

Sudden Strike 4

EXPERTEN AN DIE FRONT!

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Kalypso Media Digital** Entwickler: **Kite Games** Termin: **2017**

Auf DVD: Preview-Video

Sudden Strike 4 will die Serie mit alten Stärken zurück zu altem Ruhm führen, wir haben eine Previewversion gespielt.

Von Maurice Weber

22. Juni 1941: Operation Barbarossa. Deutsche Panzer durchbrechen die russischen Verteidigungslinien, walzen durchs Hinterland, äschern eine wichtige Position nach der anderen ein ... und bleiben plötzlich liegen, weil kein Treibstoff mehr da ist. Das Versorgungsfahrzeug? Haben die Sowjets vor einer halben Stunde hochgejagt. Wer in Sudden Strike 4 seine Invasion so plant, wie er es von jüngeren Echtzeitstrategie-spielen gewohnt ist, der fliegt auf die Nase. Das Spiel will zurück zu alten Serientugenden, also authentischen Schlachten mit gnadenlosem Anspruch. Nach ein paar Stunden mit einer neuen Previewversion stellen wir fest: Es ist auf einem guten Weg dahin!

Mit dem richtigen General an die Front

Herzstück von Sudden Strike 4 werden die drei Kampagnen mit jeweils sieben Einsätzen für die Deutschen, Sowjets und Alliierten. Vor jeder Mission wählen wir einen von drei berühmten Strategen als Vorbild für unsere Operation. Jeder bietet eine Reihe von eigenen Spezialfähigkeiten und Upgrades. Panzerass George Patton gibt unseren schweren Fahrzeugen etwa Sandsäcke zum Eingraben mit und ermöglicht ihnen, kritische Schäden selbst zu beheben. Oder doch lieber Infanteriemeister Montgomery mit Nebelkerzen, Sprengstoff und Erste-Hilfe-Kästen für unser Fußvolk? Diese Boni kaufen wir mit Sternen, die wir uns für jede erfolgreiche Mission verdienen. Bis zu drei gibt's, je nachdem, wie gut wir uns geschlagen haben. Einen vierten dann noch für einen extraschweren Herausforderungsmodus, in dem wir den Einsatz beispielsweise mit deutlich weniger Munition beginnen. Die

Entwickler möchten das Spiel so auslegen, dass wir die Missionen auch mehr als einmal angehen wollen, um eine möglichst heldenhafte Bewertung rauszuschlagen. Und tatsächlich: Die Einsätze sind knackig und strategisch vielfältig genug, dass wir uns das gut vorstellen können.

Basenbau ist für Schwächlinge

Was macht Sudden Strike 4 so anspruchsvoll? Ganz grundlegend mal die Serientradition: Das Spiel verzichtet komplett auf Basisbau. Jeder Verlust tut weh, jeder Fehler wird bestraft, und das können wir nicht einfach durch Massenproduktion ausgleichen. Zwar rückt in manchen Missionen Verstärkung an, aber darauf können wir uns nicht verlassen. Und diesen einen entscheidenden Fehler zu machen – das kann in Sudden Strike 4 ganz schnell passieren, wenn wir nicht aufpassen. Ohne Späher vorgerückt? Die feindliche Artillerie nimmt uns auseinander.



Mit Panzern und Infanteristen nehmen wir den unterlegenen Feind in die Zange.



Wenn der Feind so doof ist, über gefrorenes Eis anzugreifen, können wir ihm das unter den Füßen wegschießen.



Im Multiplayer kommt es auch mal zu größeren Materialschlachten mit mehreren Spielern.

ander, bevor wir sie überhaupt sehen können. Zu lange an einer Position verharren? Der letzte Gegner hat vor seinem Tod Verstärkung gerufen, und die fällt uns in die Flanke. Und dann passiert genau das, was unserer Operation Barbarossa den Garaus gemacht hat: Der Gegner erwischt unser einziges Versorgungsfahrzeug, und wir stecken ohne Munitionsnachschub und Benzin fest.

Echte Männer spielen realistische Spiele

Außerdem gibt sich Sudden Strike 4 beachtliche Mühe, seinen Krieg authentisch zu gestalten – was erneut bedeutet, dass wir bedacht vorgehen müssen. Ein schlauer General hat immer ein Auge aufs Terrain. In tiefem Morast können dicke Panzer versinken, und über zugefrorene Seen sollten wir uns mit ihnen erst recht nicht wagen. Überhaupt das Wetter! Was eben noch sicheres Terrain war, könnte nach ausreichend Regen zu einem Panzergrab werden, also immer wachsam! Ebenfalls wichtig: Manche bemantelten Geschütze sind nach vorne so

stark gepanzert, dass wir sie ohne schwere Waffen aus der Front nicht einmal ankratzen können und zwangsweise ein Flankenmanöver ausführen müssen. Ähnliches gilt für Panzer. Besonders mächtige Waffen wie schwere Artillerie verlangen auch umsichtigen Einsatz. Wollen wir sie bewegen, müssen wir sie dazu zuerst an Zugfahrzeuge hängen. Und haben wir kein Versorgungsfahrzeug in der Nähe, geht unseren Kanonen schnell die Munition aus.

Eine Besonderheit für jede Mission

Producer Christian Schlütter verspricht uns, dass jede Mission ihre Besonderheiten haben soll. Und tatsächlich: Die drei, die wir gespielt haben, fühlten sich enorm unterschiedlich an. Der größte Spaß war der erste Sowjet-Einsatz, in dem wir einen Konvoi vor deutschen Überfällen schützen. Zahlenmäßig sind wir klar unterlegen – aber die Gegner haben das Pech, über einen gefrorenen See angreifen zu müssen. Schwere Panzer fallen da weg, aber selbst die Infanterie können wir in Scharen baden schicken, wenn wir ihnen mit dickem Geschütz das Eis unter den Füßen wegballern. Klasse!

Operation Barbarossa spielt sich anders: Hier stoßen wir mit einer Panzerbrigade durch die feindlichen Linien. Aber so mächtig unsere Stahlkolosse auch sind, sind sie im Feindesland auch von allen Seiten umzingelt, also Vorsicht! Die Luftunterstützung ist unsere Rettung: Spähflugzeuge verraten uns feindliche Positionen und lassen uns Überraschungsangriffe starten. Und wenn's brenzlig wird, rufen wir einen Stuka-Bomber und lassen ihn

ein paar Vernichtungsrunden über die gegnerische Stellung drehen.

Mach doch, was du willst!

Wieder ganz anders: der D-Day. Hier schleichen wir uns erst mit einer kleineren Fallschirmjägertruppe durchs gegnerische Hinterland, sabotieren ein paar Brücken und knipsen einer Artillerie-Besatzung das Licht aus, um sie durch unsere eigenen Jungs zu ersetzen. Dann kann unsere Hauptstreitmacht ungestört an der Küste landen.

Schön dabei: Sudden Strike 4 gibt uns nie vor, wie wir eine Mission zu spielen haben. Wir könnten frontal die deutsche Verteidigungslinie am Strand stürmen, aber das wirkt arg verlustreich. Stattdessen ziehen wir unsere Truppen am unteren Ende der Küste zusammen und brechen konzentriert an einer Schwachstelle durch. Jetzt können wir die Missionsziele im Hinterland sichern, ohne uns je mit der Bunkerlinie herumschlagen zu müssen. Die von uns geklaute Artillerie gibt uns derweil Schützenhilfe.

Für schlaues Spiel verleiht uns Sudden Strike 4 Orden, zum Beispiel, wenn wir Infanteristen mit dem Arzt wiederbeleben oder einen Bunker räumen, ohne ihn zu zerstören. Die Orden bestimmen am Ende der Mission unsere Sternbewertung. Ein gutes System, um kluge Taktik zu belohnen, aber in unserer Version wirkte es noch deutlich zu leicht, auf drei Sterne zu kommen.

Materialschlachten im Multiplayer

Im Multiplayer und KI-Skirmish funktioniert Sudden Strike 4 ein wenig anders als in der Kampagne: Hier können wir sehr wohl direkt Nachschub rekrutieren, dafür müssen wir Bootsstationen oder Zugbahnhöfe einnehmen. Dorthin werden dann unsere Truppen geliefert. Was wir anfordern können, hängt von unserem General ab, wie in der Kampagne wählen wir vor der Schlacht einen von drei möglichen Strategen. Aber die Schlachten geraten schnell mal größer und auch verlustreicher als im Singleplayer, eben, weil wir gefallene Truppen leichter ersetzen können – was aber nicht heißt, dass wir uns





Mit Bomberunterstützung nehmen wir einen sowjetischen Panzerverband auseinander.

blöd anstellen dürfen! Fehler bestraft das Spiel auch hier ohne Gnade. Für den Sieg nehmen wir auf der Karte verteilte Flaggenpunkte ein. Die generieren auch die nötigen Ressourcen für neue Truppen und Spezialfähigkeiten wie Bomberangriffe.

Authentizität Marke Tarantino

Für mehr Stimmung bedient sich Sudden Strike 4 des gleichen Kniffs wie schon die Inglorious Basterds im Original: Dort sprachen alle Figuren authentisch ihre eigene Sprache. Wir können bei Sudden Strike 4 im Optionsmenü für verschiedene Teile der Sprachausgabe wie Einheitenkommentare und Missionsbriefings einstellen, ob alle Parteien in verständlichem Deutsch reden – oder in ihrer Landessprache. Dann quittieren unsere Sowjets ihre Befehle auf Russisch, während die Wehrmachtssoldaten auf der anderen Seite des Schützengrabens deutsche Flüche brüllen!

Überhaupt sei den Entwicklern ein glaubwürdiges Schlachtfeld sehr wichtig, so Christian Schlütter. Unter anderem haben sie echte Schauplätze bereist und fotografiert, um sie möglichst akkurat nachzustellen. Und: »Unserer Community fällt es sofort auf, wenn auch nur ein Panzer ein Rohr vom falschen Hersteller aufmontiert hat!«

Auch was für Einsteiger?

In seiner ganzen Natur wirkt Sudden Strike 4 wie ein Strategiespiel, das sich an Generäle richtet, die sich schon auf den Schlachtfeldern des ersten Teils ihre Sporen verdient haben! Aber weniger erfahrene Strategen wollen die Entwickler auch nicht im Regen stehen lassen. Unsere Previewversion enthielt etwa einen optionalen einfacheren Schwierigkeitsgrad. Trotzdem macht Sudden Strike 4 einen für Einsteiger leicht überwältigenden Eindruck: Nicht nur, dass es viel zu beachten gibt und jeder Fehler desaströse

Folgen haben kann, das Spiel gerät manchmal auch etwas kleinteilig. Gerade eine große Infanteriearmee sinnvoll zu steuern, kann schwer werden. Die Soldaten sterben wie die Fliegen, und allein schon den Arzt vom MG-Schützen zu unterscheiden, braucht ein gutes Auge. Wie einsteigerfreundlich das Spiel letztlich wird, können wir aber noch nicht sagen, gerade Bedienkomfort und Tutorialmeldungen gehören zu den Dingen, die noch in Arbeit sind. Aber für Experten macht Sudden Strike 4 bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck. ★



Maurice Weber
@Froody42

Sudden Strike 4 hat mir eins gezeigt: Ich bin ein Schwächling geworden! Verweicht, weil ich zu lange kein Echtzeitstrategiespiel mehr gespielt habe, das wirklich jeden Fehler bestraft. Ich musste mich rapide umgewöhnen, um nicht unterzugehen – und habe das nur bedingt geschafft, aber viel Spaß dabei gehabt! Das Spiel macht einen anspruchsvollen und realistischen Eindruck, die drei von mir gespielten Missionen boten ordentlich Abwechslung und viel strategischen Freiraum. An manchen Stellen wirkte es noch etwas kleinteilig und unkomfortabel, das könnte vor allem Einsteiger abschrecken. Aber das primäre Publikum von Sudden Strike 4 sollen eindeutig Echtzeitkenner sein, die endlich mal wieder richtig fiese Weltkriegskampagnen bezwingen wollen. Und für die könnte es ein echtes Highlight werden.



Vor jeder Mission wählen wir einen von drei Generälen mit individuellen Bonuseffekten.