

Zurück an die Front

Sudden Strike 2

Gleiche Grafik, nur eine neue Nation – ist der Nachfolger zu CDVs Echtzeit-Hit wirklich mehr als ein Addon? Wir haben schon mal Probe gespielt.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Das Echtzeit-Strategiespiel **Sudden Strike** gehörte zu den Überraschungen des Spiele-Jahrgangs 2000 – von GameStar mit einer Wertung von 88 % als Hit erkannt. Vertrieben von der Lula-Firma CDV (**Wet Attack**) und programmiert von dem unbekannten russischen Team Fireglow konnte es die Herzen der deutschen Spieler erobern – mehr als 200.000 verkaufte Exemplare sprechen für sich. Nun steht der Nachfolger vor der Tür – wir haben uns eine spielbare Beta-Version geschnappt.

Inselhüpfen im Pazifik

Wer Teil 1 kennt, dürfte **Sudden Strike 2** sofort beherrschen. Auf den ersten Blick hat sich wenig geändert: Wie gehabt befehligen Sie in isometrischer Draufsicht große Armeen von Pixel-Soldaten im Zweiten Weltkrieg. Zu den altbekannten Amerikanern, Deutschen und Russen sind als neue Nationen Engländer und Japaner hinzu gekommen. Wobei nur Letztere wirklich neu sind; die Briten kamen schon als »Hilfstruppen« im Vorgänger zum Einsatz. Die Söhne Nippons schlagen ihre Herrschaft zumeist um die Herrschaft über dschungelbewachsene Pazifik-Inseln, die zu-



Schlachtengemälde aus Pixeln: An der zweckmäßigen Grafik hat sich gegenüber Sudden Strike 1 kaum etwas geändert. Das **Dschungel-Szenario** ist übrigens neu. Und Schiffe wie diesen US-Kreuzer können Sie auch selber lenken.

gleich auch die einzige Erfrischung in Sachen Landschaftsgrafik darstellen. Ansonsten wuselt alles wie gehabt: Das Einheitenlimit pro Schlacht liegt bei 1.024, Angriffswellen mit 120 Soldaten und Panzern sind keine Seltenheit.

Zugfahren an der Ostfront

Dass die Grafik-Engine gegenüber dem Vorgänger praktisch unverändert ist, hält zwar die Systemanforderungen niedrig (PII/300 mit 64 MByte RAM), lässt das Spiel aber auch veraltet aussehen. Die Maximalauflösung ist weiterhin 1024 mal 768 Pixel. Dafür sind viele Detailverbesserungen geplant. Es wird Züge (mit abkoppelbaren Waggons) geben, lenkbare Flieger und kleine Schiffsflotten. In-

fanterie können Sie in Flugzeuge umladen und über Feindesland per Fallschirm abwerfen. Fireglow hat alle Einheiten-Werte überarbeitet, um bei Waffenwirkung und Panzerung realistischer zu werden; mehr als 50 Truppentypen sind komplett neu. Panzer und Laster können Sie nun auch erobern, indem Sie die Besatzung aus dem Vehikel schießen – im Vorgänger konnten Sie nur geparkte Gefährte übernehmen.

Ein Hinweis an Levelbastler: Ein Karten-Editor liegt dem Programm bei, allerdings dürfen Maps aus Teil 1 nicht importiert werden. Das gilt auch fürs Hauptspiel – wer seine Lieblingskarte in **Sudden Strike 2** einsetzen will, muss sie neu erschaffen. Als kleines Trostpflaster hat der Entwickler Fireglow immerhin den Editor optimiert, beispielsweise liegt das Gebäudelimit jetzt vier mal so hoch wie in **Sudden Strike 1**. **GUN**



Eine der Neuerungen sind die voll steuerbaren Züge.

Sudden Strike 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Juni 2002

Entwickler: Fireglow
Ersteindruck: Sehr gut

Gunnar Lott: »Evolution statt Revolution – Fireglow lässt's langsam angehen und beschränkt sich auf Feintuning. Daran ist an sich nichts falsch, allerdings ist die Grafik (schon beim Vorgänger nicht up-to-date) nunmehr veraltet.«