

AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

SOMMARIO

CONNETTERSI A Xbox LIVE	01
COMANDI DI GIOCO	02
CAMPAGNA	03
MENU PRINCIPALE	03
SCHERMATA DI GIOCO	05
MENU DI PAUSA	06
MULTIPLAYER	07
MODIFICHE PERSONAGGIO	08
RICONOSCIMENTI	11
GARANZIA	22
SUPPORTO	24

Xbox LIVE

Xbox LIVE® permette di connettersi ad altri giochi, opzioni di intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visitare il sito www.xbox.com/live.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

COMANDI DI GIOCO

CONTROLLER XBOX 360



COMANDI NEI MENU

Muoversi tra le opzioni.....	Levetta sinistra
Scelta opzione.....	A
Uscita dai menu.....	B

COMANDI DI GIOCO

Movimento.....	Levetta sinistra
Visuale/Mira.....	Levetta destra
Riparo/Scatto/Azioni contestuali.....	A
Corpo a corpo/Salto.....	B
Ricarica.....	X
Raccogli.....	TIENI PREMUTO X
Cambia arma.....	Y
Mira.....	LT
Spara.....	RT
Lancia granata.....	LB
Ordina alla squadra (solo giocatore singolo).....	RB
Visualizza posizione e bersaglio squadra (solo giocatore singolo).....	TIENI PREMUTO RB
Abilità Ufficiale e Medico (solo multigiocatore).....	RB
Attiva/Disattiva fuoco secondario (solo giocatore singolo).....	Tasto D ↻
Tipo di granata precedente.....	Tasto D ↻
Tipo di granata successiva.....	Tasto D ↻
Rifornimenti Ufficiale (solo multiplayer).....	Tasto D ↻
Accovacciarsi.....	Premi la levetta sinistra ↵
Cambia visuale (modalità mira).....	Premi la levetta destra ↵
Visualizza documenti (solo giocatore singolo).....	BACK
Visualizza tabellone (solo multiplayer).....	BACK
Menu.....	START

CAMPAGNA

Sono passati sei mesi da quando Dubai è stata spazzata via da una tempesta di sabbia catastrofica. Ci sono state migliaia di vittime, compresi i soldati americani mandati a evacuare la città. Oggi Dubai è sepolta sotto la sabbia, simbolo del lusso in rovina. Oggi, dopo sei mesi dalle tempeste di sabbia che hanno spazzato via tutto, viene intercettato un misterioso segnale radio proveniente dalla città e una squadra di ricognizione Delta Force viene inviata sul luogo. La missione è semplice: localizzare i sopravvissuti e chiamare i mezzi d'evacuazione. Troveranno una città devastata dalla guerra. Per salvare Dubai dovranno trovare l'uomo responsabile di questa follia, il colonnello John Konrad.

MENU PRINCIPALE



CAMPAGNA

RIPRENDI GIOCO

Carica il salvataggio più recente.

NUOVA PARTITA

Scegli uno dei quattro slot di salvataggio e inizia una nuova Campagna. Scegli il livello di difficoltà tra "Passeggiata", "Combattente", "Missione suicida" o "FUBAR". Il livello di difficoltà FUBAR viene sbloccato completando il gioco a difficoltà "Missione suicida".

SELEZIONA CAPITOLO

Usa la mappa interattiva per selezionare un capitolo già completato che vuoi rigiocare.

CARICA PARTITA

Riprendi il gioco da un file di salvataggio selezionato.

DATABASE DOCUMENTI

Visualizza i documenti raccolti durante la Campagna.

MENU PRINCIPALE

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

Crea o entra in una sessione Xbox LIVE e accedi al quartier generale.

SYSTEM LINK

Crea o entra in una partita in una sessione system link.

CONTENUTO SCARICABILE

Seleziona per scaricare nuovo contenuto quando è disponibile.

OPZIONI

Regola varie impostazioni di gioco come i comandi, l'audio, la dimensione della schermata di gioco, la luminosità e la periferica di memorizzazione, oppure visualizza i riconoscimenti di Spec Ops: The Line.

CONTROLLER

Visualizza i comandi in uso e regola le varie impostazioni:

SENSIBILITÀ V: Imposta la sensibilità verticale della visuale da 1 a 10.

SENSIBILITÀ O: Imposta la sensibilità orizzontale della visuale da 1 a 10.

VISUALE INVERTITA: Attiva o disattiva i comandi di visuale invertita/mira.

VIBRAZIONE: Attiva o disattiva la vibrazione del controller.

MIRA ASSISTITA: Attiva o disattiva la mira assistita per la modalità giocatore singolo, o impostala in base alla difficoltà della missione.

DISPOSIZIONE COMANDI: Scegli tra la disposizione dei comandi predefinita o alternativa.

AUDIO

SOTTOTITOLI: Attiva o disattiva i sottotitoli.

VOLUME MUSICA: Regola il volume della musica da 1 a 10.

VOLUME VOCI: Regola il volume dei dialoghi da 1 a 10.

VOLUME EFFETTI SONORI: Regola il volume degli effetti sonori.

GAMMA: Regola i livelli gamma nel gioco.

FILTRO: Imposta il filtro grafico. Scegli tra standard, vintage e vivace.

MENU PRINCIPALE

REGOLA LA DIMENSIONE DELLA SCHERMATA DI GIOCO

Usa le levette sinistra e destra per allineare i bordi visualizzati con il tuo schermo.

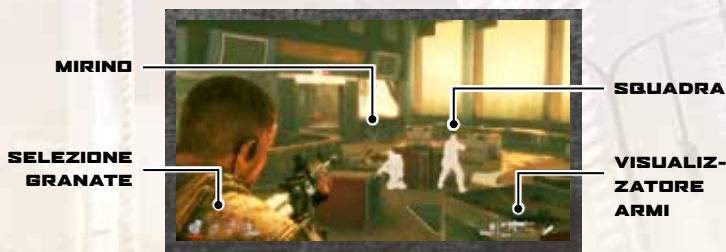
CAMBIA PERIFERICA DI MEMORIZZAZIONE

Seleziona la periferica di memorizzazione su cui salvare.

RICONOSCIMENTI

Visualizza i riconoscimenti di Spec Ops: The Line.

SCHERMATA DI GIOCO



MIRINO

Il mirino appare al centro dello schermo quando stai mirando o quando sei al riparo.

VISUALIZZATORE ARMI

Mostra l'arma equipaggiata, il numero delle munizioni e l'opzione di fuoco secondario. L'opzione di fuoco secondario appare in grigio quando è inattiva.

SELEZIONE GRANATE

Mostra il tipo di granata equipaggiata e la quantità di granate rimaste.

POSIZIONE SQUADRA/BERSAGLIO

Tieni premuto **RB** per visualizzare la posizione attuale della tua squadra e il bersaglio.

SCHERMATA DI GIOCO

ORDINI ALLA SQUADRA

ATTACCARE

Per ordinare alla tua squadra di attaccare tieni premuto **RB** e rilascialo quando il cursore è posizionato sopra un nemico.

COMANDI CONTESTUALI

In alcune aree saranno disponibili dei comandi contestuali come "premi **RB** per sordire". Per usare questi comandi, premi **RB** quando appaiono sullo schermo.

MENU DI PAUSA



Premi **O** durante il gioco per accedere al menu di pausa. In questo menu vengono visualizzati l'obiettivo attuale e il numero dei documenti collezionabili trovati durante la missione.

RIPRENDI

Esci dal menu di pausa e torna al gioco.

RICARICA CHECKPOINT

Ricomincia la missione attuale dall'ultimo checkpoint.

OPZIONI

Regola i comandi, l'audio, la dimensione della schermata di gioco, la luminosità e la difficoltà.

ESCI

Torna al menu principale.

MULTIPLAYER

Xbox LIVE

Crea o entra in una sessione Xbox LIVE e accedi al quartier generale.

PARTITA VELOCE: Cerca una partita pubblica.

PARTITA PRIVATA: Crea una partita privata su Xbox LIVE.

QUARTIER GENERALE Personalizza equipaggiamenti, visualizza statistiche e altro.

INVITA AMICI: Invita i tuoi amici alla partita.

INVITA PARTY Xbox LIVE: Invita il tuo Party Xbox LIVE alla partita.

TROVA PARTY Xbox LIVE: Trova il tuo Party Xbox LIVE.

SYSTEM LINK

Crea o entra in una sessione system link.

OSPITA PARTITA: Crea una sessione multiplayer in system link.

TROVA PARTITA: Cerca una sessione system link.

EQUIPAGGIAMENTI: Personalizza il tuo armamento.

MODALITÀ DI GIOCO

CAOS: Ognuno per sé! Uccidi i giocatori avversari prima che loro uccidano te.

PUNTO DI RACCOLTA: Controlla il punto di raccolta per accumulare punti per la tua squadra. Usa la minimappa per trovare il punto di raccolta quando cambia posizione.

SEPOLTO: Distruggi i punti vitali dei nemici (PV) per svelare il loro bersaglio ad alto valore (BAV) e poi eliminalo per vincere la partita. I PV sono più facili da distruggere con gli esplosivi, ma qualsiasi arma può danneggiare il BAV. I PV danneggiati possono essere riparati, ma una volta distrutti non c'è più niente da fare.

AMMUTINAMENTO: Una classica modalità deathmatch a squadre.

ATTRITO: Hai una sola vita, perciò usala bene. Combatti in una serie di tre round di eliminazione a squadre senza rientri disponibili.

CONNESSIONE: Entrambe le squadre si battono per il controllo di un punto di raccolta che fa accumulare punti. Per accumulare punti, la stazione trasmissioni della tua squadra dev'essere online. Disattiva la stazione trasmissioni dei nemici per impedire che accumulino punti. La stazione trasmissioni disattivata dal nemico può essere riparata.

NOTA: Durante un match, puoi visualizzare le informazioni sulla modalità di gioco corrente accedendo al menu di pausa.

MODIFICA PERSONAGGIO

CLASSI DEL PERSONAGGIO

Scegli tra sei classi diverse per trovare quella che meglio si addice al tuo stile di gioco e ai compagni di squadra. Il Mitragliere e il Medico sono disponibili dall'inizio, mentre altri verranno sbloccati avanzando di livello tramite l'esperienza accumulata nelle partite multiplayer. Riarruolati per sbloccare bonus maggiori per ogni classe!

MITRAGLIERE

I Mitraglieri subiscono meno danni rispetto alle altre classi e forniscono un bonus di danni al giocatore e ai compagni vicini. Il Mitragliere può anche scegliere un'arma pesante di supporto (M32 MGL, RPG-7 o M249 SAW) al posto di un'arma bianca.

MEDICO

I Medici aumentano la propria rigenerazione d'energia e quella dei compagni vicini e possono rianimare gli alleati caduti più rapidamente di altre classi, conferendo un'invincibilità temporanea dopo la rianimazione. I Medici inoltre forniscono un bonus di adrenalina, rendendoli temporaneamente invincibili a tutto tranne che ai colpi in testa e agli esplosivi.

BOMBAROLO

(SOLO ESILIATI, SBLOCCATO AL GRADO 3)

I bombaroli sono esperti in esplosivi. I Bombaroli e i compagni vicini causano un maggiore danno con gli esplosivi e possono trasportare una quantità doppia di granate, mine e C4.

SPAZZINO

(SOLO DANNATI, SBLOCCATO AL GRADO 3)

Gli Spazzini aumentano il raggio d'azione dei propri esplosivi e di quelli dei compagni vicini e subiscono meno danni dalle esplosioni. Gli Spazzini possono anche riparare i PV molto più rapidamente.

CECCHINO (SBLOCCATO AL GRADO 6)

I Cecchini conferiscono a loro stessi e ai compagni vicini un bonus alla precisione e possono segnalare i giocatori nemici. I Cecchini sono anche in grado di indossare tute ghillie avanzate, che permettono loro di mimetizzarsi con l'ambiente quando restano fermi.

UFFICIALE (SBLOCCATO AL GRADO 37)

Gli Ufficiali sono la spina dorsale della squadra: forniscono una riduzione del danno subito a se stessi e ai compagni vicini e ne aumentano l'efficacia delle abilità di classe. Gli Ufficiali possono lasciare rifornimenti per i compagni e piazzare dei segnalatori che aumentano ai compagni vicini l'armatura e i danni inflitti.

MODIFICA PERSONAGGIO

EQUIPAGGIAMENTI

Rendi unico il tuo personaggio ed equipaggia armi e armature nel menu Equipaggiamenti.

ARMI

Seleziona le armi primarie, secondarie e gli esplosivi che il tuo personaggio porterà in battaglia.

ARMATURA

Equipaggia il tuo personaggio con differenti set di armature. Ogni classe di armatura più alta fornisce una maggior protezione al prezzo di una minore mobilità.

KIT

TESTA: Oggetti per testa e viso, inclusi cappelli, elmetti e pitture facciali.

ACCESSORIO: Equipaggia il tuo personaggio con set di accessori che modificano l'aspetto.

MODELLI: Applica vari tipi di motivi e texture alla tua uniforme.

ABILITÀ

Le abilità offrono aiuti unici in battaglia. Puoi equipaggiare due abilità alla volta e utilizzare un terzo slot una volta sbloccato. Ogni abilità ha una versione base e una avanzata. Continua a utilizzare un'abilità per sbloccare la sua versione avanzata.

ADATTATO: Permette di correre durante una tempesta di sabbia.

SEMPRE PRONTO: Inizi con un'arma primaria extra invece di una pistola.

SETE DI SANGUE: I danni inflitti aumentano del 10% a ogni uccisione effettuata, ma il bonus sparisce quando muori o non uccidi nessuno per 30 secondi.

COMMANDO: Vai in battaglia con due caricatori extra.

MAESTRO DI COPERTURA: Danni ridotti mentre sei al riparo, esclusi gli attacchi in aggiramento

MODIFICA PERSONAGGIO

FURTIVO: I mirini nemici non diventano rossi quando vieni puntato.

FANTASMA: Dopo un'uccisione, la parola "Fantasma" appare nella lista uccisioni al posto del tuo nome, impedendo agli altri di ottenere un bonus vendetta per averti ucciso.

CACCIATORE: La tua posizione sulla minimappa nemica sarà sbagliata.

METAL DETECTOR: Le mine nemiche esplodono dopo 5 secondi dall'innescio.

SUPERSTITE: Rimani vivo molto più a lungo quando sei FMNM (ferito ma non morto).

DISTURBATORE: Il tempo in cui rimani stordito a causa di flashbang o bombe di sabbia è ridotto.

CONSAPEVOLEZZA TOTALE: Gli agenti furtivi appaiono come normali giocatori e il tuo mirino diventa rosso quando li punti.

MANO FERMA: Passi istantaneamente dalla mira normale al mirino.

TATTICO: Ogni volta che colpisci un nemico con un proiettile, lo rallenti del 20%.

BODY BUILDER: I tuoi attacchi corpo a corpo provocano più danni.

RICONOSCIMENTI

RICONOSCIMENTI YAGER

CAPI CREATIVI

Cory Davis
Francois Coulon

DIRETTORE TECNICO

Hendrik Hoenicke

CAPO PROGRAMMAZIONE

André Dittrich

PROGRAMMAZIONE DINAMICA DI GIOCO

Axel Hylla
Eckhard Duken
Keaton VanAuken
Konstantin Frick
Mikael Danielsson
Riad Djemili
Stephan Ziep

PROGRAMMAZIONE IA

Daniel Kollmann
David Bending
Denis Danielyan
Jörg Reisig

PROGRAMMAZIONE CONSOLE

Arne Schober
Christoph Freundl
Christoph Reinbothe
Maik Semder
Martin Zielinski

CAPO SEZIONE GRAFICA TECNICA

Wojciech Zielinski

CAPO PROGETTAZIONE

Cory Davis

GRAFICA TECNICA

Francisco Javier
Martínez Palmer
Jan Deissler
an David Hassel
Ken Mayfield
Marc Blumrich
Oliver Stubenrauch

CAPO EFFETTI VISIVI

Florian Zender

EFFETTI VISIVI

Hanno Hinkelbein
Michael Rutishauser
Stephane Nepton
Rafal Fedro

INGEGNERE BUILD

Simon Schossleitner
Tiemo Hedrich

DIRETTORE GRAFICA

Mathias Wiese

CAPO SEZIONE GRAFICA

Jason Flanagan

CREAZIONE RISORSE GRAFICHE

Alexander Radünz
Dominik Luedtke
Dustin Condie
Javier O'Neill
Marco Gromöller
Tomislav Kis

PROGETTAZIONE

Johannes Kristmann
Shawn Frison
Torkel Forner

GRAFICA AMBIENTE

Johannes Böhm
Robert Bergmann
Robert Kopf
Sebastian Schade
Sebastian Schild
Viktor Janzen

GRAFICO ILLUMINAZIONE

Sebastian Schulz

INTERFACCIA UTENTE

Rafal Fedro

BOZZETTI

Michael Oberschneider
Christopher Steininger

GRAFICA PERSONAGGI

Calvin Golkowski
Christopher Rockel

CAPO ANIMAZIONE

Marco Roeth

REGISTA FILMATI

Emmanuel Gorin

ANIMAZIONE DI GIOCO

Dennis Vizins
Jens Heinrich

ANIMAZIONE FILMATI

Claudius Urban
Manfred Ragossnig
Nico Ostermann
Nanette Kaulig
Marian Woller

**PROGETTAZIONE
NARRATIVA**

Richard Pearsey
Walt Williams

ANIMAZIONE TECNICA

Fridtjof Kühn
Oleg Solovjov

**CAPO DIPARTIMENTO
AUDIO**

Andreas Wengel

DIPARTIMENTO AUDIO

Alexander Marian

PRODUTTORE ESECUTIVO

Francois Coulon

PRODUTTORE

Tarl Raney

PRODUTTORI ASSOCIATI

Bairbre Bent
Emmanuel Tabarly
Lila Duken & Mark Liebold
Michael Kempson
Rudolf Diogo Klumpp
Samuli Pöyhtäri

**CAPI CONTROLLO
QUALITÀ**

Thomas Schmidt
Christophe Paquignon

CONTROLLO QUALITÀ

Karsten Martin
Lars Wiete
Matthew Brady
Michael Schwahn
Oliver Hildenbrandt
Ricardo Ramos de Ory
Robert Ankarbranth
Stefan Bermig

**CAPO PROGETTAZIONE
LIVELLI**

Jörg Friedrich

**PROGRAMMAZIONE
CONSOLE**

Richard Schubert
Robert Hoffmann

**CAPI CREAZIONE
RISORSE GRAFICHE**

Dominik Luedtke
Dustin Condie

PROGETTAZIONE LIVELLI

Bruce Locke
Enrique Colinet
Fari Rug
Oliver Pflug
Stephan Renelt
Timm Boukoura
Ulrich Wurzer
Wang Nan

PROGETTAZIONE TECNICA

Dan Banefeld
Jan Liebetrau
Philipp Hagen

CONSIGLIERE TATTICO

Wil "Hawaiian" Makaneole

**CONTROLLO
QUALITÀ 2K****VP CONTROLLO QUALITÀ**

Alex Plachowski

**RESPONSABILE TEST
CONTROLLO QUALITÀ
(PROGETTI)**

Grant Bryson

**RESPONSABILE TEST
CONTROLLO QUALITÀ
(SQUADRA SUPPORTO)**

Alexis Ladd
Doug Rothman

CAPO TESTER

Andrew Webster

**CAPI TESTER
(SQUADRA SUPPORTO)**

Will Stanley
Scott Sanford
Nathan Bell

TESTER SENIOR

Darren Miller-Pfeufer
Justin Waller
Marc Perret
Ruben Gonzalez
Josh Lagerson
Stephen "Yoshi" Florida

**SQUADRA
CONTROLLO QUALITÀ**

Chad Cheshire
Daniel Brown
David Benedict
Krystle Wallis
Dasha Jantzen
Alexander Langham
Steven Taylor
Robert Hornbeck
Christopher Duplessis
Vien Vien Vivien Pham
Michael Yarsulik
Shayna Marshall
Patrick Thomas
Jonathan Stover
Djordje Rosic
Imad Haddad
Sergio Sanchez

Stephanie Anderson

Jason Berlin
Cris Maurera
Craig Baroody
Jordan Espinoza
Peter Long
Keane Tanouye
Troy Maldonado
Kevin Norwood
Jacob Aguilar
James Kagel
Andrew Haymes
Luis Nieves
Luke Williams
Andrew Garrett
Bill Lanker
Josh Glover
Mark Vazquez
Brian Hibbard
Jeremy Thompson
Chris Adams
Manny Juarez
Paul Carrion
Matthew Foley
Kevin Scorz
Noah Ryan-Stout
Antonio Monteverde-Talarico
John Hernandez
Pele Henderson
Chris Henderson
Alex Coffin
Gabe Woods
Davis Krieghoff
Keith Doran
Andrew Vietri
Micah Grossman
David Hambardzumyan
Lynda Miller
Obed Navas
Alex Vahle
Matt Porter
Alexander Weldon
Christopher Morgan
Lauren Portner
Justin Bonaccorso
Tom Park
Ronald Tolle
Dylan Santizo
Jonathan Castro

Patrick McDonnell
Eric Kiraly
Daniel Kurtz
Travis van Essen
Angela Berry
Bobby Jones
Justin Stanton
Brian Carl
Irma Ward
Michael Speiler

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchirilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel
Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley

Rob Newman
Adamah Taylor
Ivan Preciado
Derek Bridges
Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholjavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

PUBBLICATO DA 2K GAMES

**2K GAMES È UNA
DIVISIONE DI 2K,
UN'ETICHETTA DI
PUBBLICAZIONE DI
TAKE-TWO INTERACTIVE
SOFTWARE**

2K PUBLISHING

PRESIDENTE
Christoph Hartmann

**AMMINISTRATORE
DELEGATO**
David Ismailer

VPS SVILUPPO PRODOTTO
Greg Gobbi

**DIRETTORE
SVILUPPO PRODOTTO**
Greg Gobbi

**DIRETTORE OPERAZIONI
SVILUPPO PRODOTTO**

Kate Kellogg

DIRETTORE TECNOLOGIA
Jacob Hawley

**PROGRAMMATORE
SISTEMI ONLINE**
Louis Ewens

PROGRAMMATORE ONLINE
Adam Lupinacci

PRODUTTORI SENIOR
Lulu LaMer
Denby Grace

PRODUTTORE ASSOCIATO
Chris Thomas

ASSISTENTI PRODUZIONE
Andrew Dutra
Dave Blank
Anton Maslennikov
Tom Drake
Scott James
Brandon Jenkins
Jordan Limor

**SUPPORTO
PRODUZIONE AGGIUNTIVO**
Josh Morton
Luke Wasserman
Greg Kasavin
Anthony DeLuca
Sean Scott

**DIRETTORE
PRODUZIONE CREATIVA**
Jack Scalici

**RESPONSABILE
PRODUZIONE CREATIVA
SENIOR**
Chad Rocco

**RESPONSABILE
PRODUZIONE CREATIVA**
Josh Orellana

**ASSISTENTI PRODUZIONE
CREATIVA**

Dave Blank
Kaitlin Bleier

AUTORI AGGIUNTIVI

Jack Scalici
Chad Rocco
Richard Pearsey
Shawn Frison

EDITOR STORIA
Chad Rocco

**SUPERVISORE MOTION
CAPTURE**
David Washburn

**COORDINATORE MOTION
CAPTURE**
Steve Park

**CAPO GRAFICO
MOTION CAPTURE**
Anthony Tominia

**SPECIALISTI MOTION
CAPTURE**
Jose Gutierrez
Gil Espanto

**ASSISTENTE MOTION
CAPTURE**
Nick Bishop

DIREZIONE AUDIO
Chad Rocco
Walt Williams
Jack Scalici

VP MARKETING SENIOR
Sarah Anderson

VP MARKETING
Matt Gorman

**VP MARKETING
INTERNAZIONALE**
Matthias Wehner

DIRETTORE MARKETING
Tom Bass

RESPONSABILE PRODOTTO

Philip McDaniel

DIRETTORE PUBBLICHE RELAZIONI NORD AMERICA

Ryan Jones

DIRETTORE PRODUZIONE MARKETING

Jackie Truong

DIRETTORE GRAFICA, MARKETING

Lesley Zinn

DIRETTORE WEB

Gabe Abarcar

RESPONSABILE SENIOR, MARKETING INTERATTIVO

Elizabeth Tobey

RESPONSABILI COMMUNITY

Greg Laabs
David Eggers

PROGETTISTA WEB

Keith Echevarria

PROGETTISTA GRAFICA JUNIOR

Christopher Maas

ASSISTENTE PRODUZIONE MARKETING

Ham Nguyen

RESPONSABILE PRODUZIONE VIDEO

J. Mateo Baker

MONTAGGIO VIDEO

Kenny Crosbie

MONTAGGIO VIDEO JUNIOR

Michael Howard

SPECIALISTA GAME CAPTURE

Doug Tyler

RESPONSABILE TRAFFICO MARKETING

Renee Ward

VP SVILUPPO COMMERCIALE

Kris Severson

VP ASPETTI LEGALI

Peter Welch

DIRETTORE OPERAZIONI

Dorian Rehfield

SPECIALISTA LICENZE/ OPERAZIONI

Xenia Mul

DIRETTORE DELLA CONCESSIONE LICENZE, COLLABORAZIONI STRATEGICHE E CONTENUTI IN-GAME

Shelby Cox

RESPONSABILE MARKETING, RELAZIONI CON I PARTNER

Dawn Burnell

RESPONSABILE MARKETING, RELAZIONI CON I PARTNER

Dawn Burnell

2K INTERNATIONAL

RESPONSABILE GENERALE

Neil Ralley

RESPONSABILE MARKETING INTERNAZIONALE

Sian Evans

DIRETTORE PR INTERNAZIONALE SENIOR

Markus Wilding

ASSISTENTE RESPONSABILE PR INTERNAZIONALE

Sam Woodward

RESPONSABILE MARKETING INTERNAZIONALE

David Halse

RESPONSABILE MARKETING DIGITALE INTERNAZIONALE

Martin Moore

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

PRODUTTORE INTERNAZIONALE

Jean-Sebastien Ferey

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE

Nathalie Mathews

ASSISTENTE RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE

Arsenio Formoso

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNA

Around the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Coda Entertainment
PTW
Strumenti e supporto
localizzazione forniti da XLOC Inc.

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

SUPERVISORE CQ LOCALIZZAZIONE

Jose Minana

INGEGNERE MASTERIZZAZIONE

Wayne Boyce

TECNICO MASTERIZZAZIONE

Alan Vincent

CAPO PROGETTO CQ LOCALIZZAZIONE

Luigi Di Domenico

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE

Karim Cherif
Oscar Pereira

TECNICI SENIOR CQ LOCALIZZAZIONE

Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Jose Olivares
Stefan Rossi

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE

Enrico Sette
Andrea de Luna
Cristina La Mura
Christopher Funke
Pablo Menéndez
Chau Doan
Sergio Accettura
Carine Freund
Javier Vidal
Harald Raschen

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Lieke Mandemakers
Luis De La Camara Burditt
Matt Roche
Olivier Troit
Richie Churchill
Ross Purdy
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Robert Willis
Denisa Polcerova

FOX STUDIOS

Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

POP SOUND

CURATORI FREELANCE DIALOGHI

Garrett Montgomery
Dan Francis
Anthony Sorise

MIXER RI-REGISTRAZIONE

Nick Bozzone
Robert Weiss
Michael Miller
Tim Hoogenakker

CURATORI DIALOGHI

Brett Rothfeld
Kyle Krajewski
Courtney Bishop
Sunny Warkentin
Kevin McAlpine

PRODUTTORI

Susie Boyajan
Erin Reilly
Laura Harley

ASSISTENTI

Jehan Valiente
Tina Evanow
Roxy Munoz
Rosario Estrella

CAST - ATTORI

CAPITANO MARTIN WALKER

Nolan North

TENENTE ALPHANSO ADAMS

Christopher Reid

SERGEANTE JOHN LUGO

Omid Abtahi

TENENTE COLONNELLO JOHN KONRAD

Bruce Boxleitner

IL RADIOFONISTA

Jake Busey

AGENTE RIGGS

Patrick Quinn

AGENTE GOULD

Chris Cox

AGENTE DANIELS

Rick Pasqualone

TENENTE JOHN MCPHERSON

Steven Walters

INTERROGATORE

Richard Epcar

COMMANDO

Michael Yurchak

MARINE

Brian Bloom
Liam O'Brien
Daniel Hugh Kelly

UFFICIALI

Daniel Hugh Kelly
John Cygan

SOLDATI

John Curry
Paul Eiding
Townsend Coleman

SOLDATI D'ÉLITE

David Hoffman
Rick D. Wasserman

RIFUGIATI

Aycil Yeltan
Elizabeth Sung
Moneer Yaqubi
Navid Negahaban
Shaunt Benjamin
Sunil Malhorta
Yerman Gur

VOCI AGGIUNTIVE

Doug Rye
Freddy Lehne
Wally Kurth

STUNTMAN MOTION CAPTURE

Lucas Okuma
Ray Carbonel

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Jordan Katz
David Cox
Squadra vendite Take-Two
Squadra vendite digitali Take-Two
Squadra canale marketing Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Seth Krauss
Greg Gibson
Squadra legale Take-Two
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Michael Lightner
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Michele Shadid
Trailer Park Videogames
Access PR
KD&E
Big Solutions
Gwendoline Oliviero
Benjamin X Chang

Chris Solis
Seamas Gallagher
Jennie Sue
Iain Willows
Mark Ward
Sasha de Guzman
Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel
Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley
Rob Newman
Adamah Taylor

Ivan Preciado
Derek Bridges
Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholiyavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

DARKSIDE GAME STUDIOS

DIRETTORE GRAFICA

Marcel Marcado

CAPO MODELLAZIONE

Adam Glueckert

CAPO TEXTURE

Karen Sanok

GRAFICO SENIOR

Henrique Naspolini
Udell Infante

GRAFICI 3D

David Phillips
Josh Dampman
Ken LeSaint
Marisa Ainsworth
Nelson Izquierdo
Sean Couture
Steve Buchholz
Tyler Bronis

GRAFICO ILLUMINAZIONE

Craig Schiller

CAPO ANIMATORE

Devon Browne

ANIMATORI

Luis Batista

CAPO PROGETTAZIONE LIVELLI

Jonathon Cooper

AMMINISTRATORE DELEGATO

Richard Daniels

DIRETTORE CREATIVO

Nicholas Schreiber

PRODUTTORE ESECUTIVO

Hugh Falk

PRODUTTORE

Bryan Jury

PRODUTTORE ASSOCIATO

Jorge Vereia

CAPO PROGRAMMATORI

Alejandro Garcia-Tunon

PROGRAMMATORI

Darrell Christmas
Jeff Hiebert
Jeffrey Crenshaw
Joe Cortese
Les Bird
Nathan Karpinski

CAPO CG

Ryan Kane

TESTER CG

Brandy Rumiez
Brian Gluckman
Daniel Burgos
Evan Salas
Julian Davis

GRAFICI 3D

Andrew Gilmour
Bruno Melo
Gabriel Tse
Geoff Mellon
Jaco Herbst
Sean Marino
Tadao Masuyama

GRAFICI BOZZETTI

Aaron Anderson
James Mosingo
Michael "Rusty" Drake
Patrick McEvoy
Todd Keller

ANIMATORI

Cory Collins
John Logsdon
Josh Burton
Neal Sukkert

EFFETTI SPECIALI

David Gasinski

GRAFICO IU

Rebecca Wallace

PROGETTAZIONE LIVELLI

Jason Fleischman

OTTIMIZZAZIONE

Boris Batkin

PROGRAMMATORI

Alex Miller
James Thompson

AUDIO - DSONIC

Kemal Amarasingham
Simon Amarasingham
Michael Carter
Brian Dutton
Matteo Stronati
Kian Yoa
Brett Apitz
Robert Cooper
Bryce Kanzer
Joanna Iwanowicz
Matthew Hines

DOPPIATORI

MEDICO DANNATO

Brian Bloom

BOMBARDO ESILIATO

Chad Rocco

MITRAGLIERE ESILIATO

Chris Cox

CECCHINO DANNATO

David Hoffman

COMMENTATORE

Jake Busey

UFFICIALE DANNATO

John Cygan

UFFICIALE ESILIATO

Liam Obrien

CECCHINO ESILIATO

Micheal Yurchak

MITRAGLIATORE DANNATO

Rick Pasqualone

SPAZZINO DANNATO

Rick Wasserman

MEDICO ESILIATO

Steve Walters

GRAFICA AGGIUNTIVA

Adia
Art Duck
Nikitova

BLIND SQUIRREL GAMES INC.

AMMINISTRATORE DELEGATO/PRODUTTORE ESECUTIVO

Brad Hendricks

DIRETTORE TECNICO/ PROGRAMMATORE

Iain Davies

CAPI PROGRAMMATORI

Adam Lupinacci
Matthew Fawcett

PROGRAMMATORI

Matt Campbell
Daniel Selnick
Forrest Baker

PROGRAMMATORE SENIOR

Dan Goodman

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA; ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

Questo documento potrebbe essere aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.taketowgames.com/italia. L'uso di questo Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una nuova versione aggregata del documento implica l'accettazione dei termini dello stesso.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (COSÌ COME DEFINITO SOTTO), SI ACCETTA DI ESSERE VINCOLATI DALLE CONDIZIONI E AI TERMINI DELLA GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E DELL'ACCORDO DI LICENZA. LE DALLE CONDIZIONI INDICATE NEL PRESENTE DOCUMENTO. IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONE ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APPRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("CEDENTE DELLA LICENZA"), SE NON SI ACCETTANO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO, NON SI OTTERRÀ IL PERMESSO DI INSTALLARE, COPIARE O USARE IL SOFTWARE.

I. LICENZA

LICENZA. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Cedente della licenza vi garantisce, con il presente, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su un solo computer o su una piattaforma, a condizione che le specifiche tecniche che avete acquisito sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza sotto questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e cesserà alla data dell'eliminazione del Software o alla cessazione dell'Accordo da parte del Cedente. La vostra licenza termina immediatamente se tentate di aggirare qualsiasi misura tecnica protettiva utilizzata in relazione al Software. Il Software viene concesso in licenza, con il presente dichiarato di accettare che non vi sia trasferito o assegnato alcun titolo di proprietà nel Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nel Software. Tutti i diritti non specificatamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Cedente della licenza, e qualora applicabili, dai relativi licenziari.

PROPRIETÀ. Il Cedente della licenza detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i diritti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà intellettuale, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e le immagini del Software e che sono protetti dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodurre o divulgato in alcun modo e non possono, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Cedente della licenza. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà automaticamente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. Va tenuto presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni civili e penali fino a \$50.000 per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i cedenti del Cedente della licenza potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti in questa sede sono riservati dal Cedente.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente confermate il vostro accordo a non: a) utilizzare il Software per scopi commerciali; b) divulgare, noleggiare, offrire in licenza, vendere, affittare o comunque trasferire o cedere il presente Software, senza previa autorizzazione esplicita scritta da parte del Cedente della licenza o come stabilito in questo Accordo; c) effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo); d) rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti; e, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo, utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più macchine alla copia contemporanea del Software; f) copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie del Software che sono state create automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace); g) utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro tipo di attività, a meno che il Cedente della licenza vi offra un accordo di licenza in loco separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale; h) decodificare, decompilare, smontare, preparare opere derivate basate su di esso o comunque modificare il Software, modificare qualsiasi

totalmente o parzialmente; i) rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software; e) trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese in cui vigano leggi di protezione di tale Software, così come stabilito da qualsivoglia legislazione o relativa normativa USA sulle esportazioni, o comunque violare le legislazioni o le normative che potrebbero essere emendate di volta in volta.

Accesso a FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parte terza e/o a servizi del Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software da certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (complessivamente denominate "funzionalità additionali"). L'accesso alle Funzionalità additionali è limitato a un singolo account per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo si applicano su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non per scopi di lucro e per sé e al quale copia del Software (compresa quella di backup o archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Le Funzionalità additionali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili nella copia seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non vi è più disponibile. Il Software può essere utilizzato solo da fini privati. SENZA LIMITI QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità additionali, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare determinati termini e condizioni per un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi i servizi di aggiornamenti o patch non sarà possibile interferire con tali misure di controllo o tentare di disabilitare o aggirare dette funzionalità di sicurezza. Nel caso in cui le misure tecniche di protezione vengano disabilitate o si creino interferenze con esse il Software non funzionerà correttamente.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi ma non limitati a mappe di gioco, scenari, foto di un progettato d'automobile o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi risultino attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente garantito al Cedente diritti e licenze esclusivi, per il diritto di utilizzare, trasferire, su qualsiasi mezzo, i contenuti e informazioni di utilizzare tali contenuti in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in collegamento al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo o in qualsiasi modo o sconosciuto senza ulteriore avviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e alle convenzioni internazionali. Con il presente rinunciate a qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in rispetto all'utilizzo e al godimento, da parte del Cedente e di altri utenti, di tali contributi in collegamento con il Software e relativi beni e servizi sotto le leggi applicabili e alle convenzioni di licenza al Cedente, e la suddetta rinuncia a qualsiasi diritto morale applicabile, sopravvivono a qualsiasi cessazione di questa Licenza.

COLLEGAMENTO A INTERNET. Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere alle Funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, vi potrebbe essere richiesto di avere e mantenere (a) un account utente collegato a Internet e/o (b) un account attivo e valido con un servizio online, come specificato dalla documentazione del Software, incluso ma non limitato a piattaforme di terze parti, il Cedente o un'altra parte del Cedente. Se non mantenuto, tale servizio, o le funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, completamente o in parte.

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA; ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

IL ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.

Installando e utilizzando questo software, accettate l'acquisizione e l'utilizzo di informazioni, compresi (dove possibile) invio di dati al Cedente e compagnie affiliate verso una nazione e al di fuori di essa. Comunque, e nello spazio Economico Europeo, vi colleghiate a Internet e accettate l'utilizzo del Software, tramite la rete di una piattaforma di gioco, o qualsiasi altro metodo, il Cedente della licenza potrà essere informato dai produttori dell'hardware o dagli host delle piattaforme di gioco e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni del vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a queste limitate, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi a video), i punteggi ottenuti nei giochi, gli obiettivi, le performance di gioco, le ubicazioni visitate, le buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo del protocollo di Internet e il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza saranno considerate informazioni riservate che non divulghino la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dei dati personali (ad es. il vostro nome reale) nell'ID utente, tali dati potranno essere automaticamente passati al Cedente della licenza e utilizzati come descritto in questo Accordo.

Le informazioni acquisite dal Cedente della licenza potranno essere immesse su siti Web ad accesso pubblico, condivise per la produzione di hardware, condivise con host della piattaforma, condivise con partner commerciali del Cedente della licenza o utilizzate dal Cedente della licenza per qualsiasi altro scopo legalmente ammesso. Utilizzando questo Software consentite all'uso di tali dati da parte del Cedente della licenza e la pubblica esposizione di dati come l'identificazione di contenuti da voi creati o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco. Qualora non desideriate che i vostri dati siano condivisi come sopra indicato, si raccomanda di non utilizzare il Software.

III. GARANZIA

GARANZIA LIMITATA. Il Cedente della licenza vi garantisce, per 90 giorni dalla data d'acquisto, (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software) che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che il software è utilizzato in modo normale e non si garantisce la manutenzione. Il Cedente garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software e che il software è certificato per l'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato, tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Cedente non garantisce che il software funzionerà su questo vostro specifico computer o unità di gioco. Il Cedente non garantisce contro le interferenze nel vostro godimento del Software; che il Software soddisferà le vostre esigenze; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto e libero da errori, o che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti o che qualsiasi errore nel Software verrà corretto. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Cedente o di qualsiasi rappresentante autorizzato, creerà una garanzia. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'usione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, riscontrate dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Cedente della licenza conferma il proprio accordo a sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, premesso che il Software sia attualmente prodotto dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente fornito dal Cedente della licenza e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato.

Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi garanzia di garanzia vera o presunta, espressa o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, adeguatezza a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione di garanzia o di garanzia. Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARA RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO.

ALL'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI INCLUSI MA NON LIMITATI A DANNI ALL'APPARECCHIATURA, PERDITA DEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER, FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLE PROPRIETÀ, PERDITA DI PROFITTO O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO AL SOFTWARE, SIANO ESSE DUTUTE ALLECI CIVILI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRESSIONI, RESPONSABILITÀ GIURIDICHE O ALTRE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL CEDENTE PER TUTTI I DANNI (SALVO OVE RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON È CONSENTITO ALCUN LIMITO SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI. IN TAL CASO, LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA IN CUI QUALSIASI SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA SIA PROIBITA DALLA LEGGI LOCALE, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRESTE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE. Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi sarà posta termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadrà automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si ha l'obbligo di distruggere o restituire la copia fisica del Software al Cedente della licenza, oltre che distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata in possesso dell'utente o sotto il suo controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer su quali era stato installato).

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA. Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA, o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(i) delle clausole in Diritti nei dati tecnici e nei software per computer (Rights in Technical Data and Software) in Defense Acquisition Regulation (DAR) 27.103 o ai sottoparagrafi (c)(1)(i) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Cedente e il Produttore non sono vincolati al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUITATIVI. Con il presente, confermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero specificatamente applicati, il Cedente della licenza si sarebbe impegnato a irrobustire e a preparare atti e documenti in accordo affinché il Cedente della licenza sia autorizzato, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

INDENNITÀ. Confermate di difendere e mantenere indenni il Cedente della licenza, i suoi partner, cedenti di licenza, filiali, appaltatori, funzionari, amministratori, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa dovuta, direttamente o indirettamente, alle vostre azioni o omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

VARI. Il presente Accordo rappresenta l'accordo globale relativamente a questa licenza tra le Parti e sostituisce qualsiasi accordo e dichiarazione precedente tra di loro. Il presente Accordo non è emendato o modificato da qualsiasi altro accordo tra le Parti. Qualora qualsivoglia clausola del presente Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite minimo applicabile per rendere applicabile la clausola del presente Accordo non ne saranno influenzate.

LEGGE IN VIGORE. Il presente accordo sarà interpretato (senza tenere conto di conflitti o scelta di principi legislativi) in conformità alla legislazione dello Stato di New York, così come specificato agli accordi di licenza e di vendita. Lo Stato di New York ha stipulato ed eseguito nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata esplicita rinuncia scritta da parte del Cedente per il particolare caso in cui il presente Accordo è stato stipulato, la giurisdizione unica ed esclusiva è la sede processuale saranno le Corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Cedente (Contea di New York, New York, U.S.A.). Entrambe le Parti concordano sulla giurisdizione esclusiva dello Stato di New York come eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle presenti norme per la notifica di avvisi o altrimenti come consentito dalla legge dello Stato di New York o dalla legge federale. Le Parti convengono che la convenzione di New York Uniti per i Contratti per la Vendita Internazionale di Beni (Vienna, 1980) non riguarda il presente Accordo né qualunque disputa o transazione che scaturisca dal presente Accordo.

PER DOMANDE CONCERNENTI LA PRESENTE LICENZA, È POSSIBILE SCRIVERE A TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

ASSISTENZA

In caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrai contattare il personale della nostra assistenza tecnica in diversi modi:

Telefono: 0236049218*. Dal lunedì al venerdì dalle 13:00 alle 21:00 *(Contatta il tuo operatore telefonico per conoscere l'esatto costo della telefonata).

Sito web: <http://support.2k.com>

Email: assistenza@2k.com

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NE' AUTORIZZATI NE' QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

NOTES

© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops, Spec Ops: The Line e i rispettivi logo sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Yager e il logo Yager sono marchi commerciali di Yager Development GmbH. Darkside e il logo Darkside sono marchi commerciali di Darkside Game Studios, Inc. Unreal® è un marchio commerciale registrato di Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. Questo software include Autodesk® Kynapse®, © 2012 Autodesk, Inc. Tutti i diritti riservati. Autodesk Kynapse è un marchio commerciale registrato di Autodesk, Inc., e/o le sue sussidiarie e/o affiliate negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Utilizza tecnologia Bink Video. Copyright © 1997-2012 di RAD Game Tools, Inc. Utilizza FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 di Firelight Technologies. Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati.

I contenuti di questo videogioco sono puramente fittizi e non intendono rappresentare o descrivere alcun evento, persona o entità reali. La presenza di qualsiasi marchio, arma, luogo, veicolo, persona o cosa non implica la sponsorizzazione, l'affiliazione o il sostegno di questo gioco. I produttori e gli editori di questo videogioco non approvano, accettano o incoraggiano i comportamenti riprodotti nel videogioco stesso.