

PRECAUZIONI

- Questo disco contiene software per il sistema PlayStation®3. Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi.
- Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PlayStation®3 per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con altre versioni del sistema PlayStation®3.
- Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per un utilizzo corretto del prodotto.
- Inserire il disco nel sistema PlayStation®3 con il lato inciso rivolto verso il basso.
- Quando si maneggia il disco, evitare di toccare la superficie.
- Mantenere il disco pulito ed evitare di graffiarlo. Se la superficie si sporca, pulirla con un panno morbido e asciutto.
- Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità.
- Non utilizzare dischi di forma irregolare, incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

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

3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

Utilizzando un televisore 3D per la visione di immagini e/o l'uso di giochi stereoscopici in 3D, alcuni individui potrebbero manifestare diversi disturbi (come affaticamento e irritazione degli occhi, o nausea). Al manifestarsi di tali sintomi, si prega di sospendere l'utilizzo fino allo scomparire dei disturbi.

In genere consigliamo di evitare l'uso prolungato del sistema PlayStation®3 e di fare 15 minuti di pausa per ogni ora di gioco. Tuttavia per la visione di video 3D e l'uso di giochi stereoscopici in 3D la durata e la frequenza di queste interruzioni varia da persona a persona. Si consiglia di fare delle pause abbastanza lunghe in modo da far scomparire ogni fastidio. Se il sintomo persiste, consultare un medico.

La visione da parte di bambini piccoli (soprattutto se sotto i sei anni) non è ancora sicura. Consultare il pediatra o l'oculista prima di consentire ai bambini piccoli la visione di immagini 3D o l'uso di giochi stereoscopici in 3D. Durante tali attività inoltre un adulto deve sempre essere presente e assicurare che le raccomandazioni di cui sopra siano seguite dai più giovani.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli sviluppatori, gli editori e i rivenditori autorizzati. Se si sospetta che questo gioco sia una copia non autorizzata o si hanno altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando ai numeri riportati sul retro di questo manuale.

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PlayStation®3, visitare il sito web eu.playstation.com oppure fare riferimento alla Guida di riferimento rapido del sistema PS3™.



I numeri dell'Assistenza clienti telefonica si trovano sul retro di questo manuale.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegi.info.

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:



Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegionline.eu

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation®3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI	9	7	5	3	2
GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI	18	16	12	7	3

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

BLES-01157

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Il presente software è concesso in licenza per l'utilizzo esclusivo con i sistemi PlayStation®3 autorizzati. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs © 1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store e PlayStation®Home sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue (eu.playstation.com/terms). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“B-”, “PlayStation”, “PS3”, “△×○□”, “SIXAXIS” e “” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Spec Ops: The Line © 2012 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Yager. Made in Austria. All rights reserved.

SOMMARIO

PREPARAZIONE.....	2
COMANDI DI GIOCO.....	3
CAMPAGNA.....	4
MENU PRINCIPALE.....	4
SCHEMATA DI GIOCO.....	6
MENU DI PAUSA.....	7
MULTIPLAYER.....	7
MODIFICHE PERSONAGGIO.....	8
RICONOSCIMENTI.....	11
NOTE.....	24
GARANZIA.....	25
SUPPORTO.....	24

PREPARAZIONE

Predisponi il tuo sistema PlayStation®3 seguendo la procedura riportata nel manuale di istruzioni. All'avvio, la spia di accensione sarà di colore rosso a indicare che il sistema PlayStation®3 è in modalità stand-by. Premi il tasto di accensione e la spia di accensione diventerà verde.

Inserisci il disco di *Spec Ops®: The Line* nel vano disco, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Seleziona l'icona  dal menu XMB™ e premi il tasto  per continuare. Assicurati che ci sia abbastanza spazio libero nell'unità disco fisso prima di iniziare a giocare. Si raccomanda di non collegare o rimuovere periferiche quando il sistema è acceso. Per ulteriori informazioni sulla configurazione e la ricarica del controller wireless, consulta il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3.

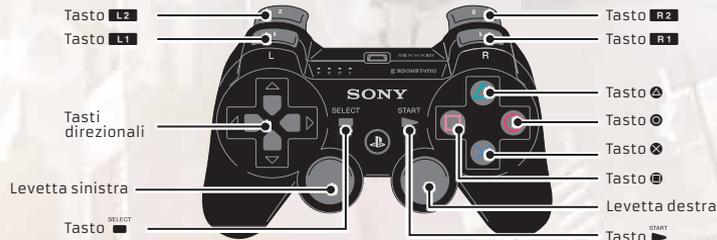
NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del prodotto.

Il titolo dispone di una funzione di autosalvataggio e di caricamento automatico. I dati saranno salvati automaticamente in determinati punti del gioco. All'avvio il titolo carica automaticamente i dati salvati. Si consiglia di non spegnere/ripristinare il sistema quando la spia accesso disco fisso lampeggia.

Seleziona la lingua desiderata dal menu impostazioni del sistema.

COMANDI DI GIOCO

CONTROLLER WIRELESS



COMANDI MENU

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

COMANDI DI GIOCO

Movimento.....	Levetta sinistra
Visuale.....	Levetta destra
Riparo/Scatto/Azioni contestuali.....	
Corpo a corpo/Salto.....	
Ricarica.....	
Raccogli.....	TIENI PREMUTO 
Cambia arma.....	
Mira.....	L1
Spara.....	R1
Lancia granata.....	L2
Ordina alla squadra (solo giocatore singolo).....	R2
Visualizza posizione e bersaglio squadra (solo giocatore singolo).....	TIENI PREMUTO R2
Abilità Ufficiale e Medico (solo multigiocatore).....	R2
Attiva/Disattiva fuoco secondario (solo giocatore singolo).....	Tasto 
Tipo di granata successivo.....	Tasto 
Tipo di granata successivo.....	Tasto 
Rifornimenti Ufficiale (solo multiplayer).....	Tasto 
Accovacciarsi.....	L3
Cambia visuale (modalità mira).....	R3
Visualizza documenti (solo giocatore singolo).....	
Visualizza tabellone (solo multiplayer).....	
Menu.....	

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.

MULTIPLAYER

ONLINE

Crea o entra in una sessione ONLINE, accedi al quartier generale e altro.

LAN

Crea o entra in una sessione LAN.



MENU PRINCIPALE

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 e la luminosità, oppure visualizza i riconoscimenti di Spec Ops: The Line.

CONTROLLER

Visualizza la disposizione dei comandi corrente e regola diverse 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.

VOLUME CHAT VOCALE: Regola il volume della chat vocale durante le partite multiplayer.

LUMINOSITÀ

GAMMA: Regola i livelli gamma nel gioco.

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

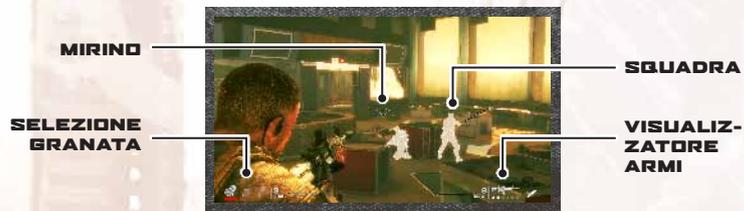
REGOLA LA DIMENSIONE DELLA SCHERMATA DI GIOCO

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

RICONOSCIMENTI

Visualizza i riconoscimenti di Spec Ops: The Line.

SCHEMATA 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 GRANATA

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

POSIZIONE SQUADRA/BERSAGLIO

Tieni premuto **R2** per visualizzare la posizione attuale della tua squadra e il bersaglio.

ORDINI ALLA SQUADRA

ATTACCARE

Per ordinare alla tua squadra di attaccare tieni premuto **R2** e rilascialo quando il cursore è posizionato sopra un nemico.

COMANDI CONTESTUALI

In alcune aree saranno disponibili dei comandi contestuali come "Premi **R2** per stordire". Per usare questi comandi, premi **R2** 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

ONLINE

Crea o entra in una sessione ONLINE, accedi al quartier generale e altro.

PARTITA VELOCE: Cerca una partita pubblica.

PARTITA PRIVATA: Crea una partita privata su PlayStation®Network.

QUARTIER GENERALE: Personalizza equipaggiamenti, visualizza statistiche e altro.

INVITA AMICI: Invita i tuoi amici nella tua squadra.

ACCETTA INVITO: Accetta un invito a una partita.

LAN

Crea o entra in una sessione LAN.

OSPITA PARTITA: Crea una sessione multiplayer in LAN.

TROVA PARTITA: Cerca una sessione LAN.

EQUIPAGGIAMENTI: Personalizza il tuo armamento.

MULTIPLAYER

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: Entrambi i team 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.

MODIFICA PERSONAGGIO

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.

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.

MODIFICA PERSONAGGIO

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

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'inesco.

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

TECHNICAL DIRECTOR

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 PIATTAFORMA

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
Timo 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 Steinger

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-Pfeuffer
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 Hambarzumyan
Lynda Miller
Obed Navas
Alex Vahle
Matt Porter
Alexander Weldon
Christopher Morgan
Lauren Portner
Justin Bonaccorso

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 Kholyavenko
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 Ismaier

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
PRODOTTO**

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 CG LOCALIZZAZIONE

Jose Minana

INGEGNERE MASTERIZZAZIONE

Wayne Boyce

TECNICO MASTERIZZAZIONE

Alan Vincent

CAPO PROGETTO CG LOCALIZZAZIONE

Luigi Di Domenico

CAPI CG LOCALIZZAZIONE

Karim Cherif
Oscar Pereira

TECNICI SENIOR CG LOCALIZZAZIONE

Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Jose Olivares
Stefan Rossi

TECNICI CG 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
Squadra 2K IS
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 Kholyavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

DARKSIDE GAME STUDIOS

DIRETTORE GRAFICA

Marcel Marcado

CAPO MODELLAZIONE

Adam Glueckert

CAPO TEXTURE

Karen Sanok

GRAFICI 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

LEAD LEVEL DESIGNER

Jonathon Cooper

AMMINISTRATORE DELEGATO

Richard Daniels

DIRETTORE CREATIVO

Nicholas Schreiber

PRODUTTORE ESECUTIVO

Hugh Falk

PRODUTTORE

Bryan Jury

PRODUTTORE ASSOCIATO

Jorge Verea

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

LEVEL DESIGNER

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

BOMBAROLO ESILIATO

Chad Rocco

MITRAGLIERE ESILIATO

Chris Cox

CECCHINO DANNATO

David Hoffman

COMMENTATORE

Jake Busey

UFFICIALE DANNATO

John Cygan

UFFICIALE ESILIATO

Liam O'Brien

CECCHINO ESILIATO

Micheal Yurchak

MITRAGLIERE 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

PROGRAMMER

Matt Campbell

Daniel Selnick

Forrest Baker

PROGRAMMATORE SENIOR

Dan Goodman

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 alle 21 *(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.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute	Malta	23 436300 Local rate
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a přípravou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	Norge	81 55 09 70 0,55 NOK i startavgift og deretter 0,39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Suomi	0600 411 911 0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	España	902 102 102 Tarifa nacional
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute	Россия	+7 (499) 238 36 32
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χρυσή	Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–søndag 12–15
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
		UK	0844 736 0595 Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Uno di questi simboli, presenti su prodotti elettronici, relative confezioni o batterie, indica che il prodotto elettronico o le batterie non devono essere smaltiti come un normale rifiuto domestico in Europa. Per garantire il trattamento corretto del prodotto e delle batterie, smaltirli secondo le leggi in vigore a livello locale oppure secondo le indicazioni per lo smaltimento di apparecchi elettrici e batterie. In questo modo, è possibile preservare le risorse naturali e migliorare gli standard di protezione dell'ambiente per quanto riguarda il trattamento e lo smaltimento di rifiuti elettrici.

È possibile che le batterie riportino questo simbolo insieme ad altri simboli chimici. I simboli chimici del mercurio (Hg) o del piombo (Pb) saranno riportati se la batteria contiene mercurio in percentuale superiore allo 0,0005% o piombo in percentuale superiore allo 0,004%.

© 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 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.