

**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](http://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](http://pegionline.eu)

## SOMMARIO

<b>CONNETTERSI A Xbox LIVE</b> .....	01
<b>COMANDI DI GIOCO</b> .....	02
<b>CAMPAGNA</b> .....	03
<b>MENU PRINCIPALE</b> .....	03
<b>SCHERMATA DI GIOCO</b> .....	05
<b>MENU DI PAUSA</b> .....	06
<b>MULTIPLAYER</b> .....	07
<b>MODIFICHE PERSONAGGIO</b> .....	08
<b>RICONOSCIMENTI</b> .....	11
<b>GARANZIA</b> .....	22
<b>SUPPORTO</b> .....	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](http://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](http://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](http://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 D:** 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.

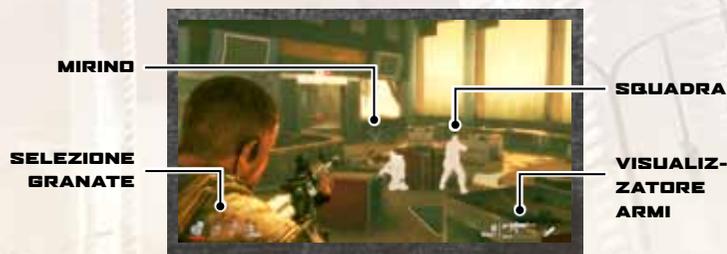
### CAMBIA PERIFERICA DI MEMORIZZAZIONE

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 **START** 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'innesco.

**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 Scorc  
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 Hambarzumyan  
Lynda Miller  
Obad Navas  
Alex Vahle  
Matt Porter  
Alexander Weldon  
Christopher Morgan  
Lauren Portner  
Justin Bonaccarso  
Tom Park  
Ronald Tolie  
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 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 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 Mercado

### **CAPO MODELLAZIONE**

Adam Glueckert

### **CAPO TEXTURE**

Karen Sanok

### **GRAFICO SENIOR**

Henrique Napolini  
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 Vereá

### **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 a la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo [www.taketwogames.com/ea/la](http://www.taketwogames.com/ea/la). L'uso di questo Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento in forma accettata in 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 ("ACCORDO") E 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 DOCUMENTAZIONI 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 per la piattaforma, ai sensi e nei limiti specificati. I diritti 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 terminerà alla data dell'eliminazione del Software o della 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 e accettato che non si sia trasferito o assegnato alcun titolo o 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 ritenuti essere parte della licenza, e qualora applicabile, 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 su cui si è registrati, i diritti di proprietà, 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. Il Software è protetto 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, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, 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 intenzionalmente 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 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i cedenti 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; c) modificare o alterare il Software, o creare o distribuire un derivato stabilito in questo Accordo; e) 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 più copie o su un unico gioco contemporaneo; 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 o ai contenuti parziali eventualmente trasferite 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 luogo, a meno che il Cedente della licenza vi autorizzi un accordo di tipo on line 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,

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 o regolamenti di tipo nazionale o internazionale, o qualsiasi legislazione o regolativa normativa USA sulle esportazioni, o comunque violare le legislazioni o le normative che potrebbero essere emendate di volta in volta.

ACCESO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE, ACCESSO AI DOWNLOAD di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di terze parti e/o a servizi del Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni o politiche) possono essere richiesti per accedere alle funzionalità del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti specifici (complessivamente denominate "funzionalità aggiuntive"). L'accesso alle funzionalità aggiuntive 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 venga trattata per sé alcuna 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 aggiuntive, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice 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 un privato, SENZA ACCETTAZIONE, PUBBLICAZIONE, 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 aggiuntive, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare determinati termini di licenza o 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, come ad esempio, download di aggiornamenti o patch non sarebbe 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 progetto d'automobile o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software, e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente garantiamo al Cedente diritti e licenze esclusivi, perenni, irrevocabili, totalmente trasferibili, sui contenuti e sui materiali internazionali 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 riproduzione, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti utilizzare o comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo o conosciuto o sconosciuto senza ulteriore avviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle 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 i relativi beni e servizi sotto le leggi applicabili. I contenuti 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 a 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 adeguato collegamento 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 diversamente specificato, 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, comprese (dove possibile) invio di dati al Cedente e compagnie affiliati verso una nazione e al fuori del Continente Europeo e dello Spazio Economico Europeo, e di dati personali e informazioni acquisite dall'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 dei siti Internet o dai download di software, o automaticamente acquisite 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 nei giochi, 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 personali saranno 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 con i produttori di hardware, condivise con i 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 tutti i dati da parte del Cedente, tra cui la pubblica esposizione di dati con 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 il acquirente iniziale e originale del Software) che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premessa l'utilizzo in modo normale e se sia garantita 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 compatibile con 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 l'installazione o l'uso del software su 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 necessità; che il funzionamento del software è ininterrottato e libero da errori, o che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti e 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'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni e limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsiasi 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, e 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 altra garanzia, scritta o non scritta, esplicita 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 o garanzia, scritta o non scritta. 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 SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO.

ALL'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI INCLUSA MA NON LIMITATI A DANNI ALLE APPARECCHIATURE, PERDITA DEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER, FINE DI UN LIVELLO O EGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI AL PROPRIO STATO, PERDITA DI PROFITTO O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA RELATIVE A QUESTO ACCORDO AL SOFTWARE, SIANO ESSE DOTTATE ALLETTI CIVILI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRELIEVI, RESPONSABILITÀ, DANNI AL STATO, O QUALSIASI ALTRA. IL CEDENTE DELLA LICENZA STA 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 LIMITE 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 DA LEGGI LOCALI, STATALI O MUNICIPALI CHE NON POSSANO ESSERE SUPERATE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRESTE TENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE. Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posta termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadrà automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si va 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 cui l'ora è stato installato).

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA. Il Software e la sua 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 o la distribuzione 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) del Regolamento del Governo USA, o ai sottoparagrafi (c)(1) 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 garantisce /Prodotto e distribuito al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EUBI: Con il presente, confermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero specificatamente applicati, il Cedente della licenza si riserva il diritto di irrobustire o riparare il software, o di accedere affinché il Cedente della licenza sia autorizzato, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi unici 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, 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. 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, e 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.

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 applicabile agli accordi di vendita e di distribuzione di beni o servizi stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Cedente per il presente contratto, si applica la legge locale. La giurisdizione unica ed esclusiva è la sede procedurale d'arbitrato (i 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 e sul fatto che 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 legge di una Nazione Unita 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](mailto: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, 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.