



SUDDEN 4 STRIKE



PRECAUZIONI - Questo disco di gioco contiene software per il sistema PlayStation®4 (PS4™) ed è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PS4™ per il mercato PAL. Leggere attentamente la guida alla sicurezza per il sistema PS4™ per un corretto utilizzo e conservazione di questo disco di gioco.

AVVERTENZE PER LA SALUTE - Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

AVVERTENZE PER LA SALUTE PER IL 3D - Alcune persone potrebbero provare un malessere (come affaticamento degli occhi o nausea) durante la visione di immagini video in 3D o giocando con giochi in 3D stereoscopico su televisori 3D. Se si verificasse un tale malessere, si deve interrompere immediatamente l'uso del televisore finché il malessere scompare. In genere si consiglia di evitare l'uso prolungato del sistema PS4™ e fare una pausa di 15 minuti per ogni ora di gioco. Tuttavia, quando si gioca con giochi in 3D stereoscopico o si guardano video in 3D, la durata e la frequenza delle pause necessarie possono variare da persona a persona. Si prega di fare delle pause abbastanza lunghe affinché eventuali sensazioni di malessere scompaiano. Se i sintomi persistono, consultare il medico. La visione dei bambini (soprattutto quelli sotto i sei anni) è ancora in fase di sviluppo. Si consiglia di consultare il medico o l'oculista del proprio bambino prima di consentire ai bambini di guardare immagini video in 3D o giocare con giochi in 3D stereoscopico. Gli adulti devono sorvegliare i bambini per assicurarsi che seguano le raccomandazioni di cui sopra.

AVVERTENZE SUI RISCHI SANITARI DI VR - Durante la visualizzazione di contenuti in realtà virtuale, alcune persone potrebbero sperimentare chinetosi, nausea, disorientamento, visione confusa o altri disagi. In caso di manifestazione di qualunque di questi sintomi, sospendere immediatamente l'utilizzo e rimuovere il visore VR.

PIRATERIA - L'utilizzo del sistema PS4™ e dei dischi di gioco del sistema PS4™ sono regolamentati da una licenza software. Il sistema PS4™ e i dischi di gioco del sistema PS4™ contengono meccanismi tecnici di protezione volti a impedire la riproduzione non autorizzata di opere sotto diritto d'autore presenti sui dischi di gioco del sistema PS4™. L'uso non autorizzato di marchi registrati o la riproduzione non autorizzata di opere sotto diritto d'autore che eluda questi o altri meccanismi sono vietati dalla legge. Se si è in possesso di ulteriori informazioni su prodotti piratati o metodi utilizzati per aggirare le nostre misure tecniche di protezione si prega di inviare una e-mail ad anti-piracy@eu.playstation.com o chiamare il numero del servizio clienti locale.

IMPOSTARE IL LIVELLO CONTROLLO GENITORI - Il sistema di classificazione sulla parte anteriore della scatola indica l'età per cui questo disco di gioco è appropriato. Impostare il controllo genitori sul dispositivo per prevenire che sia giocato da bambini al di sotto di tale età. Per informazioni sulle classificazioni in base all'età e come impostare il controllo dei genitori, vedere la guida rapida fornita con il sistema PS4™ o visitare il sito playstation.com/parents

AIUTO E SUPPORTO - Visitare eu.playstation.com o fare riferimento al numero di telefono che segue:

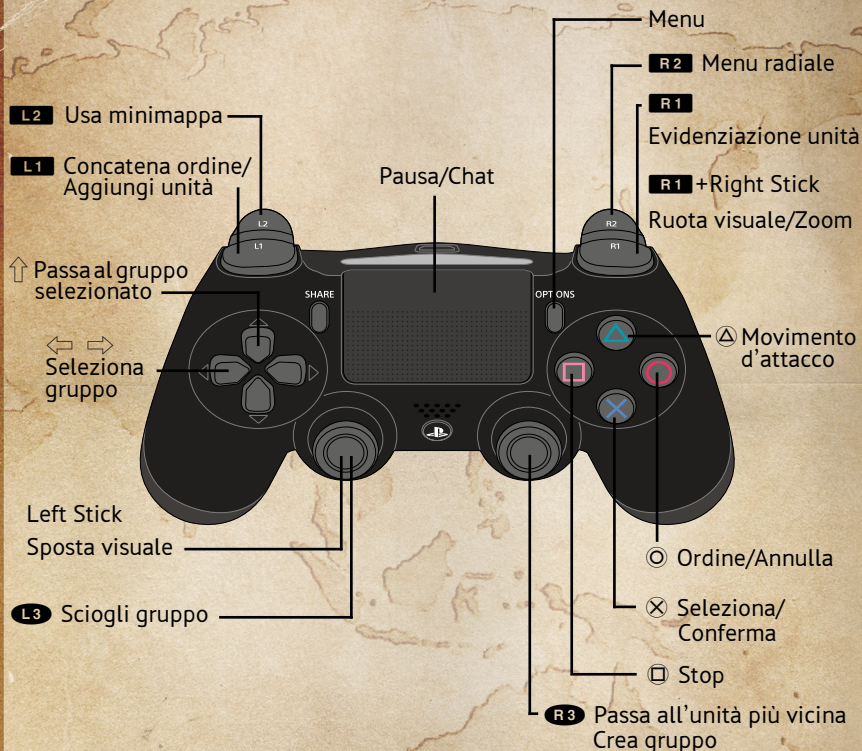
Italia ☎ **02 36 00 90 81** I costi della chiamata variano in base al tuo operatore telefonico fisso/mobile. Prima di chiamare, verifica i costi con il tuo operatore.

CONTENUTI



Controls	3
Introduzione	4
Menu principale	4
Giocatore singolo	5
Multigiocatore	12
Impostazioni	15
Carica	15
Extra	16
Schermata di gioco principale	16
Meccaniche di gioco	18
Come giocare a Sudden Strike 4 (senza fretta, con metodo)	18
Corazza, classi armi e danni/danni critici	19
Munizioni e carburante	19
Gioco strategico	20
Campi visivi e portata di tiro	20
Velocità di movimento ed effetti di terreno/ condizioni atmosferiche	21
Equipaggio veicoli ed equipaggio d'élite	23
Abilità speciali delle unità	23
Conclusione	33
Riconoscimenti	34
Supporto tecnico e servizio clienti	36
Limited Software Warranty and License Agreement	37
Garanzia del software limitata e accordo di licenza	42

CONTROLS



<Mantieni> ○ + Left Stick: Direzione unità/Formazione

<Mantieni> △ + Left Stick: Direzione unità/Formazione

3

INTRODUZIONE

SUDDEN STRIKE 4 ti permette di vivere l'emozionante esperienza della strategia in tempo reale con un'atmosfera bellica di vita e di morte realistica e dinamica.

SUDDEN STRIKE 4 ti permette di assistere ad alcune battaglie, famose e meno note (ma ancora più interessanti), della Seconda guerra mondiale mentre guidi truppe di diverse nazioni, accompagnato da famosi generali attraverso tre campagne storiche. Nel farlo sarai messo di fronte alla vera natura della guerra: terre devastate, macchine distrutte e uomini schiacciati, dove la gloria appartiene ai vincitori mentre gli altri giacciono sui campi di battaglia.

SUDDEN STRIKE 4 è il nuovo capitolo di una serie di giochi strategici in tempo reali ambientati nella Seconda guerra mondiale. Il sequel vuole proseguire e migliorare la tradizione di gioco e l'ambientazione del predecessore senza dover necessariamente conoscere i titoli precedenti.

MENU PRINCIPALE

Una volta avviato **SUDDEN STRIKE 4**, sapparirà il menu principale. Da qui potrai avviare una campagna a giocatore singolo, una partita multigiocatore, caricare una partita salvata, modificare le opzioni di gioco o visualizzare i tuoi obiettivi sbloccati.

4

GIOCATORE SINGOLO

Sei al comando di truppe di varie dimensioni e nazioni su diversi campi di battaglia durante la Seconda guerra mondiale. Le truppe utilizzate vengono automaticamente ripristinate in una certa misura, quindi non sei costretto a costruire e gestire risorse se non è necessario.

TUTORIAL

Il tutorial è un'introduzione alle funzioni di base del gioco. Con un approccio passo dopo passo nella Campagna di Polonia, ti permetterà di familiarizzare con le meccaniche e le strategie di gioco. Sono strumenti essenziali per affrontare la modalità a giocatore singolo o le battaglie multigiocatore. Il tutorial è caldamente consigliato per i principianti o per i giocatori che hanno poca esperienza con gli strategici in tempo reale.

CAMPAGNE

SUDDEN STRIKE 4 offre 21 missioni a giocatore singolo nelle campagne di tedeschi, sovietici e Alleati. Per essere completata con successo, ogni missione richiede il raggiungimento di vari obiettivi. Le missioni nelle mappe delle campagne possono essere ripetute un numero illimitato di volte.

CAMPAGNA TEDESCA

1. Battaglia di Sedan
2. Campagna di Francia
3. Operazione Barbarossa
4. Battaglia di Stalingrado
5. Battaglia di Kursk
6. Battaglia di Falaise
7. Offensiva delle Ardenne

CAMPAGNA ALLEATA

1. Operazione Overlord
2. Battaglia delle siepi
3. Battaglia di Falaise
4. Operazione Market Garden
5. Battaglia di Hürtgen
6. Offensiva delle Ardenne
7. Operazione Plunder

CAMPAGNA SOVIETICA

1. Assedio di Leningrado
2. Battaglia di Mosca
3. Battaglia di Stalingrado
4. Battaglia di Kursk
5. Quarta battaglia di Char'kov
6. Difesa del Balaton
7. Battaglia di Berlino

5

SCHERMAGLIA

La modalità Schermaglia ti permette di affrontare l'IA sulle nostre mappe multigiocatore. Questa modalità ti offre l'emozione del gioco libero unendo l'azione a giocatore singolo alle mappe e alle regole del multigiocatore.

STELLE

Puoi ottenere da una a tre stelle dopo aver completato con successo una missione a giocatore singolo. La modalità Facile ti farà ottenere stelle d'argento, mentre quella Normale ti darà stelle d'oro. Una missione di campagna non può mai assegnare più di tre stelle in totale, a prescindere dal colore. Puoi utilizzare le stelle come valuta di gioco per sbloccare abilità speciali con l'avanzare della campagna.

SFIDE

Completando una missione con tre stelle sbloccherai una modalità sfida, che metterà alla prova anche i giocatori più esperti. Le missioni completate in modalità sfida ti faranno guadagnare una stella aggiuntiva.

STRATEGIE/ABILITÀ

In **SUDDEN STRIKE 4**, i giocatori sono al comando di truppe di diverse fazioni accompagnati da famosi generali attraverso tre campagne storiche. Ciascuna campagna offre tre generali che seguono tre diverse strategie e set di abilità. Puoi passare da un generale all'altro in qualunque momento nel corso della campagna, senza subire penalità.

- Strategia per veicoli corazzati
- Strategia di fanteria
- Strategia di supporto

6

Di seguito troverai una lunga lista di abilità che potrai sbloccare nel corso della campagna, in base alla tua scelta di strategia e agli obiettivi raggiunti.



ADDESTRAMENTO FANTERIA

La fanteria spara con più precisione usando armi a distanza.



GRANATE

I soldati d'assalto, i fucilieri e i paracadutisti ottengono granate quando vengono schierati.



PASSAGGIO

I carri armati posso trasportare i soldati.



KIT MEDICO

Le unità di fanteria gravemente ferite possono usare il kit medico per tornare in azione.



SPRINT

Aumenta la velocità di movimento delle unità di fanteria.



ADDESTRAMENTO GRANATIERI

Aumenta la portata del lancio delle granate.



AVVISTAMENTO DAL PORTELLO

Un uso più efficiente del portello superiore aumenta il raggio del campo visivo dei carri armati, rendendo però più vulnerabile il comandante del mezzo.



KIT DI DEMOLIZIONE

I fucilieri ottengono mine, i soldati d'assalto ottengono granate anticarro o lanciarazzi a seconda della missione e i paracadutisti ottengono cariche di dinamite.

7



BINOCOLO

Gli ufficiali possono individuare le unità nemiche nascoste.



SACCHI DI SABBIA

Le unità corazzate possono usare una copertura di sacchi come protezione, divenendo però immobili.



RESISTENZA CORAZZATA

L'equipaggio dei mezzi corazzati sopravvive ai colpi critici inflitti al proprio veicolo.



KIT DI RIPARAZIONE

Gli equipaggi ottengono dei kit di riparazione con cui sistemare danni critici senza l'aiuto dei veicoli di supporto.



MIMETIZZAZIONE

I veicoli sono più difficili da individuare quando si trovano nella vegetazione.



ARRIVA LA CAVALLERIA!

All'inizio della missione l'equipaggio dell'unità corazzata più forte viene promosso allo status di squadra d'élite.



PROIETTILI PERFORANTI

Tutti i carri armati, i cannoni semoventi, i cannoni da traino, i veicoli da ricognizione e la fanteria anticarro ricevono proiettili perforanti.



CARBURANTE DI QUALITÀ

I veicoli accelerano più velocemente e cambiano inoltre direzione più repentinamente. La velocità massima non cambia.

8



CORAZZA IMPROVVISATA

Migliora la corazza di tutti i carri armati e riduce la possibilità di ricevere colpi critici.



POTENZA DI FUOCO

I mortai, l'artiglieria semovente e l'artiglieria da traino infliggono più danni quando usano proiettili esplosivi.



TELEMETRO

Il tempo di puntamento delle unità di artiglieria viene ridotto.



GRANATE FUMOGENE

Le unità di fanteria ottengono granate fumogene. Le granate fumogene nascondono le unità alleate tramite nebbia di guerra.



IMPIANTO FUMOGENO

Le unità corazzate ottengono un impianto fumogeno. L'impianto fumogeno nasconde le unità alleate tramite nebbia di guerra.



PERISCOPIO DA CARRO

I carri armati ottengono un periscopio che ne aumenta il campo visivo.



BUNKER DI SACCHI

Le unità da traino possono usare una copertura di sacchi che protegge dagli attacchi provenienti da ogni direzione. L'unità non può essere trainata se la protezione è attiva.



MUNIZIONI EXTRA

Le unità di fanteria ottengono munizioni in più.

9



ESTINTORI

I veicoli corazzati sono immuni alle esplosioni fatali causate da colpi critici.



VELOCITÀ DI CARICO

Le unità salgono più velocemente a bordo dei camion dei rifornimenti.



MECCANICI

I meccanici possono riparare i veicoli fino a una determinata percentuale dei loro punti salute massimi. Inoltre possono riparare i danni critici.



AL RIPARO!

I danni subiti dalle unità di fanteria che si trovano nella vegetazione fitta sono ridotti.



MOTO PERPETUO

I veicoli sono immuni ai guasti al motore in seguito a colpi critici.



ARIETI DA GUERRA

I carri armati possono speronare, infliggendo danni sia a se stessi che ai veicoli speronati (sopravvivrà all'impatto solo il veicolo che ha più punti salute tra i due).



RICARICA VELOCE

Le unità di artiglieria impiegano meno tempo a ricaricare.



GANCI DI TRAINO

I veicoli da ricognizione, i carri armati leggeri e i cannoni contraerei semoventi possono rimorchiare i cannoni da traino.



MINE ANTICARRO

Le unità di fanteria ottengono mine anticarro.

10



ZAINI

Le unità di fanteria ottengono slot equipaggiamento extra (per granate, dinamite, granate anticarro, mine o granate fumogene).



TIPI TOSTI

Le unità di fanteria ottengono resistenza ai danni.



TIRI PRECISI

Diminuisce la dispersione del danno per i proiettili delle unità di artiglieria.



MIMETIZZAZIONE SUPERIORE

I veicoli leggeri, i carri armati medi e quelli pesanti sono più difficili da individuare quando si trovano nella vegetazione.

MODALITÀ FACILE CONTRO MODALITÀ DIFFICILE

SUDDEN STRIKE 4 ha diversi livelli di difficoltà su tutte le piattaforme supportate.

Le unità e il sistema di combattimento in **SUDDEN STRIKE 4** sono impostate per creare una rappresentazione autentica di battaglie storiche a livello di corazza delle unità, calibro delle armi ecc. Questo può creare delle situazioni in grado di mettere in difficoltà anche i giocatori più esperti. Per rendere più accessibile **SUDDEN STRIKE 4**, la modalità “Facile” presenta numerose modifiche ai valori di combattimento per ridurre la difficoltà.

Stelle: le stelle ricevute dopo aver completato con successo una missione hanno colori diversi. Questi servono solo a indicare la difficoltà e non hanno impatto sul metagioco.

Selezione della difficoltà: potrai impostare il livello di difficoltà prima di cominciare una missione. Il livello di difficoltà predefinito è “Normale”

Modalità Sfida: le sfide si sbloccano in modalità Facile completando il livello con tre stelle. Le sfide sono pensate per i giocatori esperti e non hanno una versione “Facile” a parte. Es.: una sfida inizia sempre in modalità “Normale”.

Se non riesci a superare una missione in modalità “Normale”, apparirà un suggerimento per consigliarti quella “Facile”.

DIARI

Dopo ogni missione della campagna appare un diario che raccoglie gli eventi principali della battaglia. Il testo e il tono del diario rispecchiano il risultato di quella determinata missione. Il diario non appare se perdi la missione.

MULTIGIOCATORE

Nella modalità multigiocatore possono affrontarsi fino a otto giocatori. Ciascuno assume il ruolo di uno dei nove diversi comandanti e può scegliere la fazione con cui giocare. In base al comandante scelto, il giocatore avrà diverse unità di partenza, abilità e rinforzi.

PARTITE ONLINE

Apri le lobby per le partite multigiocatore su Internet e mostra le partite aperte. Il giocatore può anche scegliere di avviare una partita personale (vedi “Creare una partita”).

PARTITA VELOCE ONLINE

Cliccando su “Partita veloce online”, il gioco ti chiederà di scegliere il tuo generale e di entrare rapidamente in una partita aperta. Cercherà tra i giocatori in tutto il mondo chi altro è disponibile a partecipare a una

partita veloce. Se non troverà altri giocatori entro 30 secondi, avvierà una mappa schermaglia con giocatori controllati dal computer.

CREARE UNA PARTITA

Questa opzione permette di creare una partita multigiocatore personale. Diventerai l'host della partita. Nel menu successivo potrai configurarne tutte le impostazioni. Per esempio potrai scegliere la mappa in cui giocare, quale comandante usare ecc. Se non hai abbastanza giocatori per cominciare una partita, puoi decidere di sostituire quelli mancanti con l'IA.

DIFFERENZE DAL GIOCATORE SINGOLO

Dal punto di vista della meccanica di gioco ci sono poche differenze rispetto alla modalità a giocatore singolo. Prima di tutto non dovrai sbloccare abilità speciali nel corso di una campagna. In una partita multigiocatore, tutte le abilità saranno disponibili sin dall'inizio. Detto questo abilità, unità di partenza e rinforzi dipenderanno comunque dalla strategia del generale che hai scelto. Inoltre nel multigiocatore non guadagnerai stelle, ma punti prestigio. I punti prestigio possono essere ottenuti conquistando punti strategici (bandiere) sulla mappa e potrai usarli per acquistare rinforzi nel corso della battaglia.

BANDIERE/PUNTI

I punti prestigio possono essere ottenuti conquistando punti strategici (bandiere) sulla mappa. I punti vengono distribuiti equamente tra i giocatori della stessa squadra.

Regole:

- Come impostazione predefinita, le bandiere sono neutrali.
- È possibile vedere le bandiere nella nebbia di guerra.

- Qualunque membro di una squadra può catturare qualsiasi bandiera, ma tutti i membri ricevono gli stessi punti cattura.
- Per catturare una bandiera, l'unità di un giocatore deve trovarsi all'interno della "zona bandiera" mostrata da un indicatore. La cattura inizia issando la bandiera del giocatore. Se c'è un'unità nemica nella zona bandiera, la cattura si interromperà finché l'unità non abbandona la zona o viene distrutta.
- I soldati con ferite critiche non possono catturare la bandiera.
- Le bandiere catturate hanno il proprio campo visivo (nebbia di guerra).
- Dopo un po' le bandiere catturate smettono di conferire punti prestigio.

RINFORZI

In modalità multigiocatore puoi richiedere rinforzi come supporto aereo o chiamando unità aggiuntive presso stazioni ferroviarie e porti.

SUPPORTO AEREO

Il supporto aereo è disponibile alle seguenti condizioni:

- Ogni giocatore può avere un solo tipo di unità aerea in volo in un dato momento.
- Le icone delle unità aeree sono inattive finché il giocatore non accumula abbastanza punti prestigio per poterle acquistare. Sull'icona appare il "prezzo" dell'unità.
- La composizione/quantità/equipaggiamento delle unità di paracadutisti dipende dal generale/strategia selezionati.

UNITÀ PESANTI

Le unità pesanti possono essere acquistate presso stazioni ferroviarie e porti. Le unità acquistabili dipendono dal generale selezionato e dalla sua

strategia (come per le unità di partenza).

- Stazioni ferroviarie e porti possono essere conquistati.
- Dopo aver selezionato/evidenziato la stazione ferroviaria o il porto conquistati, le icone del pannello di comando cambiano in unità acquistabili. Ciascuna icona delle unità mostra il “prezzo” di acquisto. Più l'unità è potente, più alto sarà il “prezzo”.
- Le unità acquistate vengono consegnate via treno o nave. Più la stazione ferroviaria o il porto sono lontani dal bordo della mappa, più tempo richiederà la consegna. Il giocatore riceve le unità acquistate a prescindere da cosa avviene al treno durante la consegna.
- Ciascun giocatore può effettuare un acquisto, ma i treni dei rifornimenti potrebbero non essere immediatamente disponibili. Una volta effettuato un acquisto, i giocatori devono attendere che un nuovo treno (disponibilità di acquisto) si liberi.
- Il pannello mostra informazioni circa chi ha effettuato quali acquisti, oltre al tempo che manca alla prossima disponibilità di acquisto.

IMPOSTAZIONI

In “Impostazioni” puoi configurare varie opzioni relative a grafica, audio, gioco e comandi.

CARICA

Usa quest'opzione per caricare una partita salvata preesistente.

15

EXTRA

Usa quest'opzione per visualizzare oggetti e obiettivi sbloccati nel corso del gioco.

SCHEMATA DI GIOCO PRINCIPALE



MINIMAPPA (1)

La minimappa in basso a sinistra mostra il campo di battaglia. Le tue unità sono indicate da punti verdi, quelle alleate da punti gialli e quelle dei nemici da punti rossi. Gli obiettivi della missione sono indicati da piccoli cerchi blu.

16

PANNELLO INFORMAZIONI (2)

Quando clicchi sulle tue unità apparirà un pannello di informazioni nella parte bassa dello schermo. Vi troverai informazioni aggiuntive su punti salute, corazza, armi, munizioni e carburante dell'unità. Se hai selezionato più unità, appariranno i valori dell'intero gruppo.

PULSANTI DI AIUTO (3)

Nell'angolo in basso a destra dello schermo si trovano dei pulsanti con le funzioni di base del gioco e i comandi generici (minimappa, seleziona unità, ordina, esegui, attacca).

MENU CIRCOLARE (4)

Il menu circolare è il tuo centro di comando principale, che contiene comandi specifici, principalmente contestuali. Premendo R2 puoi attivare il menu circolare, che resterà al centro dello schermo finché mantieni premuto il tasto.

PANNELLO OBIETTIVI (5)

Il pannello obiettivi può essere attivato e disattivato. Puoi avere una panoramica degli obiettivi della missione in corso e già completati, insieme ad altre informazioni testuali.

GRUPPI (6)

Puoi creare i gruppi di unità più adatti alle tue strategie e al tuo stile di gioco premendo R3. Poi puoi navigare tra i tuoi gruppi di unità personalizzati con i tasti destra e sinistra. Il numero vicino ai punti salute dell'unità indica a quale gruppo appartiene.

MECCANICHE DI GIOCO



COME GIOCARE A SUDDEN STRIKE 4 (SENZA FRETTA, CON METODO)

SUDDEN STRIKE 4 è un gioco tattico. All'inizio della missione ricevi le tue unità e con quelle devi affrontare la situazione tattica proposta. Di tanto in tanto ricevi dei rinforzi, ma devi prendere le decisioni tattiche corrette e affrontare il nemico con quello che hai a disposizione o che puoi ottenere, come per esempio catturando i veicoli nemici.

SUDDEN STRIKE 4 è molto preciso circa l'aspetto delle unità, il loro funzionamento, le diverse meccaniche delle corazze specialmente in base alla direzione dell'attacco, oltre all'efficacia di diverse armi in una determinata situazione. Se non puoi colpire un'unità con una certa arma la cosa sarà evidente, per esempio il proiettile rimbalzerà sul bersaglio. In questo caso dovrai utilizzare un approccio differente. Il sistema ti premia quando usi strategie intelligenti e ti incoraggia a prendere in esame da solo varie alternative. Inoltre riceverai una notifica quando scoprirai una tattica efficace. Giocando scoprirai molti nuovi trucchi come aggirare il nemico, utilizzare la linea di vista e catturare le unità.

DANNI/DANNI CRITICI

Un colpo può centrare o mancare un'unità. La precisione dipende da distanza, gittata, movimento ed eventuali altri fattori.

SUDDEN STRIKE 4 utilizza due sistemi paralleli basati su effetti sul colpo principali e secondari. Mentre il sistema principale riguarda principalmente i punti salute, quello secondario può attivare danni critici.

Come funziona l'effetto sul colpo principale: se il valore d'attacco dell'unità attaccante è più alto del valore della corazza dell'unità bersaglio, questa subisce danni che vengono sottratti ai punti salute. Se i punti salute arrivano a zero, l'unità è distrutta. Dal momento che il valore della corazza è diverso per ogni lato dell'unità, colpire lateralmente o sulla parte posteriore potrebbe essere strategicamente vantaggioso.

L'effetto sul colpo secondario attiva danni critici. Ti permette di attaccare con successo unità più potenti usandone di più deboli (es. distruggendo i cingoli dei carri armati). L'effetto secondario dipende in gran parte dall'impatto e dall'angolo del colpo principale.

MUNIZIONI E CARBURANTE

In **SUDDEN STRIKE 4** devi gestire due risorse: munizioni e carburante.

MUNIZIONI

I veicoli possono essere riforniti con vari tipi di munizioni. Ciascuno ha una capacità di munizioni predefinita. Quando esaurisci le munizioni puoi utilizzare camion dei rifornimenti e stazioni per recuperarle. Il sistema assegna automaticamente le munizioni corrette alle tue unità durante il rifornimento.

CARBURANTE

La maggior parte dei veicoli ha un serbatoio limitato. Le unità consumano carburante quando si spostano. Se finisce, si fermano. È possibile ottenere carburante tramite le unità di supporto e/o le aree di rifornimento.

GIOCO STRATEGICO

SUDDEN STRIKE 4 premia il gioco strategico. Ogni qual volta è possibile, i giocatori dovrebbero utilizzare tattiche intelligenti come manovre a tenaglia, assalti alle spalle, curare le unità in combattimento, attacchi di artiglieria, incursioni aeree al momento giusto ecc. Il gioco monitorerà continuamente lo stile dei giocatori e premierà le tattiche migliori con distintivi e un bonus al punteggio finale della missione.

PAUSE & PLAY

Nelle modalità giocatore singolo, il gioco può essere messo in pausa in qualunque momento. Durante la pausa, i giocatori possono ancora dare degli ordini a qualunque delle loro unità. I comandi impartiti nella modalità pausa saranno eseguiti simultaneamente alla ripresa del gioco.

CAMPI VISIVI E PORTATA DI TIRO

In **SUDDEN STRIKE 4**, ogni unità ha un campo visivo e una portata di tiro. È importante capire come usarli correttamente entrambi. Le unità di fanteria hanno un campo visivo molto maggiore rispetto ai veicoli, mentre la maggior parte di questi ultimi e l'artiglieria possono sparare molto più lontano di quanto sono in grado di vedere. Perciò in questo gioco è essenziale utilizzare una combinazione intelligente di fanteria e veicoli. La fanteria dovrebbe essere utilizzata per individuare i nemici.

Quell'informazione poi può essere usata dai veicoli per distruggere il nemico. Per lo stesso motivo, è importante occuparsi della fanteria nemica in modo da "accecare" le unità avversarie più potenti.

VELOCITÀ DI MOVIMENTO ED EFFETTI DI TERRENO/CONDIZIONI ATMOSFERICHE

La maggior parte dei movimenti del gioco avvengono lungo un piano, però sono presenti due altezze distinte: una per i movimenti a terra e un'altra per i velivoli.

Il movimento dipende dai seguenti fattori:

- Tipo di unità
- Stato dei danni – le seguenti condizioni possono rallentare o impedire i movimenti di un'unità:
 - o Motore danneggiato (veicolo): velocità di movimento dimezzata
 - o Motore fuori uso (veicolo): l'unità non si muove
 - o Cingoli/ruote danneggiate (veicolo): l'unità non si muove
 - o Ferita grave (fanteria): l'unità non si muove
- Carburante – un veicolo che ha finito il carburante non si muove. Il carburante può essere rifornito.
- Ambiente – l'ambiente ha un enorme impatto sulla velocità di movimento e in alcuni casi può impedirlo del tutto.

I tipi di terreno influenzano molto la velocità di movimento delle unità.

FORESTA

La foresta fornisce bonus di copertura, diminuendo però la linea di vista. Ci sono due categorie principali:

- Foresta rada: non fitta, senza vegetazione alta. Gli alberi possono essere abbattuti dai veicoli, annullando i loro effetti.
- Foresta fitta: può essere attraversata solo dalla fanteria. I veicoli non possono penetrarla.

PALUDE

La palude è un territorio fangoso. Le unità che attraversano una palude sprofondano gradualmente fino a restare bloccate. L'IA cerca di evitarla, fallo anche tu!

ACQUA

Attraversare l'acqua (specialmente i fiumi) segue queste regole:

- Sponde: generalmente ripide e non attraversabili.
- Ponti: permettono a tutte le unità di attraversare.
- Guadi: aree speciali che permettono a tutte le unità di attraversare in assenza di un ponte.
- Ponti di barche: possono essere costruiti dai meccanici con materiali che possono essere distrutti e riutilizzati in seguito.
- Acqua ghiacciata: laghi e fiumi ghiacciati possono essere attraversati da fanteria e veicoli. Il ghiaccio si rompe se viene danneggiato, facendo affondare le unità.

EQUIPAGGIO VEICOLI ED EQUIPAGGIO D'ÉLITE

Nel corso delle campagne, i giocatori ottengono delle ricompense in base alle prestazioni. Queste possono essere utilizzate per potenziare e specializzare le truppe d'élite, disponibili per il giocatore adottando la strategia di un generale specifico. Utilizzando le truppe d'élite, il giocatore può modificare la composizione del suo esercito in base al suo stile di gioco personale.

ABILITÀ SPECIALI DELLE UNITÀ

GRANATE, GRANATE/CORTINE FUMOGENE ED ESPLOSIVI

Per utilizzare le granate, clicca sull'unità che le trasporta e individua il comando corrispondente nel menu circolare. Dopo aver cliccato sul pulsante, il cursore del mouse si trasforma in un mirino e potrai decidere dove lanciare la granata. Se il bersaglio è fuori dalla portata dell'unità, il cursore indicherà fino a dove deve spostarsi l'unità prima di lanciare la granata.



In alcune missioni, le unità di fanteria avranno a disposizione la dinamite. Per usarla, seleziona l'unità di fanteria e usa il comando "Dinamite" nel menu circolare. Poi piazza la dinamite nel punto bersaglio. Dopo averlo fatto porta le tue unità a una distanza di sicurezza e seleziona "Detona carica" dal menu circolare.



MUNIZIONI SPECIALI

In base alle abilità sbloccate dal giocatore, alcune unità possono avere accesso a una quantità limitata di munizioni speciali come i proiettili perforanti. Per usarli seleziona l'unità e clicca sul comando delle munizioni speciali nel menu circolare. Poi scegli il bersaglio che vuoi colpire con le munizioni speciali.



COME CURARE LE TRUPPE

In **SUDDEN STRIKE 4**, le unità mediche possono curare e rimettere in sesto i soldati feriti. Non possono però curare i punti ferita di un'unità di fanteria (i soldati recuperano la salute con il passare del tempo). Per curare un soldato ferito, seleziona il medico, seleziona il comando “Cura unità” nel menu circolare e poi seleziona l'unità in questione. Un medico curerà automaticamente le unità amiche ferite nelle vicinanze.



COME RIPARARE LE UNITÀ

In **SUDDEN STRIKE 4**, i veicoli di supporto possono riparare danni critici (danni a cingoli/ruote, motori e torri). Non possono però riparare i danni alla corazzatura di un'unità (a meno che il giocatore non abbia sbloccato l'abilità di un determinato comandante). Per riparare i danni critici di un'unità, seleziona il veicolo di supporto e premi il tasto O (comando) sull'unità danneggiata o seleziona comando “Ripara” nel menu circolare e poi esegui il comando sull'unità danneggiata con il tasto X. Un tecnico uscirà dal veicolo di supporto e inizierà a lavorare sull'unità bersaglio finché non avrà riparato i danni critici.



HOW TO GET UNITS IN/OUT OF VEHICLES AND BUILDINGS

In **SUDDEN STRIKE 4** la fanteria può entrare quasi in ogni edificio e veicolo. Per farlo, seleziona le unità di fanteria e premi il tasto O (comando) sul veicolo o l'edificio in cui vuoi che entrino. Puoi anche usare il menu circolare per impartire lo stesso comando. Per far uscire le tue unità da un edificio in una direzione specifica (es. per evitare un attacco in corso da un lato), seleziona l'edificio e il comando "Uscita unità in luogo specifico" nel menu circolare e poi premi il tasto X sul punto in cui vuoi che le unità vadano una volta uscite dall'edificio. Puoi anche scegliere di far scendere i passeggeri o tutti gli occupanti di un veicolo (compreso l'equipaggio) dal tuo veicolo usando i relativi comandi nel menu circolare.

27



COME TRAINARE LE UNITÀ

Camion e unità simili possono trainare unità come l'artiglieria. Per trainare un'unità, seleziona un camion e usa il comando "Traina" nel menu circolare. Poi seleziona l'unità da trainare. Oppure puoi semplicemente selezionare il camion e premere il tasto O (comando) sull'unità da trainare.



28

COME COSTRUIRE E RIPARARE PONTI

In alcune aree di **SUDDEN STRIKE 4**, il giocatore può costruire ponti di barche sui fiumi. Per farlo, seleziona un veicolo di supporto e seleziona il comando “Costruisci ponte” nel menu circolare. Poi porta il cursore sull’area in cui costruire il ponte. Il gioco mostrerà un’immagine fantasma del ponte; cliccandoci sopra il veicolo di supporto raggiungerà l’area e la squadra inizierà a costruire il ponte. I ponti danneggiati possono essere riparati allo stesso modo.



COME RINFORZARE LE UNITÀ

In **SUDDEN STRIKE 4** alcune unità hanno la capacità di rinforzarsi, costruendo fortificazioni con sacchi di sabbia per creare una posizione difensiva, immobilizzandosi. Ricorda che l’unità verrà rinforzata sul posto e non potrà essere girata finché la fortificazione non viene annullata. Quindi, prima di rinforzarla, posizionala nella direzione verso la quale vuoi che sia rivolta. Per rinforzare/usare la fortificazione, seleziona un’unità e usa il comando “Rinforza” nel menu circolare. Ricorda che,

sbloccando alcune abilità, nel corso della campagna potrebbero essere disponibili ulteriori tipi di fortificazioni.



COME USARE IL SUPPORTO AEREO

In varie missioni di **SUDDEN STRIKE 4** sarà disponibile il supporto aereo. Incursioni aeree e aerei da ricognizione sono limitati, quindi usali con attenzione. Per usare il supporto aereo, devi prima deselectionare tutte le tue unità. Poi usa il menu circolare e scegli uno dei tipi di supporto aereo disponibili (cerchi blu per una missione di ricognizione, frecce blu per incursioni aeree). Posiziona gli indicatori di bersaglio nel punto che vuoi che venga raggiunto dagli aerei utilizzando il tasto X. I giocatori possono orientare le incursioni aeree mantenendo l’indicatore e spostando le frecce nella direzione desiderata.



KIT MEDICI E KIT DI RIPARAZIONE

In base alle abilità sbloccate da un giocatore nel corso della campagna, alcune unità possono avere a disposizione una quantità limitata di kit medici o di riparazione speciali. Si tratta di abilità a utilizzo unico e possono essere utilizzate selezionando l'unità e usando il comando corrispondente nel menu circolare. Un kit medico curerà istantaneamente un soldato ferito senza l'aiuto di un medico. Un kit di riparazione riparerà istantaneamente i danni critici di un veicolo.

31



COME PIAZZARE E DISINNESCARE MINE

In **SUDDEN STRIKE 4**, i fucilieri sono le uniche unità che possono individuare e disinnescare le mine. Selezionando un'unità qualsiasi (compreso un fuciliere) e impartendo un comando di attacco premendo il tasto O sulla mina, l'unità sparerà alla mina facendola esplodere.



32

SPERONARE E TRAVOLGERE LE UNITÀ

I comandanti sovietici possono usare i loro carri armati per speronare altri veicoli. È una mossa pericolosa, perché può distruggere la tua unità. Per speronare un altro veicolo, scegli un carro armato che può eseguire quest'azione e seleziona il comando "Sperona" nel menu circolare. Poi scegli l'unità nemica che vuoi speronare.



CONCLUSIONE

Ora sai tutto quello che ti serve per utilizzare il tuo potenziale di comandante e partecipare ad alcune delle più grandi e celebri battaglie della Seconda guerra mondiale. Se hai qualche dubbio, affronta la nostra missione tutorial ambientata in Polonia. Nel corso del gioco inoltre riceverai numerosi suggerimenti utili.

Speriamo che ti divertirai a giocare a **SUDDEN STRIKE 4** tanto quanto noi a realizzarlo.

RICONOSCIMENTI



KITE GAMES Development Team

DESIGN

Attila Bánki Horváth (Maci)
Creative Director

János Ibrányi (Ibrahim)
Designer

Imre Bartha (Dzsimbo)
Designer

Tamás Pokrócz (Ypok)
Designer

PROGRAMMING

Péter Bajusz (Hyp-X)
Technical Director

Denisz Polgár (Dinó)
Lead Game Programmer

István Cseh (Exa)
Game Programmer

Attila Szaló (Chuck)
Game Programmer

Gábor Szalóki (Szali)
Engine Programmer

Ferenc Dajka (Feri)
Programmer

ARTWORK

Gábor Mogyorósi (Mogyi)
Art Director & VFX Artist

Miklós Leszko (Mike)
3D & Technical Artist

Gábor Csapke (Hangos Gabesz)
3D Artist & Animator

Zoltán Nagy (Zoli)
3D Artist

Gergő Tömör (Red)
3D Artist

Ádám Szalai (Szadam)
3D Artist

Csaba Kémeri (Unreal)
2D Artist

Bence Demjén (Bence)
Environment Artist

Kamilla Kúbsch (Kamilla)
Environment Artist

AUDIO

Péter Antovszki
Audio Director & Composer

QA

Viktor Mácsai (Viktor)
Lead QA

Tamás Sinka (M_Anger)
QA Tester

Tamás Szappanos (Szapi)
QA Tester

MANAGEMENT & ADMINISTRATION

Attila Söröss (Sörman)
Project Manager

Manami Bajusz
Office

EXTERNAL DEVELOPMENT

Robert Simon (Robi)
Concept Art

Gergely Mácsai (Geri)
Creative writing and
localisation support

Ferenc Kiss (Frankie)
3D Artist

Zoltán Ruzsányi (Bruzsy)
3D Artist

Mihály Csizmadia (Csirke)
3D Artist

THANKS TO

Patrik Kácsor
Beta Tester

Martin Varga
Beta Tester

Attila Deak
Kite Games logo animation

Arthur Valentin Grósz
Orchestration

Hungarian Studio Orchestra
Orchestrated music

TOM TOM Studio
Music recording

Stepan Kment,
Bohemia Interactive
Motion Capture supervisor,
pipeline developer

Martin Michalik,
Bohemia Interactive
Motion Capture leading
motion editor

Viktor Kostik,
Bohemia Interactive
Motion Capture motion editor

Conor Doyle,
Bohemia Interactive
Motion Capture operator,
optical data clean-up

Jan Beránek, Czech Stunt Fighters
Association
Motion Capture actor

Deepak Dogra
Fonts

SpeedTree
Tree and vegetation technology

SPECIAL THANKS TO

Dr. Gábor Havas-Sághy, solicitor,
Havas-Sághy & Partners Law Office
Dr. Balázs Farkas, solicitor,
Havas-Sághy & Partners Law Office
Legal services

Judit, Pandora Group
Eva Kosa, Pandora Group
Accounting services

Gyulai Csaba (Floyd)
Kite Games website design

András Szabácsik, Improwerk
Kite Games website

VERY SPECIAL THANKS TO

all our beloved families, partners
and friends who have supported us
during this project.

KALYPSO MEDIA GROUP

GLOBAL MANAGING DIRECTOR
Simon Hellwig

FINANCE DIRECTOR
Christoph Bentz

INTERNATIONAL
MARKETING DIRECTOR
Anika Thun

HEAD OF PRODUCING
Reinhard Döpfer

HEAD OF PRODUCT MANAGEMENT
Timo Thomas

HEAD OF PR – GSA REGION
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION
Roman Eich

HEAD OF ART DEPARTMENT
Thabani Sihwa

PRODUCER
Christian Schlütter
Helge Peglow
Martin Tosta

PRODUCT MANAGERS
Dennis Blumenthal
Marian Deneffle
Uwe Roth

ART DEPARTMENT
Anna Owtschinnikow
Sebastian Keil
Tanja Thoma

QA & SUBMISSION MANAGERS
Martin Tugendhat
Jonathan Weggen
Tim-Oliver Siegwart
Maria Zubova

VIDEO CUTTER
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING MANAGER
Christin Fiedler
Oliver Fiehn

SUPPORT & COMMUNITY
MANAGEMENT
Tim Freund

SUPPORT & QA MANAGER
Tobias Prinz
Gerry Bieletz

COMMUNITY MANAGER
Lars Racky

KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR
Andrew Johnson

HEAD OF MARKETING & PR
Mark Allen

MARKETING & PR ASSISTANT
Alun Lower

NATIONAL ACCOUNT
MANAGER
Ben Godwin

FINANCE MANAGER
Moira Allen

KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT
NORTH AMERICA
Andrew Johnson

VICE PRESIDENT SALES
NORTH AMERICA & ASIA
Sherry Heller

HEAD OF PR NORTH AMERICA
Christopher Forgie

PR, MARKETING
& SALES COORDINATOR
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS
MANAGER
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER
Andrew McKerrow

PR, MARKETING &
PRODUCT MANAGER
Patrick Cahill

SUPPORTO TECNICO



In caso di domande o problemi relativi a uno dei nostri prodotti, è possibile trovare le risposte e le soluzioni alle problematiche riscontrate più frequentemente sui nostri forum: **forum.kalypsomedia.com**

Il servizio di supporto tecnico è inoltre contattabile all'indirizzo email **support@kalypsomedia.com**, oppure al seguente numero telefonico:

Tel: **0049 (0)6241 50 22 40** (dal lunedì al venerdì, 10:00-16:00 GMT)

Fax: **0049 (0)6241 506 19 11**

Attenzione: è possibile che vengano applicate tariffe telefoniche internazionali!

Prima di contattarci, prendere nota del nome completo del prodotto e tenere a portata di mano un documento che ne comprovi l'acquisto. Nella descrizione di un problema tecnico occorre la massima precisione possibile, come pure è necessario riportare eventuali messaggi d'errore e, nel caso, altre informazioni utili a identificare il problema. Si prega di notare che tramite email o contatto telefonico non saranno in alcun caso fornite informazioni relative alla meccanica di gioco dei nostri prodotti.

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT



YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from LICENSOR.

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;
- (e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
- (f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
- (b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;

(c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;

(d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;

(e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.

(f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and

(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES"

LIMITED WARRANTY

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear.

This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media UK Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.

**4 Milbanke Court
Milbanke Way, Bracknell
Berkshire RG12 1RP
United Kingdom**

**www.kalypsomedia.com
www.facebook.com/kalypsomediain**

GARANZIA LIMITATA



Il LICENZIATARIO garantisce all'acquirente iniziale e originario del Software la piena integrità e funzionalità del supporto di memorizzazione originale contenente il Software in normali condizioni d'uso e di servizio per 90 giorni dalla data d'acquisto. Nel caso si riscontrino difetti nel supporto di memorizzazione durante il suddetto periodo di garanzia, il LICENZIATARIO si impegna a sostituire, senza alcun costo aggiuntivo, qualsiasi copia del Software con difetti riscontrati nel periodo di garanzia, a patto che il Software sia ancora prodotto dal LICENZIATARIO. Nel caso il Software non sia più in produzione, il LICENZIATARIO ha il diritto di sostituire il Software difettoso con un prodotto simile di valore pari o superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione contenente il Software così come fornito originariamente dal LICENZIATARIO e non include difetti dovuti alla normale usura. La presente garanzia non si applica e perde qualsiasi validità nel caso i difetti riscontrati siano dovuti a utilizzo improprio o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita prevista dalle normative vigenti è espressamente limitata al suddetto periodo di 90 giorni.

Con l'eccezione di quanto appena espresso, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, in forma orale o scritta, esplicita o implicita, inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, idoneità a scopi particolari o non violazione, e il LICENZIATARIO non è vincolato ad altre dichiarazioni o garanzie di alcun tipo.

Al momento di restituire il Software soggetto alla suddetta garanzia limitata, inviare il Software originale all'indirizzo del LICENZIATARIO specificato qui sotto e includere: nome e indirizzo; fotocopia della ricevuta d'acquisto in forma integrale; breve descrizione del difetto riscontrato e del sistema utilizzato per avviare il Software.

IN NESSUN CASO IL LICENZIATARIO PUÒ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DERIVANTI DALL'USO, DAL POSSESSO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI VALORE, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI INFORMATICI E, NEI LIMITI DELLE NORMATIVE VIGENTI, LESIONI PERSONALI, NEMMENO NEL CASO IN CUI IL LICENZIATARIO FOSSE A CONOSCENZA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIATARIO NON PUÒ MAI ECCEDERE LA SOMMA VERSATA PER L'UTILIZZO DEL SOFTWARE. ALCUNI PAESI E GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI RELATIVE ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DEI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, PERTANTO IN QUESTI CASI LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI POTREBBERO ESSERE NULLE. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE SPECIFICI DIRITTI LEGALI, A CUI POTREBBERO AGGIUNGERSI ALTRI DIRITTI IN BASE AL PAESE E ALLA GIURISDIZIONE.

SUDDEN-4-STRIKE

LIMITED DAY ONE EDITION

SCARICA I TUOI

CONTENUTI BONUS AGGIUNTIVI!

ARTBOOK

DIGITALE

+

COLONNA SONORA

DIGITALE

[HTTP://DOWNLOAD.KALYPSOMEDIA.COM/SUDDENSTRIKE4](http://download.kalypsomedia.com/suddenstrike4)

 /KALYPSOMEDIAINT

[www.KALYPSOMEDIA.COM](http://www.kalypsomedia.com)

PS4

KITE
GAMES

kalypso

Copyright © 2017 Kalypso Media Group GmbH. Sudden Strike is a registered trade mark of Kalypso Media Group GmbH. All rights reserved.

Published by Kalypso Media UK Ltd. Developed by Kite Games Kft.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.

8360385-MAN