

Echtzeit-Blitz

Sudden Strike



Mit historischen Einheiten auf detaillierten Schlachtfeldern führen Sie den Zweiten Weltkrieg in Echtzeit.

Angesichts der spannenden Schlacht um die Gunst der Echtzeit-Fans, die zwischen **C&C 3**, **Age of Empires 2** und **Earth 2150** tobt, hat wohl niemand mit einer Attacke von CDV gerechnet. Das Karlsruher Unternehmen hat sich das Spiel einer geheim gehaltenen (vermutlich russischen) Entwickler-Firma gesichert, das den Genre-Highlights gehörig auf den Pelz rücken könnte. Mit Modellbau-Grafik, kolossalen

Massenschlachten und kniffligen Missionen soll **Sudden Strike** seine Gegner frontal treffen. Statt Cyborgs oder Rittern kommandieren Sie historische Truppentypen aus dem Zweiten Weltkrieg.

Nicht zuviel Realismus

Obwohl das Thema Zweiter Weltkrieg schon in Dutzenden von Runden-Strategiespielen à la **Panzer General** umgesetzt wurde, fand es im

Echtzeit-Genre bislang kaum Verwendung. Anders als die **Close Combat**-Reihe, die vor dem gleichen Hintergrund spielt, soll **Sudden Strike** kein

Hardcore-Titel für Realismus-Fetischisten werden. Vielmehr erwartet Sie ein Echtzeit-Strategiespiel, das sich locker an historische Schlach-



Das **Render-Intro** zeigt eine heftige Kampfszene tief in Rußland.



In den Häusern hinter der Brücke hat sich Infanterie verschanzt. Unsere Bomberstaffel klärt die Lage.

ten und Einheiten anlehnt. Sie hangeln sich entweder auf der Seite der Westalliierten (Amerikaner, Engländer, Franzosen), der Sowjets oder der Deutschen durch je zwei Kampagnen an der Ost- und Westfront. Dabei kommandieren Sie Infanterie, Panzer, Geschütze sowie Unterstützungsfahrzeuge. Insgesamt soll es knapp 80 verschiedene Modelle geben. Bomber können Sie zwar auf Mausklick anfordern, aber nicht direkt lenken. Schiffe bleiben außen vor, abgesehen von den Landungsbooten der Alliierten. In den D-Day-Szenarios stehen Ihnen Artilleriebombardments durch Küstenboote zur Verfügung. Manchmal können Sie Fallschirmspringer rufen, die putzig animiert zum Zielort schaukeln.

Qualmende Trümmer

Eine der Stärken von **Sudden Strike** ist die Grafik. Sie verzichtet auf trendige 3D-Optik und setzt statt dessen auf bewährte Isometrie-Darstellung. Dafür ist das Schlachtfeld umso detaillierter: Die Pixel-Sol-



Auf Befehl springen Fallschirmjäger ab.

daten werfen sich bei Beschuss in Deckung, schmeißen Handgranaten aus dem Schützengraben und rauchen eine Zigarette, wenn gerade kein Feind in Sicht ist. Geschützbesatzungen wuchten ihre schweren Kanonen mühsam Richtung Front und laden winzige Granaten nach. Eine gefallene Pak-Mannschaft können Sie durch In-



fanteristen ersetzen. Bei Explosionen spritzen Dreckfontänen auf und hinterlassen Krater in der Landschaft. Geknackte Panzer verschwinden nicht einfach, sondern glühen als Wrack noch eine Weile vor sich hin. Das dient nicht nur der Optik, sondern blockiert auch den Weg für nachrückende Truppen. Fast jedes Objekt geht bei Beschuss spektakulär in Flammen auf. Nach einem Luftschlag bleiben von schmucken Fachwerkhäusern und heimeligen Wäldchen nur noch qualmende Reste.

Scharmützel und Massenschlachten

Größter Unterschied zu anderen Genre-Vertretern wie **C&C 3**: Statt eine Basis hochzuziehen und fleißig Truppen zu produzieren, müssen Sie jedes Szenario mit den vorgegebenen Einheiten gewinnen. Nur in einigen Missionen bekommen Sie Nachschub auf Zügen oder LKWs. Dadurch entfällt auch die übliche Jagd nach Rohstoffen – Sie können sich voll aufs Kampfgeschehen konzentrieren. Und das ist nicht von schlechten Eltern:

Die **Sudden Strike**-Engine soll bis zu 1.000 Einheiten pro Szenario erlauben. Teilweise entbrennen Massenschlach-

ten mit Dutzenden von Panzern, Kanonen und Soldaten. Am meisten Spaß machen aber Scharmützel mit kleinen



Unsere Stellung droht zu fallen. Aber bevor wir dem PC die Brücke überlassen, sprengen wir sie kurzentschlossen per Luftschlag.

Auch in **Eis und Schnee** geht es heiß zur Sache. Bislang behindert winterliches Terrain das Fortkommen der Einheiten noch nicht.

Formationen. So erlebten wir mit dem Preview-Muster ein verbissenes Gefecht um eine Brücke. Auf beiden Seiten des Flußufers lauerten Scharfschützen und beharkten unvorsichtige Infanteristen der Gegenseite. Einen Panzervorstoß konnten zwei geschickt platzierte Geschütze gerade noch aufhalten. Durch eine Luftlandung hinter den feindlichen Linien und drei Panzerwagen, die sich von Haus zu Haus vorarbeiten mußten, haben wir das Geplänkel nach einer Viertelstunde schließlich für uns entschieden.

Angriff aus dem Hinterhalt

Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet **Sudden Strike** viel taktische Tiefe. So können Sie Panzerfaust-Schützen in Gebäuden verschanzen und ihnen befehlen, das Feuer zu halten – bis eine nichtsahnende



Mit ihren liebevoll gepinselten Fachwerkhäusern ähneln die **Städte** detaillierten Modellbau-Dioramen.

Pontonsteg überwinden. Nicht jeder Schuß ist ein Treffer: So manches Projektil bohrt sich harmlos in den Dreck oder trifft sogar die eigenen Leute.

Erst denken, dann schießen

Taktieren lohnt sich dreifach. Erstens können Sie Verluste nicht ausgleichen, und zweitens gewinnen Ihre Männer an Erfahrung. Während Rekruten ihre Granaten einfach in die Pampa schmeißen, treffen Veteranen einen Jeep auch auf große Entfernung genau. Drittens dürfen Sie einige Truppen jeweils in die nächste Mission mitnehmen. Per Reparaturfahrzeug und Krankenwagen können Sie angeschlagene Abteilungen wieder flicken und ihre Lebensdauer erhöhen. Das war in unserer Preview-Version noch extrem mühsam, weil man jede Einheit einzeln auswählen mußte, soll aber automatisiert werden.

Über die Qualität der Aufträge läßt sich bislang nicht viel sagen, die Entwickler versprechen packende Zeitlimits sowie primäre und sekundäre Missionsziele. So müssen Sie in einem Einsatz eine Brücke zehn Minuten halten, bevor Sie sich zur nächsten Überquerung zurückziehen dürfen. In einem anderen Auftrag gilt es, so lange wie möglich den Bahnhof zu verteidigen, um Verstärkungen für einen Gegenangriff zu erhalten. Jede Kampagne ist in Schauplätze unterteilt, die wiederum aus mehreren Missionen (insgesamt über 30) bestehen. Das bedeutet zum Beispiel, daß der D-Day über drei Missionen läuft. Allerdings wirken sich die Ergebnisse nicht auf die folgenden Einsätze aus. **RS**

MGs lassen sich durch **Sandsäcke** schützen.



de Panzerkolonne anrollt und in den Hinterhalt gerät. Paks lassen sich zwischen Bäumen verstecken oder einbuddeln. Weil es echte Sichtlinien gibt, versperren dichte Wälder und Dörfer den Blick auf dahinterliegende Truppen. Ingenieure errichten Sandsäcke, Stacheldraht und Panzersperren, Soldaten legen Minengürtel. Brücken lassen sich mit Artillerie zu Kleinholz verarbeiten, Flüsse per selbstgebautem

Derzeit überlegen die Programmierer, ob sie Wettereffekte einbauen sollen. Dann würden Regen und aufgeweichter Boden das Fortkommen von Fahrzeugen behindern. Derzeit existieren zwei Terraintypen: Gras und Schnee; Wüstenszenarios werden vermutlich erst in der geplanten Missions-CD kommen. Leider fehlen Höhenstufen – das gesamte Gelände ist flach wie ein Bügelbrett.

Sudden Strike

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Februar 2000

Hersteller: CDV
Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Was Sudden Strike bereits jetzt auszeichnet, ist die Schlachtfeld-Atmosphäre, dafür sorgen die Grafik und das realistische Geschossverhalten. Wenn die Designer für spannende Einsätze sorgen und an der Bedienung feilen, wird dieses Strategiespiel klasse.«