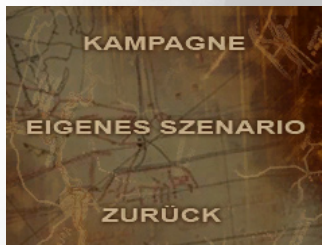
EINZELSPIELER



Hier können Sie eine Kampagne oder ein eigenes Szenario beginnen, eine andere Kampagne auswählen oder einen zuvor gesicherten Spielstand laden.

Es stehen fünf Kampagnen zur Verfügung. Jede einzelne versetzt Sie in die größten Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Dieses Menü ist wie folgt aufgebaut:

NEUES SPIEL



In diesem Menü starten Sie eine Kampagne oder ein eigenes Szenario.

Nach einem Klick auf „KAMPAGNE“ oder „EIGENES SZENARIO“ erscheint ein Auswahlbildschirm. Auf der linken Seite wird hier eine Liste von Kampagnen oder eigenen Szenarios angezeigt; mit einem Linksklick auf einen Eintrag wird dieser ausgewählt

und hervorgehoben. In der rechten oberen Ecke des Bildschirms erhalten Sie Informationen über die hervorgehobenen Kampagnen oder eigenen Szenarios. Darunter befindet sich der Button „START“; klicken Sie auf ihn, um die erste Mission der Kampagne oder des eigenen Szenarios zu beginnen.

Der Button „ZURÜCK“ bringt Sie wieder in das vorherige Menü.

In „Sudden Strike III“ können Sie an den folgenden Kampagnen teilnehmen:



Alliierte Kampagne in Europa
Die Krim
Deutsche Kampagne
Die Schlacht um Iwo Jima
Die Verteidigung von Iwo Jima

Zudem gibt es eine Tutorialmission, die Sie in den eigenen Szenarios finden.

LADEN

Mit dieser Option können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden. Sie gelangen in ein Auswahlmenü, in dem Sie einen der angelegten Spielstände auswählen können. Klicken Sie auf den gewünschten Spielstand und danach auf den Button „LADEN“ in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. In der rechten oberen Ecke sehen Sie Informationen über den ausgewählten Spielstand.

Zu Beginn jeder Mission wird das Spiel automatisch gespeichert.

Unterhalb der Liste der Spielstände befindet sich der Button „LÖSCHEN“. Damit löschen Sie den ausgewählten Spielstand.

Der Button „ZURÜCK“ in der linken unteren Ecke des Bildschirms führt Sie in das vorherige Menü.

SPEICHERN

Während einer Mission können Sie in diesem Menü den aktuellen Spielstand speichern.

1. Geben Sie dazu den gewünschten Namen für den Spielstand im Eingabefenster links oben ein.

2. Klicken Sie danach auf den Button „SPEICHERN“ in der rechten unteren Ecke, um den aktuellen Spielstand unter dem gewünschten Namen zu speichern.

Unterhalb der Liste der Spielstände befindet sich der Button „LÖSCHEN“. Damit löschen Sie den ausgewählten Spielstand.

HAUPTMENÜ

Mit dieser Option gelangen Sie wieder ins Hauptmenü. Befinden Sie sich dabei in einer Mission, werden Sie zur Sicherheit noch einmal gefragt, ob Sie das Spiel abbrechen wollen oder nicht.

MEHRSPIELER

Wählen Sie diese Option aus, um eine LAN-Partie oder ein Spiel über das Internet zu starten. Sie können Ihren eigenen Server erstellen oder an einem Spiel teilnehmen. Weitere Informationen darüber finden Sie in den entsprechenden Kapiteln dieses Handbuchs.

EINSTELLUNGEN

Hier können Sie die Spieleinstellungen anpassen.

RUHMESHALLE

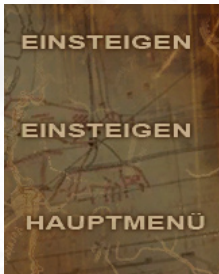
In diesem Menü können Sie Statistiken der abgeschlossenen Kampagnen, eigenen Szenarios und Mehrspieler-Partien einsehen. Zudem erfahren Sie hier mehr über die Entwickler von „Sudden Strike III“.

ZURÜCK ZU WINDOWS

Mit dieser Option verlassen Sie das Spiel und kehren zu Windows zurück. Alternativ können Sie das Spiel jederzeit mit der Tastenkombination „Alt + F4“ beenden.

In der linken oberen Ecke des Bildschirms sehen Sie die Versionsnummer des Spiels. Diese Nummer ist bei Supportanfragen notwendig.

MEHRSPIELER



Im Mehrspieler-Menü können Sie eine neue Partie erstellen oder in ein schon existierendes Spiel einsteigen. Das Menü ist folgendermaßen aufgebaut:

EIN SPIEL ERSTELLEN

Klicken Sie auf den Button „ERSTELLEN“, um ein Spiel zu hosten. Daraufhin erscheint eine Liste mit Karten. Wählen Sie eine aus, um auf der rechten Seite eine Beschreibung und Voransicht dafür einzublenden. Doppelklicken Sie auf die Karte oder klicken Sie auf den Button „ERSTELLEN“ in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, um das Spiel zu hosten. Andere Spieler können nun an Ihrer Partie teilnehmen.

Wenn Sie ein Spiel hosten, können Sie unerwünschte Spieler ausschließen. Nachdem alle Teams gebildet wurden und jeder Spieler bereit ist, können Sie die Partie starten.

IN EINSPIEL EINSTEIGEN

Wählen Sie „EINSTEIGEN“ aus, um sich mit einem Server zu verbinden.

Nach einigen Sekunden werden die Server in Ihrem lokalen Netzwerk angezeigt. Die Länge dieser Verzögerung hängt von der Leistung Ihres Netzwerks ab. „Sudden Strike III“ sucht nach Servern in Ihrem Netzwerk und alle gefundenen Partien werden anschließend angezeigt. Wählen Sie ein Spiel aus, um Informationen darüber zu erhalten. Wenn Sie daran teilnehmen wollen, müssen Sie nur noch darauf doppelklicken oder den Button „EINSTEIGEN“ betätigen.

Falls Sie die IP-Adresse des Servers kennen, können Sie sie in das Eingabefeld am unteren Bildschirmrand eintragen und auf den Button „EINSTEIGEN“ klicken.

Die IP-Adresse besteht aus vier Zahlengruppen, die durch jeweils einen Punkt getrennt sind, z.B. 192.168.0.1.

Die in Windows® eingebaute Firewall oder andere Programme können dafür sorgen, dass keine Verbindungen zu Servern außerhalb des Adressenraumes Ihres Netzwerks aufgebaut werden können. Wenden Sie sich in diesem Fall an Ihren Netzwerkadministrator.

„Sudden Strike III“ benutzt folgende Netzwerkports:

Protokoll	Port
UDP	14816

SPIELEN ÜBER GAMESPY

Sie können auch den Verbindungsdienst GameSpy benutzen, um ein Spiel zu hosten und andere Spieler zu finden. Unter www.gamespyarcade.com finden Sie weitere Informationen über GameSpy.

DIE MEHRSPIELER-LOBBY

Wenn Sie ein Spiel hosten oder an einer Partie teilnehmen, gelangen Sie in die Mehrspieler-Lobby. Dort wählen Sie ein Team sowie Ihre Farbe aus und legen das Land fest, für das Sie in den Krieg ziehen werden.

Alle Spieler, die schon in das Spiel eingestiegen sind (also auch Sie), werden hier angezeigt. Jeder Spieler muss ein Team auswählen (zur Wahl stehen das blaue und das rote Team), sich für eine von acht Spielfarben entscheiden, eine von fünf Nationen auswählen und schließlich angeben, dass er bereit ist.

NATION AUSWÄHLEN

In „Sudden Strike III“ können Sie sich für eines der folgenden Länder entscheiden:

Vereinigtes Königreich
Deutschland
USA
UdSSR
Japan

Von dieser Wahl hängt ab, welche Verstärkungen Sie während des Spiels erhalten. Sie können Ihre Nation auch zufällig festlegen lassen.

IHRE FARBE WÄHLEN

In „Sudden Strike III“ legt die Farbe des Spielers fest, wo dieser auf der Karte anfängt und an welcher Stelle die Verstärkung eintrifft.

Falls Sie an einer zufälligen Stelle starten möchten, wählen Sie statt einer Farbe das Fragezeichen aus.

TEAM AUSWÄHLEN

Sie können sich in „Sudden Strike III“ für das blaue oder rote Team entscheiden. Die Farbe des Spielers selbst ist unabhängig von der Teamfarbe, allerdings ist folgende Farbverteilung am logischsten:

BLAUES TEAM	ROTES TEAM
BLAU	ROT
TÜRKIS	BRAUN
WEISS	ORANGE
VIOLETT	GELB

DAS CHAT-FENSTER

In diesem Fenster können Sie sich mit den anderen Spielern unterhalten, die auf den Spielstart warten. Geben Sie dafür in der Eingabezeile Ihre Nachricht ein und drücken Sie die Eingabetaste, um die Nachricht zu senden.

SIND SIE BEREIT?

Wenn Sie bereit für den Spielstart sind, klicken Sie auf die grüne Bereitschaftsanzeige in der obersten Zeile (in der Ihr Name steht). Falls Sie Ihre Nation und/oder Farbe noch nicht ausgewählt haben, werden diese dann zufällig festgelegt.

Möchten Sie Ihre Nation oder Farbe selbst auswählen, sollten Sie die Bereitschaftsanzeige deaktivieren. Das Spiel geht nur dann weiter, wenn alle Spieler bereit sind.

DIE SPIELREGELN

Die Mindestspieleranzahl beträgt 2, die Höchstzahl ist 8. Die Spieler sind unterteilt in zwei Teams. Das Ziel jeder Mission kann im Informationsfenster eingesehen werden, wenn man in eine Partie einsteigt oder ein Spiel hostet; zudem kann man jederzeit im Spiel mit der Taste „F9“ ins Missionszielenmenü wechseln. Gewöhnlich besteht die Aufgabe darin, alle oder bestimmte Flaggen auf der Karte zu erobern. Eine Mannschaft verliert, wenn sie alle Flaggen verliert.

Die Flaggen sind mit Kreisen auf der 3D-Karte markiert. Sie werden als animierte Zielicons auf der Minimap und der strategischen Karte angezeigt. Im Missionszielenmenü werden sie als farbige Vierecke dargestellt.

Um eine Flagge zu erobern, müssen Sie Ihre Einheiten in ihre Nähe bringen und mindestens eine dort behalten. Daraufhin erscheint ein Timer und ein Countdown beginnt. Wenn der Countdown abgelaufen ist, wurde die Flagge durch Ihr Team erobert, und Sie können sich schon bald auf Verstärkung freuen. Beachten Sie: Falls keine verbündeten Einheiten mehr in der Nähe der Flagge vorhanden sind, geht der Timer von vorne los.



Zum Erobern einer feindlichen Flagge müssen Sie alle gegnerischen Einheiten in ihrer Nähe ausschalten und die Flagge so lange verteidigen, bis der Countdown abgelaufen ist.

Durch die Eroberung einer Flagge erhält ein Team je nach Karte einmalig oder regelmäßig zusätzliche Verstärkung. Auf einigen Mehrspieler-Karten werden verschiedene Flaggenkombinationen mit unterschiedlichen Verstärkungen belohnt. So können Sie etwa für einzelne Flaggen kleine Infan-

terietrupps erhalten, während Ihnen für alle diese Flaggen zusammen eine schwere Panzerkolonne zur Verfügung gestellt wird. Flaggen können zudem Bonusse wie Artillerieschläge oder Luftangriffe einbringen.

Sie können Ihrem Team einen sog. Alarm schicken. Öffnen Sie dazu mit der Eingabetaste den Chat, geben Sie Ihre Nachricht ein und klicken Sie die gewünschte Stelle auf der Minimap an. Die Koordinaten dieser Stelle werden Ihrer Nachricht hinzugefügt. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Nachricht abzuschicken, und bei Ihren Verbündeten wird an der entsprechenden Stelle auf der Minimap eine Markierung eingeblendet. Um die Kamera an die markierte Stelle zu bewegen, muss lediglich die Leertaste

gedrückt werden. Wenn Sie eine weitere Nachricht verschicken möchten, müssen Sie mindestens 15 Sekunden warten.

EINSTELLUNGEN

SPIELERPROFIL

Hier können Sie Spielerprofile auswählen, hinzufügen oder löschen. In Ihrem Profil sind alle Ihre Einstellungen, Spielstände, Screenshots usw. gespeichert.

SPIELEINSTELLUNGEN

Wiederholung speichern: Ist diese Option aktiviert, wird das Spiel aufgezeichnet. Im Menü „WIEDERH.“ können Sie später die Aufzeichnung abspielen.

Spielgeschwindigkeit: Mit diesem Regler bestimmen Sie die Spielgeschwindigkeit. *Wenn das Spiel aufgezeichnet wird, steht diese Option nicht zur Verfügung.*

Scrollgeschwindigkeit: Hiermit legen Sie die Schnelligkeit der Kamerabewegung und des Zooms fest.

Schwierigkeitsgrad: *Diese Option wirkt sich nicht auf laufende Missionen aus, daher sollten Sie sie vor dem Spielstart einstellen.*

Tastaturkürzel: Sie können sich für die klassische Variante oder die „Sudden Strike“-Variante entscheiden. Im „Sudden Strike“-Modus, entsprechen die Tasten „Q“, „W“, „E“ und „R“ der ersten Reihe im Befehlsfeld. In der klassischen Variante sind „A“ mit „Angriff“, „M“ mit „Bewegen“ usw. belegt.

GRAFIKEINSTELLUNGEN

Die **Gammakorrektur** ändert die Helligkeit der Darstellung. Ändern Sie diese Option, wenn Ihnen das Bild zu dunkel oder zu hell erscheint.

Die **Einstellung Grafik** legt den Detailgrad der Darstellung fest. Sie haben die Wahl zwischen einer schnellen Wiedergabe und einer detailreichen, realistischeren Darstellung. Falls Sie nicht

flüssig spielen können, sollten Sie hier lieber auf beste Leistung einstellen.

Als **Bildschirmauflösung** stehen Ihnen alle möglichen Einstellungen von 800*600 Pixeln bis zum Maximum Ihres Computers zur Verfügung. ***Für das beste Spielerlebnis empfehlen wir Ihnen, die native Auflösung Ihres Monitors zu verwenden.***

SOUNDEINSTELLUNGEN

Hier legen Sie die Lautstärken der Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe fest. Das Spiel unterstützt 5.1 OpenAL-kompatible Soundkarten.

INTERFACE

MISSIONSZIELMENÜ

Vor dem Beginn einer Mission gelangen Sie in das Missionszielmenü, in dem Sie kurz in die Mission eingeführt werden. Hier erhalten Sie Ihre Missionsziele und strategische Informationen vom Oberkommando über die Standorte Ihrer Truppen und die erwartete feindliche Militärpräsenz.

Die Missionsziele sind mit Zahlen in Vierecken markiert. Wenn Sie ein Ziel anklicken, erscheinen im rechten Bereich des Bildschirms genauere Angaben darüber.

Zum Starten der Mission müssen Sie auf den Button „START“ in der rechten unteren Ecke klicken. Innerhalb der Mission können Sie jederzeit mit der Taste „F9“ ins Missionszielmenü zurückkehren.

STRATEGISCHE KARTE

Um in den strategischen Modus zu wechseln, drücken Sie die „Tab“-Taste oder klicken Sie auf den oberen Button auf der rechten Seite der Minimap.

Auf der strategischen Karte können Sie die Standorte Ihrer Truppen und der bekannten feindlichen Einheiten sowie strategische Objekte sehen.

Manche strategischen Objekte können von der strategischen Karte aus kontrolliert werden. Objekte wie Flugzeugträger, Schlachtschiffe, Radaranlagen und Flugplätze weisen besondere Icons auf.

Wählen Sie das gewünschte Objekt mit der linken Maustaste aus. Auf der rechten Bildschirmseite erscheint daraufhin ein Menü. Die meisten Objekte

verfügen über zwei Befehle: „Bodenziel angreifen“ und „Abbrechen“. Um einen Ort zu bombardieren, wählen Sie „Bodenziel angreifen“ aus und klicken Sie mit der linken Maustaste die gewünschte Stelle auf der Karte an. Eine Markierung wird eingeblendet und das strategische Objekt wird aktiv. Klicken Sie auf den Button „Abbrechen“, wenn Sie den Angriff beenden möchten.

Wählen Sie einen Flugzeugträger oder Flugplatz aus, erscheint über dem Menü eine Liste der verfügbaren Flugzeuge. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Flugzeug, um dieses zum Flugoperationsplan hinzuzufügen. Mit der rechten Maustaste entfernen Sie das Flugzeug wieder aus dem Plan. Wenn Sie bereit für einen Luftangriff sind, wählen Sie den Befehl „Start“ aus; daraufhin starten die Flugzeuge nach und nach. Mit dem Button „Abbruch“ können Sie den Angriff unterbinden.

Doppelklicken Sie auf ein Objekt, um es sich anzusehen. Das Spiel wechselt auf die 3D-Karte und die Kamera wird auf dem Objekt zentriert.

Vorsicht! Greifen Sie nicht Ihre eigenen Truppen an! Es braucht eine gewisse Zeit, bis ein Flugzeug abhebt oder ein Geschützturm sich ausrichtet. In dieser Zeit könnte ein Teil Ihrer Truppen in das Zielgebiet vordringen und dann durch Ihr eigenes Feuer zu Schaden kommen.

Mit der „Tab“-Taste oder dem Button „ZURÜCK“ verlassen Sie die strategische Karte wieder. Sie können auch einfach auf eine Stelle auf der Karte doppelklicken. Das Spiel wechselt dann auf die 3D-Karte und die Kamera wird an die Stelle bewegt, die Sie angeklickt haben.

Die „Tab“-Taste dient zum Wechseln zwischen der 3D-Karte und dem aktuellen strategischen Menü. Es stehen zwei strategische Menüs zur Verfügung: das MISSIONSZIELMENÜ und die STRATEGISCHE KARTE. In diese Menüs können Sie auch mit den Tasten „F9“ und „F10“ gelangen.

TAKTISCHE KARTE



Die taktische Karte, auch Minimap genannt, finden Sie in der linken unteren Ecke der Spielsicht. Diese Karte hilft Ihnen bei der Navigation. Um die Kamera an eine beliebige Stelle zu bewegen, müssen Sie diese Stelle lediglich mit der linken Maustaste auf der Minimap anklicken. Mit der rechten Maustaste können Sie zudem Ihren Truppen Marsch- oder Angriffsbefehle auf der Minimap erteilen.

Die Minimap weist zwei Modi auf. Im ersten Modus wird der Bildschirmausschnitt auf der Minimap angedeutet und bewegt sich. Im zweiten Modus steht der Bildschirmausschnitt still und die Minimap wird bewegt und gedreht.

BEFEHLE

Das Befehlsfeld befindet sich rechts am unteren Bildschirmrand. Im Folgenden sind alle verfügbaren Befehle aufgeführt. Die in diesem Abschnitt erwähnten Tasten funktionieren, wenn „Tastaturkürzel“ in den Einstellungen auf „Sudden Strike“ eingestellt ist.

BEWEGEN



Dieser Befehl gibt den Truppen den Marschbefehl zur angegebenen Stelle.

Wählen Sie eine oder mehrere Einheiten aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste die gewünschte Stelle auf der 3D-Karte oder der Minimap an. Darauf begeben sich die Einheiten dorthin.

Artillerie kann auf diese Art nur sehr kurze Entfernungen zurücklegen.

Die Einheiten behalten ihre Formation auch am Zielpunkt bei. Um dies zu verhindern und die Truppen an der ausgewählten Stelle zu sammeln, können Sie die „Strg“-Taste drücken, während Sie die rechte Maustaste betätigen.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „Q“.

ANGREIFEN



Mit diesem Befehl lassen Sie Ihre Truppen eine bestimmte feindliche Einheit angreifen.

Wählen Sie eine oder mehrere Einheiten aus und bewegen Sie den Mauszeiger auf einen Gegner. Der Zeiger sollte nun die Form eines Zielicons annehmen. Rechtsklicken Sie auf den Gegner, um den Angriff zu bestätigen.

In manchen Fällen verwandelt sich der Mauszeiger in ein Zielicon mit gelben Markierungen. Befinden sich diese Markierungen

außerhalb des Icons, ist die Entfernung zum Ziel für die ausgewählten Einheiten zu groß; sind die Markierungen innerhalb des Icons, befindet sich das Ziel zu nahe an den Einheiten. In beiden Fällen kann nicht attackiert werden.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „W“.

STÜRMEN



Dieses Kommando ist dem normalen Marschbefehl sehr ähnlich. Der Unterschied besteht darin, dass Ihre Truppen ihren Marsch unterbrechen, sobald sie eine gegnerische Einheit in ihrer Reichweite sehen; sie attackieren, bis der Gegner ausgeschaltet ist. Danach setzen die Truppen ihren Marsch zum Zielpunkt fort.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „E“.

DREHEN



Auf diesen Befehl hin drehen sich die ausgewählten Einheiten in die angegebene Richtung. Dadurch kann bei einem Angriff wertvolle Zeit eingespart werden.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „R“.

EINHEITEN / FRACHT / KANONE ABLADEN



Dieser Befehl steht nur für Transporteinheiten wie Lastwagen oder Schützenpanzer zur Verfügung. Wenn Einheiten an Bord sind und zusätzlich eine Kanone transportiert wird, setzt der Befehl zuerst das Geschütz ab und lädt bei der zweiten Ausführung die Einheiten aus. Um einen bestimmten Fahrgast oder Teil der Besatzung auszuladen, können Sie auf das entsprechende Porträt über der Statuszeile klicken.

Damit Einheiten den Transporter verlassen können, müssen zuerst evtl. vorhandene Kanonen abgesetzt werden. Die Besatzung kann den Transporter nicht verlassen, solange sich noch Einheiten im Fahrzeug befinden.

Mit diesem Befehl sorgen Sie auch dafür, dass Soldaten ein Gebäude, das sie besetzen, verlassen.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „A“.

Beachten Sie bitte, dass dieses Kommando sofort umgesetzt wird und nicht abgebrochen werden kann.

BODENANGRIFF



Dieser Befehl ist besonders nützlich, wenn zahlreiche Einheiten und vor allem verschanzte Infanteristen bombardiert werden sollen. Wählen Sie eine oder mehrere Einheiten aus und doppelklicken Sie auf den Gegner.

Hierbei handelt es sich um das Standardkommando für Haubitzen, Mörser und Feldkanonen.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „S“.

VERTEILEN



Eine enge Infanterie-Formation können Sie mit diesem Befehl auflösen. Das ist besonders empfehlenswert, wenn sich ein Infanterietrupp im Wald oder einem Dorf verstecken soll. Es müssen mindestens zwei Einheiten für dieses Kommando ausgewählt werden.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „D“.

Beachten Sie bitte, dass dieses Kommando sofort umgesetzt wird und nicht abgebrochen werden kann.

VERSORGEN / AUFTANKEN



Mit diesem Befehl sorgen Sie dafür, dass ein bestimmtes Fahrzeug versorgt oder aufgetankt wird. Meistens handeln Versorgungs- und Tankfahrzeuge jedoch auf eigene Faust.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „F“.

FERNGLAS / TELESKOP BENUTZEN



Einige Infanterieeinheiten in „Sudden Strike III“ wie etwa Offiziere und Scharfschützen verfügen über Ferngläser oder Teleskope. Indem sie diese einsetzen, können sie ihre Sichtweite in die gewünschte

Richtung vergrößern.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „Y“.

MINE LEGEN



Minenfelder können mit diesem Befehl angelegt werden. Die Sprengladung kann von jeder Einheit aktiviert werden.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „Y“.

MINEN SUCHEN / ENTSCHÄRFEN



Wenn Sie diesen Befehl einmal erteilen, wird nach Minen gesucht. Um eventuelle Minen zu entschärfen, müssen Sie das Kommando ein zweites Mal geben.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „X“.

HEILEN



Verwenden Sie dieses Kommando, um Verwundete manuell zu heilen. Bei der Behandlung von Verletzungen sollten die wichtigsten Einheiten wie Offiziere oder Spezialeinheiten oberste Priorität genießen.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „C“.

FAHRZEUG REPARIEREN



Mit diesem Befehl lassen Sie beschädigte Fahrzeuge reparieren.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „C“.

STOPP / ABBRECHEN



Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „V“.

BRÜCKE / GLEIS REPARIEREN



Wählen Sie einen Pionier aus und bewegen Sie den Mauszeiger auf eine zerstörte Brücke oder auf ein beschädigtes Gleis. Der Zeiger wird die Form eines Hammers annehmen. Bestätigen Sie den Befehl nun mit einem Rechtsklick.

Das Tastaturkürzel für diesen Befehl lautet „C“.

STATUSANZEIGE FÜR FAHRZEUGE UND GESCHÜTZE



Diese Anzeige erscheint direkt über dem Befehlsfeld. Wenn Sie den Mauszeiger über ein beliebiges Fahrzeug oder Geschütz bewegen, wird sie eingeblendet. In der Anzeige sehen Sie Informationen über den Schaden an den einzelnen Teilen des Fahrzeugs oder Geschützes, die Besatzung und die Bewaffnung.

BONUSSE

In einigen Missionen erhalten Sie Bonusse. Dabei handelt es sich um die gestapelten Icons in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Platzieren Sie den Mauszeiger über einem dieser Bonusse, um in der Statuszeile mehr darüber zu erfahren. Zum Benutzen müssen Sie zuerst mit der linken Maustaste auf das Bonus-Icon und danach mit der rechten Maustaste auf den Zielpunkt klicken. Mit einem erneuten Linksklick auf das Bonus-Icon brechen Sie die Aktion ab.

Artillerieschlag



Dieser Bonus stellt Ihnen einen Artillerieschlag an einem beliebigen Zielort zur Verfügung. Einige Sekunden nach der Auswahl schlagen 10 verheerende Geschosse im Ziel ein. Besonders gegen enge Formationen ist dieses Vorgehen sinnvoll.



Flugzeuge

Bei Flugzeugen kann es sich um Aufklärer, Angriffsflugzeuge oder Bomber handeln. Bevor Sie Flugzeuge in die Luft schicken, sollten Sie dafür sorgen, dass sie nicht in die Reichweite der gegnerischen Flugabwehr geraten.



Ein Ziel für die Marine auswählen

Wenn sich große Schiffe unter Ihrem Kommando befinden, können Sie diese zur Bombardierung einsetzen. Nachdem Sie das Ziel festgelegt haben, erscheinen ein weißes animiertes Kreuz und die Nachricht „ZIEL ERFASST“ an der entsprechenden Stelle. Danach wird der Zielpunkt eine Minute lang von Ihren Schiffen bombardiert.



Nachricht

Klicken Sie auf das Umschlag-Icon. Daraufhin öffnet sich ein Nachrichtenfenster. Lesen Sie die Nachricht und klicken Sie danach auf „OK“.

SPIELSTEUERUNG

TASTATURKÜRZEL

Mit der Taste „F1“ können Sie während des Spiels Hilfe zu den Tastaturkürzeln erhalten. In der folgenden Tabelle ist die Standardtastaturbelegung aufgelistet. Sie können diese jederzeit einstellen, indem Sie im Menü „EINSTELLUNGEN“ den „Sudden Strike“-Modus auswählen.

TASTE	AKTION	TASTE	AKTION
F1	Hilfe	Leertaste	Kamera zum Angriffsort
F2	Quicksave	Alt	Einheitenicons anzeigen
F3	Quickload	Feststelltaste	Einheitenicons aktivieren

TASTE	AKTION	TASTE	AKTION
Strg+F5 – Strg+F8	Kameraposition speichern	Eingabe	Chat öffnen / Nachricht senden
F5 – F8	Kameraposition wiederherstellen	Rücktaste	Einheiten an Verbündeten übergeben
F9	Missionszielmenü	Tab	Strategisches Menü anzeigen
F10	Strategische Karte	# gedrückt halten	Punkte anzeigen
Strg+0 – Strg+9	Einheiten einer Gruppe hinzufügen	+/-	Spielgeschw- indigkeit
0 – 9	Gruppe auswählen	Umschalt	Befehlskette
0 – 9, zwei Mal drücken	Kamera zu Gruppe	Q, W, E, R	Tasten entsprechen den jeweiligen Buttons auf dem Befehlsfeld
, (Komma)	Anhalten	A, S, D, F	
. (Punkt)	Feuer einstellen	Y, X, C, V	
- (Minus)	Verhalten wechseln	Z, U, I, O, P	Spezialeinheit auswählen
Ä	Minimap-Modus	Pause, Druck	Pause, Screenshot



KAMERABEWEGUNG

Sie können den Bildschirmausschnitt auf folgende Arten bewegen:

- Führen Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand.
- Scrollen Sie mit den Pfeiltasten.
- Doppelklicken Sie auf der Minimap auf den gewünschten Ort.

- Halten Sie die „Strg“-Taste und die linke Maustaste gedrückt, während Sie die Maus bewegen.
- Stellen Sie mit den Tasten „F5“-„F8“ eine der gespeicherten Kamerapositionen wieder her.

Zum Zoomen müssen Sie das Mausrad drehen. Den Blickwinkel ändern Sie, indem Sie das Mausrad gedrückt halten und die Maus bewegen.

Drücken Sie die Leertaste, um die Kamera an die Stelle zu bewegen, an der Ihre Einheiten zuletzt angegriffen wurden.

Drücken Sie zum Speichern der aktuellen Kameraposition „Strg+F5“ – „Strg+F8“.

DIE TRUPPEN BEFEHLIGEN

Folgende drei Schritte müssen Sie stets befolgen, um einen Befehl zu erteilen:

1. Einheiten auswählen
2. Befehl erteilen
3. Befehl mit einem Rechtsklick bestätigen*

** Manche Kommandos, etwa „VERTEILEN“ oder „ABBRECHEN“, werden sofort ausgeführt und müssen nicht bestätigt werden.*

Schritt 1: Einheiten auswählen

Direkt über einer ausgewählten Einheit wird der sog. Statusbalken eingeblendet. Das Auswählen geschieht auf eine dieser fünf Arten:

1. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie einen Markierungskasten mit der Maus.
2. Platzieren Sie den Mauszeiger auf einer Einheit (Panzer, Soldat usw.) und klicken Sie mit der linken Maustaste. Halten Sie die „Umschalt“-Taste gedrückt, wenn Sie die Einheit der aktuellen Auswahl hinzufügen möchten.
3. Stellen Sie mit der entsprechenden Nummerntaste eine zuvor gespeicherte Auswahl wieder her.

4. Doppelklicken Sie auf eine Einheit, um alle Einheiten desselben Typs auszuwählen. (Wenn Sie z.B. auf einen Pionier doppelklicken, werden alle Pioniere auf der Karte ausgewählt.)
5. Halten Sie die „Strg“-Taste gedrückt, während Sie auf eine Einheit doppelklicken, um alle Einheiten derselben Klasse auszuwählen. (Ein solcher Doppelklick auf einen Schützen etwa wählt alle Soldaten auf der Karte aus.)

Um ausgewählten Einheiten eine bestimmte Gruppe zuzuweisen, drücken Sie die „Strg“-Taste und gleichzeitig eine Nummerntaste. Neben jeder Einheit in der Gruppe erscheint nun diese Ziffer. Die Gruppe können Sie schnell wieder auswählen, indem Sie die entsprechende Nummerntaste drücken. Wenn Sie die Taste zweimal drücken, wird die Kamera auf der Gruppe zentriert.

Schritt 2: Befehl erteilen

Sie können Standardbefehle erteilen, die zur entsprechenden Situation passen. Wählen Sie dazu die Einheiten aus und bewegen Sie den Mauszeiger auf ein Objekt oder eine Stelle. Wenn sich der Zeiger ändert, steht ein solcher Standardbefehl zur Verfügung. Mit einem Rechtsklick (auf der 3D-Karte oder der Minimap) geben Sie diesen Befehl.

Wollen Sie ein bestimmtes Kommando erteilen, müssen Sie auf das passende Icon im Befehlsfeld klicken oder das entsprechende Tastaturkürzel drücken (siehe Abschnitt „BEFEHLE“). Der Befehl muss dann noch mit einem Rechtsklick bestätigt werden.

Schritt 3: Befehl bestätigen






Zum Bestätigen Ihres Befehls müssen Sie auf das gewünschte Zielobjekt oder den Zielpunkt rechtsklicken.

Wenn der Befehl bestätigt und angenommen wurde, können Sie einen kleinen animierten Kreis auf der 3D-Karte und der Minimap sehen.

Um eine Reihe von Befehlen zu erteilen, halten sie beim Bestätigen der Befehle die „Umschalt“-Taste gedrückt. Während die „Umschalt“-Taste gedrückt wird, sehen Sie die Befehlskette auf der 3D-Karte.

DER STATUSBALKEN

Der Statusbalken setzt sich aus fünf farbigen Balken zusammen und wird über ausgewählten Einheiten angezeigt. Die einzelnen farbigen Balken geben die folgenden Informationen wieder:

-  Der oberste Balken zeigt den Gesundheitszustand der Einheit dar. Bei 50% bis 100% Gesundheit ist der Balken grün, zwischen 33% und 50% ist er gelb und bei weniger als 33% Gesundheit ist der Balken rot.
-  Der orangefarbene Balken stellt den Treibstoffvorrat dar. Fahrzeuge können sich ohne Treibstoff nicht fortbewegen. Verfügt eine Einheit nur noch über wenig Treibstoff, werden Sie dahingehend gewarnt. Wenn der Tank leer ist, blinkt das Icon der Einheit und sie steht still.
-  Der violette Balken steht für die Erfahrungspunkte. Weitere Details darüber erhalten Sie im Abschnitt „SPIELSYSTEM“.
-  Der obere gelbe Balken zeigt die primäre Munition der Einheit an. Diese Munition wird für den Einsatz der Hauptwaffe benötigt. Hat die Einheit keine primäre Munition mehr, blinkt ihr Icon.
-  Der untere gelbe Balken stellt die sekundäre Munition dar (wie etwa Granaten bei Soldaten und MG-Munition bei Panzern).

Diesen Statusbalken können Sie auch einblenden, ohne eine Einheit auszuwählen. Platzieren Sie dazu einfach den Mauszeiger auf der Einheit. Die fünf beschriebenen Parameter werden zudem als Zahlen in der Statuszeile angezeigt.

ICONS

Als Hilfestellung im Spiel verfügt jede Einheit über ihr eigenes Icon. Drücken Sie die „Alt“-Taste, um diese Icons anzeigen zu lassen. Mit der Feststelltaste können Sie sie permanent einblenden. Soldaten haben viereckige Icons, Fahrzeuge hingegen farbige Dreiecke. Die Farben haben folgende Bedeutung:

- Rot steht für Artillerie, wie etwa reguläre Feldkanonen, Haubitzen, Luftabwehr und Sturmgeschütze.
- Orangefarbene Icons zeigen Versorgungs- und Tankfahrzeuge an.
- Türkis steht für Transportschiffe, Lastwagen und Schützenpanzer.
- Grüne Icons zeigen Panzer und gepanzerte Fahrzeuge an.

EINHEITEN UND BEWAFFNUNG

INFANTERIE

Die Infanterie stellt die Grundkampfeinheit im Spiel dar. Soldaten können Häuser und Schützengräben besetzen, Aufklärung betreiben, verschiedene Fahrzeuge fahren, Objekte reparieren und Schützentrupps bilden.

MG-, MP- UND REGULÄRE SCHÜTZEN



Diese Soldaten sind mit Feuerwaffen und Granaten bewaffnet. Sie können gegnerische Infanteristen und leicht gepanzerte Fahrzeuge ausschalten. Manchmal sind sie auch in der Lage, Panzer in Reichweite ihrer Granaten zu zerstören. Reguläre Schützen und Scharfschützen haben eine größere Feuerreichweite als MG-Schützen. MP-Schützen weisen die geringste Reichweite auf, können sich dafür jedoch schnell bewegen und haben eine hohe Feuerrate.

OFFIZIERE



Offiziere sind mit Ferngläsern ausgerüstet; damit können sie ihre Umgebung besser kontrollieren. Bei einem Angriff sollten Sie stets einen Aufklärungstrupp bestehend aus einem Offizier und einigen Soldaten vorausschicken. Der Offizier kann dann mit seinem Fernglas die Gegend auskundschaften, während der Rest des Trupps ihm den Rücken freihält.

SANITÄTER



Sanitäter leisten Erste Hilfe für Verwundete. Anders als ein mobiles Lazarett kann ein einzelner Sanitäter nicht einer großen Zahl von verwundeten Soldaten helfen.

BESATZUNG



Fahrzeuge können nur von Besatzungseinheiten und Mechanikern gefahren werden.

MECHANIKER



Mechaniker können jedes Fahrzeug fahren und reparieren. Dafür erhalten Sie zudem Erfahrungspunkte.

PANZERABWEHR



Diese Soldaten – ausgestattet mit Panzerbüchsen oder Raketenwerfern – sind äußerst nützlich gegen gepanzerte Fahrzeuge. Raketenwerfer verursachen zwar größeren Schaden, allerdings verraten sie durch die starke Rauchentwicklung den Standort des Schützen. Panzerbüchsen sind sinnvoll gegen leichte und normale Panzer. Durch die schwere Bewaffnung sind diese Soldaten langsamer als gewöhnliche Einheiten.

PIONIERE



Pioniere können eigene Minen legen und feindliche entschärfen sowie Brücken und Gleise reparieren.

MARINES



Marines sind stärker und schneller als andere Soldaten.

FLAMMENWERFER



Flammenwerfer verursachen verheerenden Schaden beim Gegner, weisen jedoch eine sehr begrenzte Reichweite auf.

ARTILLERIE

Unterschiedliche Arten von Artillerie haben verschiedene Aufgabengebiete. Panzerabwehr ist wirksam gegen gepanzerte Einheiten, Langstreckenartillerie dient zum Zermürben des Gegners, Sturmgeschütze unterstützen angreifende Panzerverbände und die Luftabwehr schützt die Bodentruppen vor feindlichen Flugzeugen.

FLUGABWEHR



Luftabwehrgeschütze und mobile Flugabwehrkanonen. Der Hauptzweck dieser Einheiten ist der Schutz der Bodentruppen vor feindlichen Flugzeugen. Sie können mit Hilfe des Radars schneller zielen. Diese starken und schnell feuernden Kanonen eignen sich auch sehr gut im Kampf gegen Panzer. Der Nachteil von großen Flugabwehrkanonen liegt in ihrem hohen Gewicht; deshalb können sie ohne Lastwagen nicht bewegt werden.

FELDKANONEN



Diese Geschütze können entweder direkt oder in einer ballistischen Flugbahn feuern und werden üblicherweise eingesetzt, um Panzer oder verschanzte Infanterie auszuschalten.

HAUBITZEN



Haubitzen feuern ausschließlich in einer ballistischen Flugbahn. Eine massive Bombardierung kann den Gegner in Panik versetzen und eine große Anzahl von Einheiten innerhalb von wenigen Sekunden eliminieren. Auf der anderen Seite verbrauchen sie so viel Munition, dass Sie in der Nähe ein Munitionsdepot einrichten müssen, um effektiv vorgehen zu können. Haubitzen können nicht auf Gegner feuern, die ihnen zu nahe kommen.

MÖRSER



Mörser sind nützlich, um gegen Angreifer in mittlerer Entfernung oder in schwierigem Gelände vorzugehen.

RAKETENWERFER



Hierbei handelt es sich um eine sehr wirkungsvolle Waffe. Dank seiner Durchschlagskraft kann ein einzelner Raketenwerfer eine ganze Batterie von Haubitzen ausschalten. Das einzige Problem dabei ist, dass ein Raketenwerfer noch mehr Munition verbraucht als Haubitzen.

STURMGESCHÜTZE



Sturmgeschütze sind wendiger als Panzer und verfügen über größere Feuerkraft. Sie sind zudem gewöhnlich mit einem offenen Aufbau bestückt und weisen eine dünnere Panzerung als Panzer derselben Klasse auf. Vergessen Sie jedoch nicht, dass ein Sturmgeschütz mit zerstörten Ketten ein hilfloses Ziel für den Gegner darstellt.

SCHIFFS- UND KÜSTENARTILLERIE



Dies sind Doppel- oder Dreifachgeschütze mit großem Kaliber, die äußerst stark gepanzert sind. Die Feuerkraft ist vernichtend. Es handelt sich zwar um sehr starke Waffen, doch der Nachteil besteht darin, dass Küstengeschütze unbeweglich sind und Schiffe an sich gute Ziele darstellen.

TRANSPORTFAHRZEUGE UND SCHÜTZENPANZER

Um die Mobilität Ihrer Infanterie zu verbessern, sollten Sie Lastwagen und Schützenpanzer zum Transport von Infanterietrupps einsetzen. Lastwagen und einige Schützenpanzer können zudem Kanonen ziehen. Um eine Kanone anzuhängen, müssen Sie dafür Sorge tragen, dass genug Platz für die Kanonenbesatzung im Lastwagen ist.

GEPANZERTE WAGEN, JEEPS UND MOTORRÄDER



Mit diesen Fahrzeugen können Sie Aufklärung betreiben. Wenn Sie mit ihnen auf Gegner stoßen, sollten Sie sich auf der Stelle wieder zurückziehen. Jeeps und gepanzerte Wagen eignen sich sehr gut für die Zerstörung von Munitionsdepots und Versorgungsfahrzeugen hinter den feindlichen Reihen; zudem sind sie wie geschaffen für schnelle überfallartige Angriffe.

VERSORGUNGSFAHRZEUGE



Verwenden Sie Versorgungsfahrzeuge, um Ihre Einheiten im Bedarfsfall mit Munition zu versorgen. Achten Sie darauf, dass sich Versorgungs- und Tankfahrzeuge nicht

in der Reichweite des Gegners befinden, denn sie können auch umstehende verbündete Truppen in Mitleidenschaft ziehen, wenn sie explodieren. Versorgungsfahrzeuge können Munition abladen, um damit ein Munitionsdepot in der Nähe eines Geschützes anzulegen. In solch einem Fall kann das Geschütz die Munition direkt aus diesem Depot beziehen. Analog dazu können Tankfahrzeuge Treibstoff ablassen, um ein entsprechendes Depot anzulegen.

PANZER



Durch ihre Kombination aus Mobilität, Panzerung und Feuerkraft sind Panzer im Kampf unerlässlich. Sie sollten stets darauf bedacht sein, keinen dieser Stahlbestien in der Schlacht zu verlieren. Reparieren Sie Ihre Panzer zügig. Denken Sie auch an die verwundete Besatzung. Bemannen Sie Panzer mit erfahrenen Einheiten; dadurch steigt die Feuerrate und -genauigkeit.

- Leichte Panzer eignen sich am besten für die Aufklärung, da sie zwar mobil, aber auch verwundbar gegenüber Granaten und Panzerbüchsen sind.
- Normale Panzer können überall eingesetzt werden.
- Schwere Panzer sind langsam; setzen Sie sie bei Hinterhalten ein.

SCHIFFE

Die Marine spielt eine große Rolle in „Sudden Strike III“. Die meisten Kampagnen beginnen mit einer Landung. Verstärkung erhalten Sie auf dem Seeweg. Die großen Schiffe werden auf der strategischen Karte kontrolliert.

BOOTE



Boote werden verwendet, um Truppen an der Küste abzusetzen.

TRANSPORTSCHIFFE



Verstärkung kann auch auf Transportschiffen ankommen. Manche Schiffe können an Häfen anlegen. Einige Schiffe können an Land anlegen, um ihre Fracht direkt an der Küste auszuladen.

SCHLACHTSCHIFFE



Die Unterstützung eines Schlachtschiffs oder gar eines ganzen Marinegeschwaders kann den Ausgang einer Bodenoperation entscheidend beeinflussen. Solche Schiffe können zwar durchaus zerstört werden, allerdings sind dafür massive Bombardierung oder mehrere Luftangriffe notwendig.

FLUGZEUGTRÄGER



Flugzeugträger können auf der strategischen Karte gesteuert werden. Neben den Flugzeugen an Deck gibt es auch weitere Flugzeuge im Hangar. Wählen

Sie die gewünschte Anzahl von Flugzeugen aus und senden Sie sie, wohin Sie wünschen. Nachdem der Flugplan erfüllt wurde, kehren die Flugzeuge zurück und landen wieder auf dem Flugzeugträger.

ZÜGE



Züge transportieren Verstärkung. Wenn die Gleise beschädigt sind, müssen Sie sie mit Pionieren reparieren.

FLUGZEUGE



In „Sudden Strike III“ existieren drei Arten von Flugzeugen. Dabei handelt es sich um Aufklärer, Kampfflugzeuge und Bomber. Sie starten von einem Flugplatz oder Flugzeugträger aus, können jedoch auch von außerhalb der Karte geschickt werden. Wenn Sie ein Flugzeug losschicken, sollten Sie auch dafür sorgen, dass es nicht der gegnerischen Flugabwehr zum Opfer fällt.

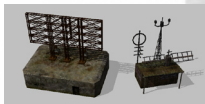
ANDERE OBJEKTE

GEBÄUDE UND BUNKER



- Jedes Gebäude kann durch Infanterie besetzt werden. Wählen Sie Ihre Soldaten aus, platzieren Sie den Mauszeiger auf dem Gebäude (der Zeiger ändert sich) und klicken Sie mit der rechten Maustaste.
- Wenn ein Gebäude von gegnerischen Einheiten besetzt wird, können Ihre Soldaten versuchen, es zu stürmen. Gehen Sie wie beim gewöhnlichen Besetzen vor; allerdings kommt es in diesem Fall zu einer Auseinandersetzung zwischen Ihren Einheiten und dem Gegner. Wenn Ihre Soldaten gewinnen, gehört das Gebäude Ihnen. Anderenfalls sterben sie.

RADARSTELLUNG



Radarstellungen warnen Sie vor feindlichen Flugzeugen oder Schiffen. Dabei handelt es sich um eine mit einer Antenne bestückte befestigte Betonstellung. Wenn Ihre Soldaten solch eine Stellung einnehmen, wird das Radar aktiv. Werfen Sie dann einen Blick auf die strategische Karte; ein orangefarbener Bereich sollte angezeigt werden. Dieser Bereich stellt den Wirkungsbereich der Radarstellung dar. Sobald ein Flugzeug oder Schiff in diesem Bereich auftaucht, werden Sie von einer Stimme und durch eine laute Sirene gewarnt.

FLUGPLATZ

Flugzeuge können auf Flugplätzen stationiert sein. Wechseln Sie zum Starten eines Flugzeugs auf die strategische Karte und wählen den Flugplatz aus (siehe Abschnitt „STRATEGISCHE KARTE“).

MUNITIONSDEPOTS



Mit Munitionskisten und -depots können Sie Ihre Truppen versorgen. Wenn Ihren Einheiten die Munition ausgeht, sie sich jedoch in der Nähe von Depots befinden, können Sie sie direkt mit Nachschub versorgen. Wählen Sie dazu die Einheiten aus

und rechtsklicken Sie dann auf ein Depot. Die Einheiten werden sich dorthin begeben und ihre Munition nachladen. Sollten sich die Einheiten zu weit weg von Ihren Depots aufhalten, müssen Sie die Munitionskisten mit einem Versorgungsfahrzeug transportieren und somit die entsprechenden Einheiten versorgen.

Munitionskisten können mit dem Befehl „FRACHT ABLADEN“ abgelegt werden.

TREIBSTOFFDEPOTS



Treibstoffdepots können Sie zum Tanken benutzen. Treibstofffässer und Tankfahrzeuge funktionieren nach demselben Prinzip wie Munitionsdepots und Versorgungsfahrzeuge.

DAS SPIELSYSTEM

EINHEITENPARAMETER

Einige der Einheitenparameter werden in diesem Abschnitt beschrieben. Manche dieser Parameter können Sie in der Statusanzeige (Panzerung, Besatzung, Zustand der Waffen) oder in der Statuszeile (Gesundheit, primäre und sekundäre Munition, Erfahrung, Treibstoff) sehen. Zudem gibt es noch Parameter, die Sie nicht direkt einsehen können, die jedoch einen direkten Einfluss auf die Einheiten haben (Nachladezeit, Sichtweite, Bewegungsgeschwindigkeit). Diese Informationen sollten Ihnen im Gefecht hilfreich sein.

GESUNDHEIT

Bei der Gesundheit handelt es sich um den wichtigsten Wert überhaupt. Sie wird im Statusbalken an oberster Stelle angezeigt. Die Farbe der Anzeige kann grün, gelb oder rot sein, je nach dem Gesundheitszustand der jeweiligen Einheit. Wenn dieser den kritischen Wert von 10% erreicht, verlässt die Besatzung ihre Fahrzeuge und Soldaten gehen zu Boden. Dies hängt auch von der ausgewählten Verhaltensvorgabe ab.

KI-VERHALTEN

In „Sudden Strike III“ wird ein neues System verwendet, mit dem Sie Ihre Truppen durch ihr **Verhalten** steuern können; dieses kann auf **aggressiv**, **defensiv** und **vorsichtig** eingestellt werden.

Aggressives Verhalten sorgt dafür, dass sich eine Einheit so nahe wie möglich an den Feind begibt. Durch die Reduzierung der Entfernung kann größerer Schaden verursacht werden, allerdings steigt auch das Risiko, selbst getroffen zu werden. Aggressive Soldaten gehen nicht zu Boden, wenn ihre Gesundheit den kritischen Wert erreicht.

Bedenken Sie stets: Aggressives Verhalten senkt den Schutz Ihrer Truppen!

Vorsichtiges Verhalten lässt Ihre Einheiten aus größtmöglicher Entfernung feuern, womit sie ihre Überlebenschancen maximieren. Wenn die Soldaten auf Gegner in ihrem Blickfeld stoßen, lassen sie sich zu Boden fallen.

Defensives Verhalten stellt einen Kompromiss zwischen aggressivem und vorsichtigem Verhalten dar.

Haben Ihre Einheiten einige Zeit nichts zu tun, widmen sie sich selbstständig verschiedenen Aufgaben. Soldaten versuchen, in Schützengräben Schutz zu suchen (im aggressiven Modus jedoch nicht), Gebäude zu besetzen oder verlassene Fahrzeuge und Geschütze zu bemannen. Spezialeinheiten wie Mechaniker, Scharfschützen oder Offiziere bemannen keine Geschütze ohne einen direkten Befehl.

Wenn ein Mechaniker ein Gebäude besetzt und es erscheint ein beschädigter Panzer in der Nähe, verlässt der Mechaniker das Gebäude, um den Panzer zu reparieren. Dies macht er natürlich nur, wenn sich keine Gegner in seinem Blickfeld befinden.

Eine Änderung des Verhaltens eines Fahrzeugs ändert auch das Verhalten der Besatzung und etwaiger Insassen.

Im aggressiven Modus unterstützten Versorgungsfahrzeuge Truppen in ihrem maximalen Wirkungsbereich. Vorsichtiges Verhalten sorgt dafür, dass die Fahrzeuge nur noch Einheiten in einem kleineren Umkreis versorgen.

PANZERUNG

Wie viel Schaden ein Fahrzeug durch einen Treffer erleidet, hängt von seiner Panzerung ab. Die Faustregel für größeren Schaden ist sehr simpel: Schießen Sie mit dem größtmöglichem Kaliber auf die schwächste Stelle. Wenn Sie direkt feuern, sollten Sie sich so nahe wie möglich an den Gegner begeben. Je kürzer die Feuerentfernung ist, desto mehr Schaden wird beim Ziel verursacht. Hinweis: Sie erzeugen keinen Schaden, wenn Sie mit einem Kaliber auf sehr starke Panzerung schießen.

Jedes Fahrzeug oder Geschütz setzt sich aus mehreren Teilen zusammen. Werden diese Teile getroffen, treten gewisse Nachteile ein. Die Schäden können Sie in der Statusanzeige sehen. Die Farben der beschädigten Teile verändern sich schrittweise von Grün nach Rot. Ein beschädigtes Teil zieht zwar einen Nachteil nach sich, kann aber durch einen Mechaniker oder – was mehr Zeit in Anspruch nimmt – automatisch repariert werden.

- Ketten- oder Rumpfschäden machen das Fahrzeug eine Minute lang unbeweglich.
- Ein beschädigter Motor geht in Flammen auf verursacht einen Schadenspunkt pro Sekunde.
- Wird ein Geschütz von hinten getroffen, kann die Besatzung schwer verletzt oder gar getötet werden.
- Treffer an der Fahrerkabine eines Lastwagens verwunden den Fahrer.

FAHRZEUG- UND KANONENBESATZUNG

Damit Fahrzeuge und Geschütze eingesetzt werden können, werden genügend Besatzungseinheiten benötigt. Wird eine kleinere Besatzung als notwendig verwendet, kann nur noch langsamer oder sogar überhaupt nicht geschossen werden. In der Statusanzeige können Sie anhand von kleinen Sternsymbolen erkennen, wie viel Besatzung ein Fahrzeug oder Geschütz aufweist. Die jeweilige Bewaffnung wird hier ebenfalls angezeigt.

- Ist die Farbe der Waffe Grün, ist die Besatzung groß genug und kann mit maximaler Geschwindigkeit feuern.
- Eine gelbe Waffe zeigt eine verringerte Feuergeschwindigkeit an.
- Wenn die Waffe rot dargestellt wird, ist entweder die Besatzung zu klein zum Schießen, oder aber die Munition für die Waffen ist ausgegangen.

SICHTWEITE

In den meisten Fällen hängt der Ausgang einer Auseinandersetzung von der Sichtweite ab. Offiziere und Scharfschützen verfügen dank ihrer Ferngläser über die größte Sichtweite. Der Rest der Infanterie muss sich mit einer geringeren Sichtweite zufrieden geben. Bei Fahrzeugen ist es so, dass je leichter ein Fahrzeug ist, desto größer auch die Sichtweite ist. Schwere Panzer und Sturmgeschütze verfügen über die schlechteste Sichtweite und sollten stets von Infanteristen begleitet werden.

BEWEGUNGSGESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit Ihrer Truppen hängt vom Gelände ab, in dem sie sich aufhalten. Die beste Wahl für jede Einheit ist die Straße. Kettenfahrzeuge können sich auch auf Gras und Sand gut fortbewegen, doch sumpfiger Boden verlangsamt sie sehr. In „Sudden Strike III“ werden Sie es zudem mit Amphibienfahrzeugen zu tun haben, die sowohl an Land als auch zu Wasser vorankommen.

Wenn nur eine kurze Strecke zurückgelegt werden soll, ist das Gelände egal und Ihre Einheiten wählen den kürzesten Weg. Bei größeren Entfernungen wählen sie jedoch den schnellsten Weg aus; dabei spielt auch die Beschaffenheit des Geländes eine Rolle.

ERFAHRUNG

Erfahrung ist ein sehr wichtiger Parameter. Sie wirkt sich auf die Sichtweite, den verursachten Schaden, die Nachladegeschwindigkeit und die Zielgenauigkeit aus.

In folgenden Fällen kommt die Erfahrung ins Spiel:

- beim Feuern
- beim Erleiden von Schaden
- beim Versorgen, Heilen oder Reparieren
- beim Zerstören des Gegners

Wird ein Fahrzeug getroffen, werden die Erfahrungspunkte zu gleichen Teilen auf die Besatzung verteilt.

NÜTZLICHE TIPPS

AUFKLÄREN, AUFKLÄREN UND AUFKLÄREN

- Bevor Sie etwas unternehmen, sollten Sie Aufklärung betreiben. Das ist die Grundregel in „Sudden Strike“. Klären Sie zuerst auf, bevor Sie Truppen transportieren oder etwa ein Gebiet bombardieren.
- Setzen Sie leichte Panzer, Jeeps sowie einzelne Soldaten und Scharfschützen ein, um die Umgebung auszukundschaften.
- Platzieren Sie Einheiten in Gebäuden. Je höher das Gebäude ist, desto weiter kann gesehen werden.
- Versuchen Sie, Ihre Infanterie in den Wäldern oder hinter Objekten zu verstecken; dadurch können sie deutlich schwieriger angegriffen werden.

PANZER UND INFANTERIE

Ihre Panzer sollten immer von Infanteristen begleitet werden. Wenn alle Soldaten getötet werden, lassen Sie eine Besatzungseinheit aussteigen.

VERSCHANZTE INFANTERIE BEKÄMPFEN

Geben Sie Panzern und Kanonen den Befehl „BODENZIEL ANGREIFEN“, wenn Sie gegen verschanzte Infanterie kämpfen müssen.

VERLASSENE FAHRZEUGE BENUTZEN

- Wenn Sie ein verlassenes Fahrzeug sehen, nehmen Sie es mit einer Besatzungseinheit ein und fahren Sie es zur Reparatur weg von der Front. Tanken Sie es auf und laden Sie Munition für die neue Besatzung nach.
- Sollten Sie keine Verwendung für ein verlassenes Fahrzeug haben, zerstören Sie es einfach, damit Ihre Truppen zusätzliche Erfahrungspunkte erhalten. Wenn Sie einen beschädigten Panzer auf dem Schlachtfeld zurücklassen müssen, sollten Sie die Besatzung aussteigen lassen und das Fahrzeug zerstören. Der Gegner darf es nicht in die Hände bekommen.

BEWEGEN ODER STÜRMEN?

Es gibt zwei Befehle, die sich ähnlich sind. „BEWEGEN“ lässt die Truppen schneller vorankommen, während sie mit „STÜRMEN“ bei jedem Feindkontakt stehen bleiben. Geben Sie niemals den Befehl „BEWEGEN“, wenn Sie einen Hinterhalt erwarten.

WARUM FÜHREN DIE TRUPPEN IHRE BEFEHLE NICHT AUS?

Geben Sie Ihren Einheiten mehr Zeit. Je größer und schwerer ein Panzer z.B. ist, desto länger dauert es, bis er ein Manöver abschließt. Wenn Ihre Truppen einen Befehl nicht ausführen können, werden Sie mit einer entsprechenden Sprachausgabe darauf hingewiesen.

FÜR ERFAHRENE SPIELER

Benutzen Sie zum Wechseln des Verhaltens den Button links des Befehlsfelds.

1. Mit einem Linksklick darauf wechseln Sie von vorsichtig über aggressiv zu defensiv.
2. Mit einem Rechtsklick wechseln Sie von vorsichtig über defensiv zu aggressiv.
3. Wenn der Button eine gemischte Verhaltensvorgabe anzeigt, können Sie mit einem Linksklick die ausgewählten Einheiten in den vorsichtigen Modus und mit einem Rechtsklick in den aggressiven Modus versetzen.

TRUPPEN AUF EIGENE FAUST HANDELN LASSEN

Falls Sie nicht wünschen, dass Einheiten selbstständig handeln, benutzen Sie die Buttons „FEUER EINSTELLEN“ und „ANHALTEN“. Allerdings sind Truppen, die das Feuer einstellen und stehen bleiben, vollkommen hilflos. Sie sollten stattdessen Verhaltensvorgaben benutzen.

KISTEN UND FÄSSER

Munitionskisten und Treibstofffässer explodieren mit einer Schockwelle, wenn sie getroffen werden. Denken Sie daran, wenn Sie auf Feinde in der Nähe von solchen Kisten und Fässern stoßen.

HILFE UND SUPPORT

DIE „SUDDEN STRIKE“-WEBSEITE

Überprüfen Sie Ihr System anhand der Systemanforderungen, wenn Sie Probleme bei der Installation oder während des Spielens von „Sudden Strike III“ haben. Entspricht Ihr Computer den Anforderungen, lesen Sie sich bitte die häufig gestellten Fragen (FAQ) auf der „Sudden Strike“-Webseite unter <http://www.suddenstrike.com/> durch.

E-MAIL-SUPPORT

Finden Sie die Lösung Ihres Problems nicht im FAQ-Abschnitt, wenden Sie sich bitte an den technischen Support unter der E-Mail-Adresse

ss3support@suddenstrike.com.