

## Sudden Strike 4

# MELDE MICH ZURÜCK!

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Kite Games** Termin: **11.8.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)**



## Zehn Jahre nach dem versauerteelten dritten Teil kämpft sich Sudden Strike 4 im Test wieder Richtung Wertungsfront. Gelingt der Vorstoß?

Von Martin Deppe

»Karlsruhe besiegt Las Vegas!« Mit dieser Headline feiert GameStar im Oktober 2000 das erste Sudden Strike. Denn mit 88 zu 87 Wertungspunkten schlägt CDVs Echtzeit-Strategiespiel Westwoods Alarmstufe Rot 2. Obwohl beide in der gleichen Disziplin turnen, könnten sie kaum unterschiedlicher sein. Während der C&C-Ableger auf Instant-Spielspaß mit abgedrehten Einheiten (Roboterspinnen, Raketenrucksacksoldaten, Riesenkraken!) getrimmt ist, verbindet Sudden Strike Tiefgang mit Realismus. Hier müssen wir uns den Sieg wirklich erarbeiten: Zum Beispiel können wir mangels Basisbau Verluste nicht einfach mit ein paar Klicks ersetzen – sie treffen uns also wirklich hart.

Knapp 17 Jahre, einen fast identischen Nachfolger und einen grottigen dritten Teil später rollt nun Sudden Strike 4 aufs Schlachtfeld. Ohne Free2Play-Reste und unnötigem Online-Zwang im Marschgepäck wie das kürzlich getestete Blitzkrieg 3, sondern ganz klassisch: drei Kampagnen (deutsch, russisch, alliiert) mit 21 überwiegend schön langen Missionen, Skirmish-Gefechte, Multiplayer. Mehr wollen wir doch gar nicht!

### Pffft, das ist ja viel zu leicht... oh Gott!

Weil alle drei Kampagnen von Beginn an spielbar sind, also nicht erst freigeschaltet werden müssen, stürzen wir uns gleich mal in die alliierte. Denn hier winkt der D-Day als erste Mission, und der entscheidet oft, was ein Weltkriegs-Strategiespiel so kann. Doch statt mit tausenden Soldaten die fünf berühmten Strandabschnitte zu stürmen, fangen wir... ganz allein an. Hinter den deutschen Linien per Fallschirm abgesetzt, müssen wir erstmal unsere Kameraden einsammeln. Dann geht's Schlag auf Schlag: Zwei

Brücken sprengen, umzingelte Verbündete rauspauken, ein Dorf säubern, eine Artilleriestellung suchen und vernichten, wobei deren mögliche vier Positionen auf der Mini-map markiert werden. Nett: Die Geschütze stehen nicht immer an derselben Stelle, was den ohnehin hohen Wiederspielwert des Einsatzes erhöht – dazu später mehr.

Sobald die Geschützstellung vernichtet (oder erobert!) ist, erweitert sich der spielbare Bereich der Map, und die Landung am Strand beginnt. Landungsboote schaukeln zwar nicht hunderte, aber dutzende Infanteristen an Land, begleitet von einer Handvoll Panzer. Die Invasion ist überraschend unspektakulär, die wenigen Bunker, MG-Nester und Artilleriestellungen haben wir schnell ausgeschaltet. Insgesamt sind die Einsätze von Sudden Strike 4 meist etwas kompakter als im Urvater von 2000 (und erst recht auf Community-Maps mit tausenden Einheiten). In der Regel haben



Multiplayer- und Skirmish-Gefechte spielen sich deutlich schneller. Vor allem, wenn Computerspieler beteiligt sind – dann gibt's auch mal solche chaotische Massenschlachten.





In einigen Kampagnenmissionen kämpfen KI-Truppen an unserer Seite. Hier starten sie einen Frontalangriff – mit verwundbaren Halbtracks vorne.

wir zwei, drei, vier Dutzend Truppen unter unserem Kommando. Größere Schlachten mit hunderten von Einheiten gibt es zwar auch, aber die sind eher die Ausnahme.

Doch selbst mit den kleineren Armeen ist Sudden Strike 4 spannend, denn es belohnt Taktiken und Spielweisen, an denen wir so wieso gern knobeln: Statt Truppenmassen auf den Feind zu hetzen, wollen wir perfekt taktieren, Verluste minimieren, Verwundete retten, Kriegsgerät erbeuten statt vernichten, Panzer von hinten angreifen. Dennoch werden wir wegen unserer leichten Erfolge unvorsichtig, schicken ein erbeutetes Reparaturfahrzeug zu einem angeschlagenen Sherman, kümmern uns um einen anderen Frontabschnitt – und prompt geraten der Reparatur-Lkw samt Spähpanzereskorte auf ihrer Abkürzung durch ein Getreidefeld in einen Hinterhalt, nach drei Panzerfausttreffern

sind beide zerstört. Bisher hatte die Mission eher Tutorial-Charakter, doch dieser erste herbe Verlust soll nicht der letzte sein.

#### Sudden Death

Als wir oben geschrieben haben, dass »Sudden Strike 4 Taktiken und Spielweisen belohnt«, war das durchaus wörtlich gemeint. Wann immer wir zum Beispiel Verwundete heilen oder einen Panzer von Achtern knacken, ploppt kurz eine Meldung wie »Feldsanitätär« oder »Meuchler« auf. Was in anderen Spielen nur ein simples Achievement ist und schnell nervt, wirkt sich hier wirklich aus. Denn am Ende jeder Mission gehen diese Taten in die Endwertung ein, und wir kriegen ein, zwei oder drei Sterne. Die wiederum investieren wir in die Fertigkeiten von drei Kommandanten pro Kriegspartei: In unserem alliierten Beispiel sind das Montgomery, Patton und Bradley, die jeweils Boni für Infanterie, Panzer und Unterstützungs-

einheiten wie Artillerie oder Nachschubfahrzeuge bringen. Zusätzliche Handgranaten etwa, oder das Eingraben von Panzern. Solche Boni sind zwar nicht kriegsentscheidend, motivieren uns aber zusätzlich, möglichst clever und bedacht zu spielen. Der Ehrgeiz, doch noch drei Sterne zu schaffen, erhöht den Wiederspielwert einer Mission ordentlich, zumal die drei Sterne neben »einfach« und »normal« einen dritten Schwierigkeitsgrad freischalten.

Sudden Strike 4 zeigt sich, wie das Ur-Spiel von 2000, bei Fehlern gnadenlos. Wer Panzer ohne Infanterie-Begleitung blind in ein feindliches Dorf schickt, verurteilt sie in Nullkommanix zu qualmenden Wracks. Denn das Spiel kennt keine langen Feuergefechte; sobald uns eine Panzerabwehrkanone oder ein Panzerfaustrupp auf dem Kieker hat, helfen nur noch Rückwärtsgang und Beten. Hinzu kommt, dass wir zwar Reparaturfahrzeuge einsetzen können, die aber nur

Besser: Wir flankieren den Gegner und greifen von der Seite oder hinten an – dafür gibt's »Meuchler«-Bonuspunkte.

- SILBER



Bringt »Panzerknacker«-Punkte: Unser im Kirchturm verschanzte Bazooka-Schütze hat das Sturmgeschütz der Gegner fachgerecht zerlegt.

## Kite Games: die Kriegsveteranen

Sudden Strike 4 wurde vom Budapester Entwickler Kite Games entwickelt. Das Studio gibt's zwar erst seit Mai 2014, doch die aktuell 23 Mitarbeiter haben eine hohe Veteranenliste: Fast alle waren früher bei Stormregion, dem Studio hinter den erstklassigen Codename Panzers: Phase One (2004) und Phase Two (2005), kennen sich also mit Echtzeit-Strategie im Zweiten Weltkrieg bestens aus. 2007 kauften die 10tacle Studios Stormregion, doch mit 10tacle's Insolvenz nur ein Jahr später musste auch Stormregion schließen. Nach einem kurzen Intermezzo unter dem Namen InnoGlow (Codename Panzers: Cold War) ging es für viele Teammitglieder in Cryteks Budapest-Studio weiter, hier entstanden Teile von Ryse: Son of Rome, das Ende 2013 einer der Starttitel für die Xbox One war und Ende 2014 auf PC erschienen ist. Doch im Dezember 2016 hat Crytek auch die Budapester Filiale geschlossen. Hoffentlich hat das Team von Sudden Strike 4 mit Kite Games ein stabileres Zuhause gefunden!



Das witzige, aber durchaus komplexe S.W.I.N.E. war 2001 das Debüt-Strategiespiel von Stormregion.



Mit den beiden Teilen von Codename Panzers (hier Phase One) machte sich Stormregion endgültig einen Namen.

Systemausfälle flicken: Motor- und Ketten-schaden, das Hauptgeschütz – das kriegen die Jungs hin, aber sie löten keine frischen Panzerplatten auf unsere Tanks, füllen also keine Hitpoints auf. Da haben es unsere Infanteristen besser: Die haben zwar kaum Hitpoints, doch Soldaten heilen sich langsam automatisch. Bevor Sie jetzt »Casual-Kram« schreien: Das war im ersten Sudden Strike auch schon so. Schwerverwundete müssen wir aber erst mit Sanitätern versorgen, sonst sterben sie. Beim Testen haben wir immer wieder dramatische Szenen erlebt, wenn Sanis unter Feindfeuer Kameraden gerettet haben – oder nach einem Hinterhalt knapp zu spät gekommen sind.

### Liegestütz statt Deckungsschutz

Das KI-Verhalten geht größtenteils in Ordnung. Nur beim Deckungnehmen versagen

die computergesteuerten Truppen (also die feindlichen, verbündeten und unsere eigenen, wenn wir sie gerade nicht persönlich steuern): Denn bei Feindfeuer werfen sich Infanteristen zwar zu Boden, bleiben aber liegen, statt sich aus dem Gefahrenbereich zu bewegen. Selbst dann, wenn einen Meter weiter eine Mauer wartet. Als wir zum Beispiel zwei Grenadiere mit Mörserfeuer belegen, werfen die Jungs sich bei jedem Einschlag auf den Boden, stehen wieder auf, bleiben stur stehen, werfen sich wieder hin. Ganz selten hatten wir auch den Fall, dass eine Panzerabwehrkanone nicht auf Beschuss von hinten reagiert hat.

Wir verbringen viel Zeit damit, unsere Einheiten optimal einzusetzen. Bei größeren Infanteriemengen erfordert das durchaus Geduld, denn die Jungs sind schwer zu unterscheiden, vor allem, wenn hinter Bäu-



Martin Deppe  
@GameStar\_de

Sudden Strike 4 ist eines dieser Strategie-spiele, in der Sieg und Niederlage so verdammt eng beieinander liegen. Wenn ich nicht permanent alles im Blick habe, meine Sanis zu weit hinten stehen, mein Panzertrupp zu unbekümmert voranrollt oder ich eine einzige Flak übersehe, sind eine Stunde vorbildlichen Vorrückens in zehn Sekunden zunichte gemacht. Aber genau das ist es ja, was Sudden Strike ausmacht: leicht zu spielen, schwer zu meistern! Allerdings hätte ich mir zwei Sachen gewünscht. Zum einen ein Erfahrungssystem, bei dem meine Jungs irgendwann kapieren, dass es keine gute Idee ist, bei Beschuss nur Liegestütze zu pumpen oder den Panzer erst zu wenden und dann abzuhaufen. Klar, ich kann selber den Rückwärtsgang betätigen oder Infanteristen hinter Mauern scheuchen – aber ich bin doch kein Kindergärtner.

Zum anderen wäre eine Kampagnen-Kern-armee schön gewesen, denn die hätte noch mal verstärkt, wie wichtig jede einzelne meiner Einheiten ist. Dafür finde ich wiederum die Kampagnenmissionen gut gelungen, ich mag vor allem das häufige stückweise Erweitern der Karte plus eintrudelnde Verstärkungen, wenn ich Zwischenziele erreicht habe. So gibt mir das Spiel zwar die Ziele vor, lässt mir dann aber völlig freie Hand, WIE ich sie schaffe. Eine wohlthuende Abwechslung nach viel zu vielen Spielen, die mir jeden Schritt vorschreiben und bei jedem erzielten Treffer ein Achievement um die Ohren hauen. Kurz gesagt: Sudden Strike 4 hat das Ur-Spiel prima wiederbelebt.

men oder Häusern nur ihre Silhouetten zu sehen sind. Da hilft nur, die ganze Bande zu markieren und aus den unten aufgereihten Icons die gewünschten Sanis, MG-Schützen, Panzerknacker etc. herauszufischen. Oder Sie legen sich die entsprechenden Einheiten gleich auf die »Speichertasten«. Schade:



Nach jeder Mission werden gute Taktiken mit Sternen belohnt. Das Minimum ist ein Stern, das Maximum sind drei.



Die Sterne investieren wir in clevere Ausrüstung. Aufpassen: Panzerabwehrwaffen bringen zum Beispiel mehr als Sandsäcke für Artillerie.



Mit einem erbeuteten Tiger 2 wehren wir in der Ardennenmission deutsche Angriffswellen ab.

Einheiten gewinnen weder Erfahrung, noch können wir eine Kernarmee bilden, die uns von Mission zu Mission begleitet.

### Schwerpunkt: die Kampagnen

Der Fokus von Sudden Strike 4 liegt klar auf den drei Feldzügen. Es gibt zwar auch Skirmish- und Multiplayerschlachten, allerdings fährt das Spiel hier nur vier symmetrische und weitgehend identische Schlachtfelder auf. Bis zu acht Spieler können sich hier kloppen; fehlende Positionen besetzen wir mit einem Computer-Kommandanten. Die Geplänkel- und Multiplayergefechte spielen sich ganz anders als die Kampagnenmissionen, denn hier zählen Tempo und Übermacht, es bleibt kaum Zeit, seine Truppen penibel zu positionieren. Ziel sind jeweils mehrere Feldlager – wer alle besetzt, hat gewonnen. Klasse: An eroberten Bahnhöfen oder Anlegestellen dürfen wir Nachschub ordern, der kurz darauf auf Zügen und Landungsbooten herangeschauft wird. Die größte geografische Besonderheit bietet die

einzig Winterkarte, auf deren zugefrorenem Fluss dicke Panzer einbrechen können.

Viel abwechslungsreicher sind hingegen die 21 Kampagnenmissionen, die sich an historischen Ereignissen anlehnen – die Ardennenoffensive etwa, die wir in der deutschen und alliierten Kampagne spielen, oder Stalingrad, jeweils auf russischer und deutscher Seite. Andere Einsätze wie die Operation Market Garden oder die Gefechte im Hürtgenwald spielen wir nur aus einer Perspektive, bei den beiden genannten aus der alliierten. An vielen Missionen werden Sie locker ein, zwei Stunden knobeln, da sie sich in aufeinanderfolgende Ziele aufgliedern. Als Alliierte ein französisches Dorf erobern, Brücken einnehmen, vor den Einsatztruppen zurückziehen, wieder vorrücken, am Ende ein paar liegengebliebene Tiger ausschalten, die zwar keinen Sprit mehr haben, aber noch jede Menge Munition – das erfordert schnelles Umdenken und Anpassen an die Situation. Bomber, Tiefflieger, Aufklärer und Fallschirmjäger stehen in vielen Missio-

nen ebenfalls parat und sind eine große Hilfe, doch die Zahl der Einsätze ist begrenzt. Wie bei den Bodentruppen müssen wir uns also gut überlegen, wann wir wen wie einsetzen, denn nur eine einzige übersehene Flak macht aus einem tödlichen Bomber ruckzuck ein abschmierendes Wrack. ★

## SUDDEN STRIKE 4

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8400 / Athlon 64 X2 6000	Core i7-970 / AMD FX-4300
Geforce 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 1050 Ti / Radeon RX 470
6 GB RAM, 6 GB Festplatte	8 GB RAM, 6 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- ✓ viele Zerstörungseffekte
- ✓ detaillierte Fahrzeuge
- ✓ ordentliche Animationen
- ✓ guter Sound
- ✓ Fahrzeuge fahren wie Geister durch eigene Infanterie

### SPIELEDISIGN

- ✓ abwechslungsreiche Missionen
- ✓ Belohnungssystem für gute Aktionen
- ✓ prima Reparatur- und Heilsystem
- ✓ Pausieren und Befehlen möglich
- ✗ kein Übernehmen von Kernarmeen

### BALANCE

- ✓ zugängliche Steuerung
- ✓ gute verzahntes Stein-Schere-Papier-Prinzip
- ✓ ausgewogene Truppentypen
- ✓ Kommandanten-Boni
- ✗ KI-Infanterie wirft sich nur hin, sucht keine Deckung

### ATMOSPÄRE / STORY

- ✓ kaum Leerlauf
- ✓ jede Einheit ist einem wichtig
- ✓ Missionen haben mehrere Abschnitte / Zwischenziele
- ✓ viele Einheitenkommentare
- ✗ keine Zwischensequenzen

### UMFANG

- ✓ über 100 Truppentypen
- ✓ 21 lange Missionen
- ✓ spannender Multiplayer
- ✓ Mod-Support (aber ohne neue Einheiten)
- ✗ nur vier Multiplayer-/Schamüzel-Maps

### FAZIT

Sudden Strike 4 modernisiert das alte Spielgefühl: Taktik ist Trumpf, jede Einheit zählt. Starke Kampagnen, dünner Multiplayer-Inhalt.

83



Bomber und Tiefflieger hauen mächtig rein. Aber ihre Anzahl ist sehr begrenzt, und wir sollten vor ihrem Einsatz die feindliche Flak beseitigt haben.