



In Schützengräben sind die Soldaten relativ sicher. Die kleinen Icons zeigen die Aufgaben der Männer an.



Über die Strategiekarte geben Sie Schiffsbombardements in Auftrag.

Sudden Strike 3

Nach jahrelanger Funkstille schickt Sie **Sudden Strike 3** wieder in den Krieg.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4201
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4458

Win Vista 32 Bit
- läuft

Seit gut sieben Jahren steht der Name **Sudden Strike** für anspruchsvolle Echtzeit-Taktik-kost. Nun ist der dritte Teil der Reihe erschienen. Kenner des Originals werden sich im Neuling sofort heimisch fühlen, denn Spielmechanik und Szenario wurden nahezu 1:1 übernommen. Statt in einer isometrischen 2D-Perspektive zu kämpfen, bietet Teil 3 erstmals eine richtige 3D-Engine. Die kann allerdings mit den Genrekonkurrenten **World in Conflict** oder **Company of Heroes** nicht mal ansatzweise mithalten: Klitzekleine Soldaten schleichen schlecht animiert über riesige Schlachtfelder, und die zahlreichen Explosionen bestehen aus nur wenigen Partikeln. Immerhin wird das Geschehen recht übersichtlich präsentiert.

Realismus ist Trumpf

Schon der erste Teil war seinerzeit kein Technikwunder, sondern begeisterte durch seinen taktischen Spielablauf. **Sudden Strike 3** setzt ebenfalls auf die volle Realismus-Dosis. Das heißt im Klartext: Sie müssen Panzer nachtanken, Munition auffüllen, Ketten reparieren oder mit einem Offizier per Fernglas die Umgebung erkun-

den. Nur wenn Sie wissen, wo die Feinde auf Sie warten, haben Sie eine Chance auf Erfolg. Anders als bei der Genrekonkurrenz setzt **Sudden Strike 3** weiterhin auf den Kriegsnebel, der aufgedeckte Gebiete flott wieder einhüllt. Viele Angriffe müssen Sie daher entweder blitzschnell oder nach Gefühl befehlen. Ihre Bodentruppen erhalten regelmäßig Verstärkung in Form von Luft- oder Artillerie-schlägen. Neu im dritten Teil ist die Marine. Zwar können Sie die hübschen Schiffe nicht selbst lenken, dafür lassen sich über eine Strategiekarte Angriffsziele markieren. Die Steuerung ist recht komplex und erfordert reichlich Mikromanagement. Zuweilen arbeitet die Maussteuerung ungenau. So hatten wir Probleme, gegnerische Soldaten auszuwählen, vor allem in Schützengräben.

Kein Kinderspiel

Sudden Strike 3 ist kein Spiel für die Mittagspause. Die großzügig angelegten Schlachtfelder der fünf historischen Solokampagnen beanspruchen schon ein paar Stunden Spielzeit, in denen Sie oftmals an mehreren Fronten gleichzeitig kämpfen. Auf einen Basisbau verzichtet das Pro-

gramm komplett, stattdessen erhalten Sie regelmäßig Nachschub vom Kartenrand. Da sich die Einheiten allesamt sehr träge in Bewegung setzen, dauert es etliche

Minuten, bis der Nachschub an der Front angekommen ist. Bis auf die historische Rahmenhandlung müssen Sie auf eine Story verzichten. **Benedikt Plass / CS**

Den Sprung verpasst

Benedikt Plass: Eine Mission zu absolvieren artet in Sudden Strike 3 erneut mehr in Arbeit aus, als dass die tragen, aber taktischen Gefechte Spaß machen. Fans der Serie werden das freilich anders sehen und vom Realismusgrad und dem Mikromanagement beeindruckt sein. Ob das Spiel Neueinsteiger gewinnen kann, möchte ich bezweifeln; dafür ist der technische Rahmen zu schlecht, und der überzogene Schwierigkeitsgrad richtet sich klar an Profis.



redaktion @gamestar.de

SUDDEN STRIKE 3

ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Fireglow (Sudden Strike 2, GS GS 07/02: 83 Punkte)
PUBLISHER Deep Silver
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 39 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.12.2007
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,8 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 815 MB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 4000+ AMD 1,0 GB RAM 815 MB Festplatte	Core 2 Duo E6200 A64 X2/5200+ AMD 2,0 GB RAM 815 MB Festplatte

3D-GRAFIKARTEN
 GeForce 6600 GT
 GeForce 7600 GT
 GeForce 7800 / 7900
 GeForce 8600 GT / GTS
 GeForce 8800 GT / GTS
 Radeon X800 / X850
 Radeon X1800 / X1900
 Radeon HD 2600 XT
 Radeon HD 2900 XT
 Radeon HD 3850 / 3870

PROFIERT VON –
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ keine Angabe
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Eroberung (8)
 NETZWERK Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER nein
 FAZIT Serversuche Gamespy
 MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden
 Nur sechs Karten, die sind dafür sehr groß. Zündet nur mit erfahrenen Strategen richtig.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ riesige Schlachtfelder + zerstörbare Gebäude + schwache Animationen + unspektakuläre Explosionen + stockt manchmal	4 / 10
SOUND	+ tolle Effekte + ordentliche Musik ... + ... aber nur in den Menüs + kaum Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ ordentliches Tutorial + gute Truppenbalance + überzogener Schwierigkeitsgrad + umständliches Aktivieren von Spezialbefehlen	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spannende Mehrfronten-Schlachten + sterile Menüs + keine Zwischensequenzen + unübersichtliche Missionsvorbereitungen	5 / 10
BEDIENUNG	+ bewährter Standard + Hotkeys auf Wunsch wie im Vorgänger + Kamera könnte weiter rauszoomen + Feinde schlecht anklickbar	6 / 10
UMFANG	+ fünf umfangreiche Solokampagnen + große Schlachten + viele Einheiten	9 / 10
MISSIONSDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze + Kämpfe an mehreren Fronten + oft ähnliche Aufgaben + sehr viel Truppennachschub	8 / 10
KI	+ Feind greift geschickt an + versteckt sich oft in Schützengräben + zahlreiche Bewegungsbefehle + Einheiten träge + Wegfindung	7 / 10
EINHEITEN	+ zahlreiche Truppentypen und Panzer + Luft- und Marineeinheiten + Spezialmanöver + Einheiten lassen sich kaum auseinanderhalten	9 / 10
KAMPAGNE	+ historische Einsätze + Missionen dauern mehrere Stunden + unspektakuläre Präsentation + keine richtige Handlung	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Altbackene, aber komplexe Taktik-Gefechte.

67

SPIELSPASS