

Alles für die Fans

Sudden Strike

Obwohl das Weltkriegs-Strategiespiels bald erscheinen soll, basteln die Programmierer noch fleißig an neuen Features, die mehr Spieltiefe bringen könnten.



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Unsere Preview von **Sudden Strike** im vorigen GameStar hat für einige Aufregung gesorgt. Quasi aus dem Nichts präsentiert der kleine deutsche Publisher CDV das Echtzeit-Strategiespiel eines noch unbekannten Programmerteams, das mit den ganz Großen mithalten könnte. Täglich trudeln Dutzende von Nachrichten begeisterter Fans auf dem offiziellen Diskussionsforum unter www.suddenstrike.de ein. Darunter sind viele gute Vorschläge, von denen die Programmierer die besten umsetzen wollen. So hat CDV die aktivsten Diskussions-Teilnehmer eingeladen, sich in Karlsruhe einen Eindruck vom aktuellen Stand der Entwicklung zu verschaffen.

Angriff von hinten

Sudden Strike will die Boden-gefechte des Zweiten Weltkriegs in spannungsgeladene

Echtzeit-Schlachten umsetzen. Eine entsprechend große Rolle spielen die Panzer der sowjetischen, amerikanischen, britischen und deutschen Streitkräfte. Anders als beispielsweise in **C&C 3** sollen Infanteristen mit ihren Handfeuerwaffen den Tanks nichts anhaben können. Wohl aber mit Granaten und Panzerfäusten, die vor allem auf kurze Entfernung extrem gefährlich sind. Auf vielfachen Wunsch sollen die Kettenfahrzeuge an den Seiten und vor allem hinten wesentlich schwächer gepanzert sein als an der Stirnseite – außer **Close Combat 4** bietet kein Echtzeit-Strategiespiel dieses Detail. Dadurch könnte **Sudden Strike** enorm an taktischer Tiefe gewinnen. Denn wenn Sie einen Bazooka-Trupp in den Rücken eines Feindpanzers dirigieren, können Sie ihn mit einem einzigen Treffer knacken.



Mittlerweile haben die Programmierer die ersten US-Truppen eingebaut; oben greift ein amerikanisches **Tankplatoon** ein besetztes Dorf an.

Bislang rattern die Vehikel allerdings so wild durcheinander, daß sie dem Gegner oft im ungünstigsten Moment das Heck zuwenden.

Das Wetter kommt später nach

Ein weiterer Wunsch der Forums-Teilnehmer, den die Programmierer mittlerweile umgesetzt haben, war es, Flugabwehrkanonen auch gegen Bodenziele richten zu können. Außerdem funktioniert jetzt der Munitions-

nachschub automatisch. Die Transporter versorgen und reparieren andere Einheiten selbständig. Einige Ideen werden es hingegen wohl nicht mehr ins fertige Spiel schaffen. So sollen Wettereffekte erst im schon geplanten Addon erscheinen, weil dazu die Geländegrafiken komplett überarbeitet werden müssen. Auch einen umfassenden Level-Editor sowie eine Kampagne in Nordafrika wollen die Entwickler mit der Missions-CD nachliefern. **RS**



Jedes Gebäude besitzt mehrere **Zerstörungsstufen**. Von diesem Dorf sind nur noch Trümmer übrig.

Sudden Strike

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: März 2000

Hersteller: CDV
Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Daß CDV sich Zeit nimmt, um Sudden Strike nach Spielerwünschen zu optimieren, zeigt, wie wichtig man das Projekt nimmt. Mit Waffenwirkung und Panzerung streben die Designer außerdem nach mehr Spieltiefe abseits üblicher Echtzeit-Pfade.«