



Sudden Strike 4 – European Battlefields FAQ

<i>Genre</i>	Echtzeit Strategie
<i>Veröffentlichung</i>	22. Juni 2018 EU 26. Juni 2018 USA
<i>Altersfreigabe</i>	ESRB: Teen PEGI: 16 USK: 16

Was ist Sudden Strike 4?

Sudden Strike 4 ist der aktuellste Beitrag zu der beliebten taktischen Echtzeit-Strategie-Serie, welche historisch-authentische Schlachten des Zweiten Weltkrieges darstellt. Erstürmen Sie die Strände der Normandie, führen Sie Ihre Panzer in die Ardennen und verteidigen Sie Moskau in der actiongeladenen Kampagne. Spielen Sie jeweils auf der Seite der Alliierten, der Deutschen und der Sowjets oder stellen Sie sich Ihren Feinden in massiven Mehrspieler-Gefechten mit bis zu acht Spielern gleichzeitig.

Was sind die Hauptfeatures von Sudden Strike 4 – European Battlefields?

- Das **ultimate Sudden Strike** Erlebnis zum ersten Mal auf der Xbox One, einschließlich 3 exklusiver Karten.
- Befehligen Sie deutsche und russische Truppen in **Battle of Kursk** – einer der größten Panzerschlachten des Zweiten Weltkriegs!
- **Sudden Strike 4: Road to Dunkirk** enthält 4 Missionen, 2 neue Kommandeure und 10 brandneue Einheiten sowie zusätzliche Gebäude und Schiffe gegenüber dem Grundspiel.
- **Finland – Winter Storm** enthält 6 Missionen, 3 neue Kommandeure und 19 brandneue Fahrzeuge, zusammen mit zusätzlichen Gebäuden und Infanterieeinheiten.
- Insgesamt bietet die Sudden Strike 4 – European Battlefields Edition 5 Kampagnen mit über 30 Missionen, die Ihnen all Ihr taktisches Können abverlangen.
- Führen Sie Ihre Armee als einer von **14 historischen Kommandeuren**, wie z. B. Heinz Guderian, George S. Patton oder Charles de Gaulle, auf die Schlachtfelder.
- Messen Sie sich mit anderen Kommandeuren im spannenden **Online-Mehrspielermodus** auf 20 verschiedenen Karten.

Wird es eine Retail-Version geben?

Ja, **Sudden Strike 4 – European Battlefields** wird auch als physische Version bei bekannten Einzelhändlern erhältlich sein.

Wann wird Sudden Strike 4 – European Battlefields veröffentlicht?

Am 22. Juni in Europa und am 26. Juni in den USA, jeweils digital und bei bekannten Einzelhändlern.

Welche Zeitspanne wird Sudden Strike 4 – European Battlefields abdecken?

Sudden Strike 4 zeichnet die entscheidendsten und größten Schlachten des Zweiten Weltkrieges in Europa ab. Also beginnend mit dem Angriff auf Polen 1939 bis zum Fall Berlins 1945.

Welche Engine nutzt Strike 4 – European Battlefields?

Sudden Strike 4 nutzt die Unity 3D Engine.

Wer entwickelt Strike 4 – European Battlefields?

Sudden Strike 4 wird von Kite Game in Budapest, Ungarn, entwickelt. Das Team besteht aus 23 Mitarbeitern, welche alle direkt an Sudden Strike 4 arbeiten. Fast alle Mitarbeiter waren Teil der nun geschlossenen Stormregion Studios, den Machern von Spielen wie Panzers und Joint Task Force. Weiterhin war das Team einst Teil der Crytek Familie, auch bekannt als Crytek Budapest, wo sie an Teilen der Crysis-Serie sowie an Ryse: Son of Rome gearbeitet und mitgewirkt haben.

Was unterscheidet Strike 4 – European Battlefields von anderen Zweite-Weltkriegs-RTS-Spielen?

Mit Sudden Strike 4 ist unser Ziel, so authentisch wie spieltechnisch möglich zu sein. Diese Authentizität macht und machte die Sudden-Strike-Serie aus. Des Weiteren ist unser Bestreben, die größten Panzerschlachten des Zweiten Weltkrieges darzustellen:

Von den Ardennen bis nach Prokhorovka mit bis zu 300 einzelnen Einheiten auf einer Karte, fortschrittlichem KI-Verhalten, vielen taktischen Feinheiten, die vom Spieler zu beachten sind, sowie dynamischen Wetter.

Wie funktioniert der Online-Mehrspielermodus?

Sudden Strike 4 bringt den vollen Echtzeit- und Old-School-Mehrspieler-Modus. Bis zu 8 Spieler können im Online-Mehrspielermodus kooperativ gegen die KI oder gegeneinander antreten. Weiter wird es fiktionale sowie historische Szenarios geben. Wir zielen darauf ab, den Spielern genügend Freiheiten zu bieten, wenn es um die Gestaltung der Mehrspieler-Matches geht. Dies wollen wir mit umfangreichen Anpassungsmöglichkeiten, wie z. B. Siegbedingungen, Modifikatoren usw., erreichen. Durch diese Anpassungsmöglichkeiten wollen wir eine Plattform schaffen, auf der schnelle Deathmatches sowie herausfordernde und lange Wettkämpfe entstehen können – all dies ad hoc durch die Spieler.

Im Grunde hat jede Karte Flaggenpunkte (ähnlich den von Fans der Serie bekannten und beliebten Zeppelinen), welche die Spieler erobern und halten müssen. Solange ein Spieler einen solchen Flaggenpunkt hält, erhält dieser ein „Einkommen“. Mit diesem Einkommen können Unterstützungseinheiten von bestimmten Punkten auf der Karte angefordert werden, welche ebenfalls erst erobert werden müssen. Diese Unterstützungseinheiten haben natürlich einen von ihrer Stärke abhängigen Preis. So ist ein einfacher Soldat günstiger als z. B. ein Tiger-Panzer.

Weiterhin werden sich die Spieler im Vorfeld des Matches für einen General entscheiden müssen. Fähigkeiten, Einheiten zum Start des Matches sowie Unterstützungseinheiten hängen von dem vom Spieler zuvor ausgewählten General ab. So hat z. B. der Deutsche Unterstützungsgeneral eine zusätzliche

„Wespe“ als Starteinheit, wohingegen der Deutsche Panzergeneral mit einem zusätzlichen Tiger 1 sein Match startet. Der Panzergeneral wird nicht in der Lage sein, Tiger-Panzer an Bahnhöfen zu erwerben. Allerdings wird dieser andere Einheiten zu seiner Verfügung haben. Standardeinheiten können von allen Generälen genutzt werden. Spieler werden in der Lage sein, verschiedene Regeln und Einstellungen vor dem Start jedes Matches zu verändern und erhalten nach jedem Spiel eine Statistik. Wichtig ist noch zu erwähnen, dass allen Spielern alle Generäle von Anfang an zur Verfügung stehen. Hier verbirgt sich kein komplexes Freischaltungssystem.

Ist ein Cross-Plattform-Mehrspieler (PC gegen Xbox One) geplant?

Nein. Der Mehrspieler wird nur innerhalb der jeweiligen Plattformen ausgetragen, jedoch nicht übergreifend.

Wird es Elemente von Basenbau geben?

Nein. Die Sudden-Strike-Reihe wird am besten durch den Begriff **Echtzeit-Taktik** beschrieben. Hier gibt es keinen Basenbau. Man muss mit den gegebenen Umständen und Einheiten geschickt umgehen können (an einigen Stellen wird es Truppennachschübe geben). Im Mehrspieler wird es Gebäude geben, z. B. Bahnhöfe oder Flugfelder, welche es dem Spieler, der diese hält, ermöglichen, Truppennachschübe zu erhalten. Darüber hinaus wird es keinen Basenbau oder dergleichen geben.

Wird es ein optionales „Pausieren & Spielen“-Feature geben, wie in einigen anderen RTS-Spielen?

Das optionale „Pausieren & Spielen“-Feature hat mit Sudden Strike 4 seinen Weg zurück in das Genre gefunden. Es gewährt dem Spieler die Möglichkeit, seine derzeitigen Aktionen (sowie alle anderen Aktionen) zu pausieren, um sich einen Überblick über das Schlachtfeld zu verschaffen und seine nächsten taktischen Züge zu planen. Das Pausieren funktioniert selbst in der Hitze des Gefechts. Auf diesem Weg schaffen wir eine zusätzliche Ebene für taktisches und strategisches Spielen. Zusammengefasst ist es dem Spieler zu jeder Zeit möglich, das Spiel anzuhalten, die Kamera frei zu bewegen und sogar Befehle zu erteilen. Diese Option wird es allerdings nicht im Mehrspieler geben.

Werden die Umgebung und das Wetter Einfluss auf das Spiel haben?

Wetter wird Einfluss auf die Umgebung nehmen und somit auf das Spielverhalten. So wird Regen ganze Flächen eines Gebietes in Schlamm verwandeln, was die Bewegungsmöglichkeiten der Fahrzeuge drastisch verändern wird, wohingegen tiefer Schnee die Manövrierfähigkeiten der Einheiten beeinflussen wird.

Welche Charaktere werden spielbar sein? Wie wird das Generalsystem funktionieren?

In den Kampagnen verkörpert der Spieler jeweils einen anonymen Offizier. Vor jeder Mission kann sich der Spieler für einen von mehreren Generälen und dessen einzigartige Strategie entscheiden. Jeder General besitzt eine Spezialisierung. In der Alliierten-Kampagne sind die verfügbaren Generäle Patton (Panzerung), Montgomery (Infanterie) und Bradley (Unterstützung). Je besser der Spieler die Mission vollendet, desto mehr Punkte wird er erhalten, die er für taktische Verbesserungen seiner Generäle nutzen kann. Diese Verbesserungen beinhalten z. B. das Freischalten zusätzlicher panzerbrechender Munition, Geschwindigkeitserhöhung oder Schützengraben-Taktiken. Diese zusätzlichen taktischen Optionen sollen dem Spieler die Möglichkeiten geben, Mission erneut zu spielen und diese auf völlig neue Art und Weise zu meistern.

Wie werden die Generäle im Mehrspieler ausbalanciert sein?

Werden Langzeitspieler einen Vorteil gegenüber neuen Spielern oder Gelegenheitsspielern mit weniger Spielzeit haben?

In Sudden Strike 4 gibt es keinen Mehrspielerfortschritt. Neue Spieler werden dieselben Optionen und Generäle haben wie Langzeitspieler. Jedes Mal, wenn ein Spieler einem Spiel beitrifft, entscheidet er sich für eine/n verfügbare/n General/Doktrin. Basierend auf seiner Auswahl, erhält der Spieler sein Set von Starteinheiten und spezifische Unterstützungseinheitenoptionen für dieses Mehrspielermatch. Zusammengefasst: Sudden Strike 4 ist skillbasiert, nicht Grind-orientiert.

Wird es weitere Indikatoren an den jeweiligen Einheiten geben, welche anzeigen, wie viel Munition und Benzin noch verfügbar ist (ähnlich der Lebensbalken)?

Ja, es gibt Indikatoren, welche den Munitions-/Benzinstand der Einheiten anzeigen. Sollte eine Einheit (beinahe) keine Munition oder Benzin haben, wird ein Symbol eingeblendet; zusätzlich wird es auch ein Audiofeedback geben. Weiter können dann genauere Werte in dem Detailfenster der jeweiligen Einheit angezeigt werden, wenn man diese ausgewählt hat. Allerdings wird der Munitions-/sowie Benzinstand nicht permanent neben der Einheit angezeigt.

Was beinhaltet die European Battlefields Edition?

- Das Sudden Strike 4 Hauptspiel
- Das DLC: Battle of Kursk
- Das DLC: Road to Dunkirk
- Das neuste DLC: Finland - Winter Storm
- 3 exklusive Xbox One Karten (Spielbar im Scharmützel sowie im Mehrspieler)

In welchen Sprachen wird das Spiel verfügbar sein?

Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch, Spanisch, Russisch und Polnisch.

Folgende Sprachen als Sprachausgabe:

Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch, Spanisch, Russisch.

Welche neuen Karten werden mit den einzelnen DLCs hinzugefügt?

- Das **Road to Dunkirk DLC** beinhaltet nur Einzelspielerkarten.
- Das **Battle of Kursk DLC** bietet die Karte ‚Kursk‘ als exklusive Scharmützelkarte.
- Das **Finland - Winter Storm DLC** bietet die Mehrspielerkarten ‚Citadel‘ and ‚Tali‘, welche ebenso im Scharmützel spielbar sind.
- Die **Xbox One exklusiven Karten** ‚Frozen Lakes‘ und ‚Crater‘ sind ebenfalls im Mehrspieler sowie im Scharmützel spielbar. Die Karte „Suomussalami“ ist nur im Scharmützel spielbar.