

XBOX ONE

W 2K15



2K



AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale del sistema Xbox One™ e il manuale degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: 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 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. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti 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, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando 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.



ASSISTENZA

Per supporto tecnico e assistenza clienti, visita il sito web di 2K <http://support.2k.com> dove troverai risposte alle domande più frequenti e un database con informazioni utili per la risoluzione dei problemi.

Se non riesci comunque a risolvere il tuo problema, puoi inoltrare la tua domanda cliccando la sezione "INVIA UNA RICHIESTA".

Attenzione: Le funzioni online di **WWE 2K15** saranno disponibili fino a **maggio 2016**, anche se ci riserviamo il diritto di modificare o cessare le funzioni online con un preavviso di 30 giorni. Vai su www.2ksports.com/serverstatus per ulteriori informazioni.

SCHEMA CONTROLLER

Controller Wireless per Xbox One



COMANDI DI GIOCO

MOSSE CONCATENATE

Quando inizi una serie di mosse concatenate prova a prendere il controllo scegliendo una presa di sottomissione (X, Y o B). Durante la presa di sottomissione usa S per trovare il punto critico. L'aggressore può anche attaccare (X) o stringere (A) il suo avversario.

PRESA

Presa normale:

S ↑/↓/←/→ + A

Presa potente:

S ↑/↓/←/→ + A

Gira avversario:

S ← o →

FRONT FACELock

Immobilizzazione: per eseguire una Front Facelock sull'avversario premi A senza premere una direzione su S

PRESA:

A or (S ↑/↓/←/→ + A)

Sottomissione Breaking Point:

Tieni premuto A

Attacco: X

Trascina avversario: Tieni oremuto LT + RT e muovi la S in una direzione.

Irish Whip: B

Rilascia Front Facelock: LB

Bersaglio Arti:

(tieni premuto RT + A o B o X o Y)

RIPOSIZIONA AVVERSAIO

Usa S per riposizionare un avversario a terra o stordito.

AVVERSAIO A TERRA

Solleva avversario: S ↑

Gira avversario: S ←/→

Solleva da dietro l'avversario: S ↓

AVVERSAIO STORDITO ALL'ANGOLO

Gira avversario:

S ←/→

Solleva e metti sull'angolo:

S ↑

Posiziona in tree of woe (appeso a testa in giù nell'angolo): S ↓

AVVERSAIO STORDITO APPOGGIATO ALLE CORDE

Posiziona avversario sulla corda centrale:

S ←/→

SCHERMATA DI GIOCO



- 1. Contrattacco:** premi RT col giusto tempismo per eseguire un contrattacco.
- 2. Barra salute:** controlla quanti danni ricevi dal tuo avversario.
- 3. Barra energia:** quando è vuota ti muovi e recuperi più lentamente, inoltre perdi temporaneamente la capacità di correre.
- 4. Barra impatto:** riempi la barra dell'impatto con attacchi e insulti. Raggiungi il 100% per ottenere una mossa speciale e il 150% per ottenere una mossa finale.
- 5. Mossa speciale/Mossa finale:** Premi Y quando compare per eseguire la tua mossa speciale/mossa finale.

2K SHOWCASE

2K SHOWCASE ti permette di rivivere di persona alcuni dei migliori momenti, delle più grandi rivalità e degli incontri più epici della **WWE**. 2K SHOWCASE contiene filmati ad altissima qualità, commenti autentici delle Superstar **WWE**, materiale storico dalla programmazione **WWE**, una miriade di contenuti sbloccabili e molto altro. Potrai vivere la rivalità tra John Cena e CM Punk, durata dal 2011 al 2013, e l'aspra battaglia tra Triple H e Shawn Michaels infuriata dal 2002 al 2004. Se sei in cerca di ulteriori scontri di forza e volontà, saranno disponibili altri contenuti scaricabili 2K SHOWCASE.

In ogni match a cui parteciperai ti verrà richiesto di completare una serie di obiettivi bonus storici, che potrai visualizzare in qualsiasi momento dal menu di pausa. Come ricompensa per il completamento di questi obiettivi potrai sbloccare nuove Superstar, nuovi manager e tenute aggiuntive da utilizzare in tutte le altre modalità di gioco. Questo ti permetterà di organizzare incontri da sogno tra le Superstar **WWE** del presente e del passato!



CREAZIONI WWE

I numerosi strumenti di creazione di **WWE 2K15** offrono una vasta gamma di opzioni per personalizzare la tua esperienza **WWE**.

SUPERSTAR PERSONALIZZATA: crea la tua Superstar personalizzata o modifica qualsiasi Superstar **WWE** o Diva **WWE** nel roster!

ENTRATA PERSONALIZZATA: assegna a una Superstar un modo unico e appariscente di entrare nell'arena.

SET DI MOSSE PERSONALIZZATO: scegli fra centinaia di mosse per dare alla tua Superstar un arsenale unico e personale.

CREAZIONI COMMUNITY: carica le tue creazioni online e condividile con il **WWE** Universe!



WWE UNIVERSE

La modalità **WWE** Universe torna in **WWE 2K15** ed è perfino migliorata. Riempi il tuo calendario dinamico con i tuoi show e le tue PPV. Imposta i roster per le diverse leghe, crea alleanze e rivalità, assegna cinture e molto altro ancora giocando nel tuo **WWE** Universe e sperimentando possibilità pressoché infinite!



LA MIA CARRIERA

La modalità La mia CARRIERA ti permette di creare o importare una Superstar personalizzata e iniziare una carriera di 15 anni nella **WWE**. Vinci i match per potenziare la tua Superstar con attributi, abilità e tecniche. Spendi il tuo stipendio di gioco per acquistare manager e altri aumenti. Scala le classifiche **WWE** da NXT fino a Raw, affrontando le migliori Superstar **WWE** e le Superstar personalizzate dei tuoi amici in combattimento. Ogni match ha una propria storia, ma tutte portano verso un unico obiettivo: la vittoria del World Heavyweight Championship della **WWE**.

Inizia la tua carriera portando la tua Superstar personalizzata al Performance Center **WWE**, dove Bill DeMott ti farà da allenatore. Se sei in cerca di sfide e sarai all'altezza, ti verrà offerto un contratto **WWE** e un posto nel roster di NXT.



I match e le sfide continuano ai livelli di NXT, mentre si sviluppano nuove rivalità, interazioni con i social media e la personalità del tuo personaggio. Le decisioni prese dentro e fuori dal ring influenzeranno il percorso della tua carriera. Quindi scegli con saggezza e fatti strada fino al roster principale della **WWE**!

WWE 2K15 È DEDICATO A
CONNOR "THE CRUSHER" MICHALEK

RICONOSCIMENTI WWE 2K15

YUKE'S

PRODUTTORE/VICE PRESIDENTE SENIOR

Hiroshi Furuta

DIRETTORE TECNICO SENIOR

Hiroki Ueno

DIRETTORE CREATIVO SENIOR

Taku Chihaya

DIRETTORE GESTIONE TECNICA SENIOR

Shintaro Matsubara

DIRETTORI GRAFICA SENIOR

Yoshio Togiya
George K Ito
Makio Yamanaka

DIRETTORI TECNICI SENIOR

Takashi Takezawa
Takanori Morita

DIRETTORI TECNICI

Tsukasa Kato
Hiroshi Fukuda

DIRETTORE GRAFICA IU

Kazunari Nike

DIRETTORE PROGETTAZIONE GIOCO PRINCIPALE

Naoto Ueno

DIRETTORE PROGETTAZIONE GIOCO

Shinsuke Goto

DIRETTORI GRAFICA

Koji Makino
Takashi Komiyama
Masahiro Nakatani

SQUADRA R&S

DIRETTORI TECNICI SENIOR

Hiroki Ueno
Nobuyoshi Ono
Hideki Suzuki
Masamichi Takano

Akitsu Hirano
DIRETTORE TECNICO
Masashi Ishikawa

CAPI PROGRAMMAZIONE
Ma Wenchao
Yousuke Sawada

GRAFICO TECNICO
Jason Barnidge

PROGRAMMATORI
Kazuki Iiboshi
Hidehiro Bushisue

**VP SENIOR/
DIRETTORE CREATIVO**
Norifumi Hara

ASSISTENTI DIRETTORI TECNICI

Reiji Sato
Koji Hayashi
Masahito Hasegawa
Junichi Taguchi
Kenichi Yamamoto
Shunsuke Hanabusa

CAPI PROGRAMMAZIONE
Atsushi Narita
Takayuki Kiyohara
Masayuki Makita
Takuya Suzuki
Yoshiro Aoki
Tsubasa Ando
Takuya Ishibashi

PROGRAMMATORI
Hayato Ebina
Koichi Sato
Masaki Saito
Tsuyoshi Kobayashi
Emi Ishii
Satoshi Inoue
Takumi Hirokawa
Hidenori Masaki
Yohhei Hosokawa
Hiroshi Kanda
Sotaro Arakawa
Akihisa Shiota
Michia Shimazu
Yusuke Kakumoto
Yuzuru Nakamura

Taichi Nagano
Takafumi Yasuda

RESPONSABILE ASSISTENTE PROGRAMMAZIONE
Fumio Yurugi

ASSISTENTE PROGRAMMAZIONE SISTEMA
Shingo Yoneda

ASSISTENTI DIRETTORI CREATIVI
Takuro Yamamori
Takayoshi Akasaka

CAPI PROGETTISTI GIOCO
Hidekazu Tanaka
Kenji Nakamura
Shinichi Miyamoto

PROGETTISTI GIOCO

Miho Watanabe
Daisuke Ohno
Tatsuya Watanabe
Takashi Yokogawa
Naotaka Hotta

PROGETTISTA AUDIO
Masato Ushijima

ASSISTENTE DIRETTORE GRAFICA
Ari Sawada

CAPI GRAFICI MODELLAZIONE
Kazuhiro Saito
Akira Sasagawa
Takahiro Banba

GRAFICI MODELLAZIONE

Takashi Domae
Kyohei Hosomi
Kazuyuki Isayama
Shiho Sato
Miho Hashimoto
Jie Wei
Yuki Matsumoto
Kenji Kawabata
Yuu Hara
Masaaki Hashimoto
Takanori Akiyama
Hayato Odelishi
Shinya Ozawa

Keiko Zama
Junichi Koshino
Motoshi Hiro
Akihisa Sako
Kouta Okada
Shoki Yaguchi
Christian Hagedorn
Tetsuya Imaki
Yoshihisa Sato
Sho Sato
Sakura Hori

ASSISTENTE DIRETTORE GRAFICA INTERFACCIA
Satoshi Kakutani

GRAFICI INTERFACCIA

Yuzuru Hiroki
Miho Shiota
Naomi Kaneda
Takuya Kawamori
Risa Adachi
Futaba Kataura
Erika Kihata

ASSISTENTI DIRETTORI ANIMAZIONE
Mitsuo Shimizu
Takashi Watanabe
Chizuru Ogura
Yuki Akaba

CAPI ANIMATORI

Tatsuya Maki
Takahiro Oshida
Kazuya Inoue
Tatsuya Shimozaki
Kate O'donnell

ANIMATORI

Tsuyoshi Fukuhara
Kazuyuki Miyake
Yoshiyuki Iwai
Manami One
Hiroyuki Wada
Masaru Kishi
Naoki Ishiyama
David Ong
Anjelina Quijano
Loonie Baranco
Megan Goldbeck
Yuuki Kato
Ryo Takagi
Hiroyuki Uchida
Makoto Yamamoto
Fumihiko Maruno

Kodai Nanba
Akinari Izumi
Kazuki Yamada
Yoshiya Yamada

ASSISTENTI SVILUPPO GIOCO

Naoto Kuge
Munechika Suzuki
Junichi Hiraoka
Sayaka Morishima
Fumina Kuwahara
Katsuaki Takahashi
Yuhei Ishihara
Tomohiko Suwa
Yuki Miyauchi
Haruka Kobayashi
Masato Nojiri

ASSISTENTI DIRETTORI CQ

Masaki Izuoka
Ryo Ohura

RESPONSABILE CAPO CQ

Masayuki Soneda

RESPONSABILE CQ

Mamoru Ozaki

AMMINISTRATORI CQ

Rie Kikuchi
Sumie Ikeda

CAPI TESTER

Takamasa Uchida
Kino Sakagami
Naho Kurihara

TESTER

Akimichi Nagayama
Yuki Hayashi
Kazuto Kudo
Satoko Nagamine
Mayumi Jo
Hiroe Kawaguchi
Yuto Shiraki
Daisuke Okiyama
Mariko Ogawa
Naoto Oka
Kenji Matsumura
Nishiyama Masaharu
Ayako Urabe
Hanana Ono
Takahiro Kawasaka
Shohei Nakajima
Yuji Tatezumi
Hikaru Kojima

Ayami Yokota
Aika Takeda
Ryoma Kubota
Tetsushi Matsumoto
Mizuki Mimino
Yasuyuki Arakawa
Takahashi Ryoike
Kouhei Murase

RESPONSABILE TRADUZIONE

Derek Kessler

TRADUTTORI

Rie Ishida
Leo King
Yoko Sato
John Daniels

SUPPORTO IT

Kentaro Sato
Koji Tomita
Kazunori Nakagawa
Suyji Matsudaira
Tadashi Nakamura

SUPPORTO AMMINISTRAZIONE

Tsuneharu Sasaki
Junko Miyamoto
Satomi Takao
Natsuko Hagiwara

REPARTO AFFARI LEGALI

Keiko Sakaguchi
Yasuyuki Yamamoto
REPARTO FINANZE
Naoki Hama
Hirotomo Taniguchi

"SUGARCUT, LLC."

Ryu Takada
Toshiji Hazumi
Shirou Mikata
Yuichi Ashibe
Yukihiko Fujitani
Kazuki Mori
Nobuyuki Bansyo

"AMZY CO., LTD."

Kazuhiro Matsuda
Kaoru Mizoguchi
Ryusuke Watanabe
Tomohiro Goto
Takahiro Hara
Wataru Yoshikawa

SOUND AMS INC.
Momo Michishita
Nobuhiro Oouchi
Shihori Tenmadate
Yasuhiro Tamaki
Munenori Nakano
Tetsuya Shirakawa
Asumi Miyamoto
Chan Kean Yi
Tarou Kubo
Kei Takahashi
Yumika Nomura
Takumi Eguchi
Shingo Shoji
Takumi Tamagawa
Shunsuke Hosono
Kenta Yoshimura

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD
Kai Gushima
Neha Bansal
Shobhna Deepak
Aroonabh Borah
Gaurav Sharma
Pradeep Kumar
Mayank Rajpoot
Surendra Singh
Jalaluddin
Bombahadur Gurung
Anshuman Singh Sengar
Vineet Pandey
Varish Pratap Singh
Nayyar Alam
Arun Dhama
Anoop Jaiswal
Nitin Kumar
Shaibal Dutta
Anirudh Bhattacharya
Lalitha Chandran
Sujanitha Shankar

"CREEK & RIVER CO.,LTD."
Yuki Ito
Yoshinori Ito
Naoki Sera
Hisashi Tohyama
Tatsuo Suzuki
Hiroshi Tanaka
Yoshikazu Sakurai
Yuuki Ito
Hiromi Muto
Hiroyasu Suzuki
Masashi Osumi
Narimi Okue
Takashi Sakai
Kohel Gushiken
Hwanghyun Choi
Makoto Nishide

"KYOS CO.,LTD."
Naoko Kino

VIRTUOS LTD.
Ryo N.
Zhao C.
Yang P.L.
Jiang S.Y.
Shen S.S.
Hiroyuki H.
Cao Y.
Andrea C.
Tian D.
Wilson L.
Wu W.
Liu Q.
Li D.
Zhang P.
Huang Z.L.
Zheng Z.X.
Chen Y.T.
He M.M.

SOCIETÀ COLLABORAZIONI AGGIUNTIVE
Digital Hearts Co., Ltd.
G-Style
Jellythink
Charabans, Inc
Xeen Inc.

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Yuke Taniguchi
Tatsuhiko Sugimoto
Masamichi Ito
Tutto lo staff di Yuke's
Shun Yamaguchi

SQUADRA SVILUPPO VISUAL CONCEPTS

PRESIDENTE
Greg Thomas

PRODUTTORE ESECUTIVO
Mark Little

PRODUTTORE SENIOR
Arnaud Frey

PRODUTTORE ASSOCIATO
Andrew Krensky

RESPONSABILE CONCESSIONARI LICENZE
Steve Islas

ASSISTENTE PRODUZIONE
Dino Zucconi

PROGETTISTI SENIOR
Bryan Williams
Jason Vandiver

PROGETTISTA
Ramelie Ballesca

PROGETTISTA, WWE UNIVERSE
Cristo Kyriazis

COPROGETTISTA, 2K SHOWCASE
Shane Kemp

DIRETTORE STUDIO AUDIO, AUDIO
Joel Simmons

DIRETTORE AUDIO, SUONO/AUDIO
Vince Pontarelli

RESPONSABILE AUDIO, AUDIO
Sean Charles

CAPO PROGETTISTA SUONO/AUDIO
Josh Jones

PROGETTISTA AUDIO E DIALOGHI ASSOCIATO
Bryan Sherrill

TECNICA AUDIO E PROGRAMMAZIONE AGGIUNTIVA
Daniel Gardopée
Todd Gunnerson

RINGRAZIAMENTI SPECIALI SQUADRA AUDIO
Brandon Horgeshimer

DIRETTORE GRAFICA
Lynell Jinks
CAPO GRAFICA PERSONAGGI
Jon Gregory

CAPO SQUADRA ANIMAZIONE
Shane Kemp

CAPO ANIMATORE
Jessica Wu

ANIMATORI
Brandon Bailie
Brandon Rust
Champin Chen
Darrel Christian
David Parsons
Eric Sturgeon
Gal Roth
George Banks
Hannah Addington
Isabela Bradley
Jeremiah Stewart
Kai Cabrera
Liesl Tan
Ryan Walker
Santiago Nunez
Shawn Nelson

RESPONSABILI ESTERNI SQUADRA WWE 2K

FOTOGRAFO
David Knox

ASSISTENTE FOTOGRAFO
Shane Bartlett

AUTORI TELECRONACA
Kevin Asseo
Brian Shields, Principal, Mighty Pen & Sword, LLC
Kevin Sullivan

REVISIONI MODELLI, RESA GRAFICA, GUIDE DI STILE
Alliance Studio, Inc.
Albert Chen
Justin McFarland
David Genoshe
Darryl Pittmon
Britney Winthrop
Eddie Yang

COLLABORATORE PRODUZIONE
Derek Donahue

RINGRAZIAMENTI SPECIALI SQUADRA SVILUPPO VISUAL CONCEPTS

Drew Como
Dan Cooper
Antonio Lee
Jimmie Yoo
Chris Chiou
Darin Ito
Nobu Taguchi
Celian Varini
Thomas Ban
Guyman de Hom
Jack Leung
Chris Kalos
Sabine Blair
John Friar
Bruno Buzzetti
Josh Atkins
Robert Clarke
Etienne Grunenwald
Reiko Fujimoto
Tony Lovegren
Ben McIntosh
Eric Massoud
Mark Hamilton
Jason Sereno
Robert Nelson

Steve Wang
Jenny Cai

GRAFICA SUPERSTAR
Petrol Advertising

COSTRUTTORI MODELLI PERSONAGGI

MINELoader

DIRETTORE PRODUZIONE GRAFICA
Xu Zhen

PRODUZIONE GRAFICA
Wang Wei

PRODUTTORE ASSOCIATO
Gao Xin
Hu Haijiang

RESPONSABILE PROGETTO
Zhao Yan

DIRETTORE GRAFICA
Zhao Yan
Han Tao

GRAFICO TECNICO
Zhao Yan

GRAFICI
Han Yuexin
Han Tao
Kong Chao
Li Ning
Sun Ning
Tian Feng
Yan Han
Wang Yang
Zhang Teng
Zhao Yan

WINKING ENTERTAINMENT LTD. VP PRODUZIONE GRAFICA
Aria Chang

DIRETTORE PRODUZIONE GRAFICA
David Clement

RESPONSABILE GRAFICA
Eileen Yin

RESPONSABILE PROGETTO
Hilary Lu

RESPONSABILE SVILUPPO COMMERCIALE

Rita Liu

CAPO GRAFICA

Fu Jun Jin

GRAFICO SENIOR

Zhiyin Cai
Shanshan Chen

GRAFICI

Jianshi Chen
Xiaosan Zheng
Huan Qian
Yong Cao
Fumin Sun
Xiaodong Cheng

ORIGINAL FORCE

Responsabili progetto
Nancy Chen
Clio Qin
Shirley Wong

DIRETTORE GRAFICA

Hill Ye

DIRETTORE TECNICO

Li Song

CAPO GRAFICO PERSONAGGI

Wang Haiqing

GRAFICO TECNICO PRINCIPALE

Wang Qian

GRAFICI PERSONAGGI SENIOR

Wang Yiwen
Han Xiaowei

GRAFICI PERSONAGGI INTERMEDI

Li Ming
Wang Yun
Liang Yuanshen
Qu Wenying

GRAFICO TECNICO PRINCIPALE

Feng Hu

GRAFICI TECNICI INTERMEDI

Chen Zhi Bin
Chen Shun Peng
Wang Su Zhen

SCANSIONE FACCIALE

Pixelgun Studio
Timothy Valka
Anton Dawson
Brian Freisinger
Simranjit Mahil
Erin Cardoo
Sam Nordemann
Alison Kellom
Leif Ekellund
Lucy Dawson

GRAFICI CARTELLI FOLLA

Daniel Valvo
Jason Sereno
Marcus Williams

SEZIONE ATTORI MOTION CAPTURE

Adam Pearce
Alan Ricardez
Alby Castro
Cassidy Riley
Drew Hankinson
Gregory Marasciulo
Harry Smith
Jamar Shipman
Jeremy Ingram
Joel Ferreira
Marie Kanoho
Marty Rubalcaba
Melissa Anderson
Michael Hettinga
Michael Montoya
Michael Sharrer
Mike Brendli
Ray Carbonel
Retesh Bhalla
Scott Colton
Tracy Sharrer
Tyshaun Prince
Velina Brown
William Spradlin

SERVIZI IMPLEMENTAZIONE ONLINE PIXELTAMER.NET

AMMINISTRATORE DELEGATO

Carsten Orthbandt

PROGRAMMATORE RETE

Christoph Pech

HOUSE OF MOVES MOTION CAPTURE STUDIOS

AMMINISTRATORE DELEGATO

Brian Rausch

RESPONSABILE SVILUPPO COMMERCIALE

Jimmy Corvan

SUPERVISORE TECNICO

Dj Hauck

PRODUTTORE SENIOR

Heather McCann

PRODUTTORE

Colleen Crosby

PRODUTTORE LINEA

Katie Gravette

DIRETTORE DI SCENA

Troy Reynolds

OPERATORE ACQUISIZIONE

Annie Wildmoser

ASSISTENZA DI SCENA

Brian Wilson

CAPO VIDEO

Nikola Dupkanic

OPERATORI VISUALE

Brooks Ludwick
Elisha Christian
Jon Schwarz
Mike Mohan
Paul Sun
Sergio Maggi

COORDINATORE POSTPRODUZIONE

Reshan Sabaratnam

SUPERVISORE ANIMAZIONE

Eric Lashelle

CAPO ANIMATORE

Aaron Lambert

ANIMATORI

Jim Lipscomb
Ryan Torrey

PIPELINE TD

Cerina Tahir
Chad Provencher

TD PERSONAGGI

Destiny Bradley

TECNICI MONTAGGIO MOTION

Chad Schoonover
Jose Chaldez
Devon Roderick
Emily Buchanan
Michael Horning
Ben Brewington
Charles Searight
Alejandro Castro
James Beck

PUBBLICAZIONE 2K

PRESIDENTE

Christoph Hartmann

DIRETTORE GENERALE

David Ismaier

VP SENIOR, SVILUPPO SPORTIVO

Greg Thomas

SVILUPPO CREATIVO 2K

VP, SVILUPPO CREATIVO

Josh Atkins

DIRETTORE CREATIVO

Eric Simonich

DIRETTORE PRODUZIONE CREATIVA

Jack Scalici

DIRETTORE RICERCA E PIANIFICAZIONE

Mike Salmon

RESPONSABILE PRODUZIONE CREATIVA

Josh Orellana

COORDINATORE PRODUZIONE CREATIVA

Kaitlin Bleier

ASSISTENTE PRODUZIONE CREATIVA

William Gale

SUPERVISORE MOTION CAPTURE

David Washburn

COORDINATORE MOTION CAPTURE

Steve Park

CAPO INTEGRATORE MOTION CAPTURE

Anthony Tomlinia

SPECIALISTA MEDIA DIGITALI

J. Mateo Baker

SPECIALISTA SENIOR MOTION CAPTURE

Jose Gutierrez

SPECIALISTI MOTION CAPTURE

Gil Espanto
Ryan Girard
Jeremy Schichtel
Emma Castles

SPECIALISTA MOTION CAPTURE

Jen Antonio

TECNICO SISTEMI MOTION CAPTURE

Nick Bishop

COORDINATORE TESTING UTENTE

Jordan Limor

ASSISTENTE TESTING UTENTE

Justin Sousa

SQUADRA MARKETING 2K

VPS MARKETING

Sarah Anderson

VP MARKETING INTERNAZIONALE

Matthias Wehner

VP MARKETING

Chris Snyder

DIRETTORE MARKETING

Bryce Yang

RESPONSABILE PRODOTTO ASSOCIATO

Ediz Basol

COORDINATORE MARKETING

Robert Hearon

DIRETTORE RELAZIONI PUBBLICHE, NORD AMERICA

Ryan Jones

RESPONSABILE RELAZIONI PUBBLICHE SENIOR

Jaime Jensen

DIRETTORE SENIOR, PRODUZIONE MARKETING

Jackie Truong

RESPONSABILE PRODUZIONE MARKETING ASSOCIATO

Ham Nguyen

ASSISTENTE PRODUZIONE MARKETING

Nelson Chao

COORDINATORE RISORSE MARKETING

Jeneane Wagner

DIRETTORE WEB SENIOR

Gabe Abarcar

PRODUTTORE WEB

Tiffany Nelson

PROGETTISTI WEB

Keith Echevarria
Sviluppatore web
Alex Beuscher

DIRETTORE EVENTI E FIERE

Lesley Zinn Abarcar

RESPONSABILE EVENTI

David Iskra

PROGETTISTA GRAFICO SENIOR

Christopher Maas

RESPONSABILE PRODUZIONE VIDEO

Kenny Crosbie

TECNICO MONTAGGIO VIDEO

Michael Regelean

TECNICO MONTAGGIO VIDEO ASSOCIATO
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

RESPONSABILE CANALE MARKETING
Anna Nguyen

RESPONSABILE CANALE MARKETING ASSOCIATO
Marc McCurdy

DIRETTORE COMMUNITY E SERVIZIO CLIENTI
Stephen Reid

RESPONSABILE COMMUNITY E SOCIAL MEDIA
John Imah
Jared Rea

RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI SENIOR
Ima Somers

RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI
David Eggers

COORDINATORE COMMUNITY E SOCIAL MEDIA
Marion Dreo

RICERCATORE MERCATO SENIOR
David Rees

DIRETTORE COLLABORAZIONI E CONCESSIONE LICENZE
Richelle Ragsdell

RESPONSABILE PARTNERSHIP E LICENZA SENIOR
Jessica Hopp

RESPONSABILE MARKETING PARTNER
Dawn Earp

COORDINATORI MARKETING DIGITALE
Ashley Landry
Assistente marketing
Kenya Saneristobal
Jessica Perez

OPERAZIONI 2K
VP OPERAZIONI DI STUDIO
Kate Kellogg

VP AFFARI LEGALI
Peter Welch

VP SVILUPPO COMMERCIALE
Steve Lux

DIRETTORE OPERAZIONI
Dorian Rehfield

SPECIALISTA LICENZE/OPERAZIONI
Xenia Mul

RESPONSABILE OPERAZIONI, TECNOLOGIA BASE
Ben Kvala

COORDINATORE OPERAZIONI
Peter Driscoll

2K CORE TECH

VP TECNOLOGIA
Naty Hoffman

DIRETTORE TECNOLOGIA
Simon Golding

PROGRAMMATORE SOFTWARE
Jack Liu

CONTROLLO QUALITÀ 2K

VICEPRESIDENTE CONTROLLO QUALITÀ
Alex Plachowski

RESPONSABILE CQ TESTING - SQUADRA SUPPORTO
David Arnsperger
Alexis McMullen

CAPO PROGETTO SENIOR
Jeremy Ford

CAPO PROGETTO SENIOR - SQUADRE SUPPORTO
Scott Sanford

CAPO PROGETTO
Shant Boyatzian

CAPO TESTER - SQUADRE SUPPORTO
Chris Adams
Nathan Bell
Josh Lagerson
Corey Lay

TESTER SENIOR
Matt Newhouse
Alex Coffin
Ruben Gonzalez
Bill Lanker
Michael Sobyak

SQUADRA CONTROLLO QUALITÀ
Christopher Beltran
Jared Shipps
Carlos Anaya
Alma Hernandez
Ana Garza
Andrew Garrett
Anthony Bertoli
Bar Peretz
Bojan Krkic
Brian Crew
Brian Reiss
Charlene Artuz
David Drake
David Lotruglio
Deborah Simon
Dijon Ross
Dolores Reynolds
Enrique Meza
Henry Wilson
Hugh Cortney

Jonathan Eisnaugle
Jordan Wineinger
Josh Manes
Josh Ray
JR Dabnnett
Justin Harmon
Justin Wolf
Kent Benson
Lane Weatherston
Lionel Brandon
Marci Sousa
Matt Dockendorf
Michael Newsom
Michelle Paredes

Ozzy Carrillo-Ureno
Pepe Henderson
Christopher Johnson
Raechel Pedroza
Jan Flugum
Kristine Romine
Jae Maidman
Jennifer Kosh
Greg Jefferson
Max Rohrer
Anthony Zaragoza
Jonathan Williams
Philip Lui
Preston Smith
Richard Chatterton
Richard Heath
Steven Johnson
Tanner Gonzales
Theodore Mills
Tim Smith
Tim Thompson
Timothy Jones
Todd Phillips
Travis Allen
Travis Van Essen
Zach Griffin
Zackery Flores

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Chris Jones
Todd Ingram
Eric Chung
Juan Corral
Leslie Cullum
Alex Fairchild
Joe Bettis
Louis Napolitano
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

PRODUTTORE INTERNAZIONALE
Sajjad Majid

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
Nathalie Mathews

ASSISTENTE RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
Naomi Burgess

ASSISTENTE LOCALIZZAZIONE
Adele Dalena

SQUADRA PROGETTAZIONE
James Crocker
Tom Baker

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNA
Around the World
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl
STRUMENTI E SUPPORTO LOCALIZZAZIONE
forniti da XLOC Inc.

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

RESPONSABILE CQ LOCALIZZAZIONE
José Miñana

DIRETTORE MARKETING INTERNAZIONALE
Siân Evans

RESPONSABILE PRODOTTO INTERNAZIONALE SENIOR
David Halse

DIRETTORE SENIOR PR INTERNAZIONALE
Markus Wilding

RESPONSABILI PR INTERNAZIONALI
Adam Merrett
Megan Rex
Sam Woodward

DIRETTORE SOCIAL MEDIA E CONTENUTI INTERNAZIONALI
Ibrahim Bhatti

DIRETTORE SOCIAL MARKETING E CONTENUTI INTERNAZIONALI
Mitko Lambov

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

PRODUTTORE INTERNAZIONALE
Sajjad Majid

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
Nathalie Mathews

ASSISTENTE RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
Naomi Burgess

ASSISTENTE LOCALIZZAZIONE
Adele Dalena

SQUADRA PROGETTAZIONE
James Crocker
Tom Baker

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNA
Around the World
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl
STRUMENTI E SUPPORTO LOCALIZZAZIONE
forniti da XLOC Inc.

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

RESPONSABILE CQ LOCALIZZAZIONE
José Miñana

PROGRAMMATORE MASTERIZZAZIONE
Wayne Boyce

TECNICO MASTERIZZAZIONE
Alan Vincent

CAPO SENIOR CQ LOCALIZZAZIONE
Oscar Pereira

CAPO PROGETTO CQ LOCALIZZAZIONE
Florian Genthon

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE
Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Karim Cherif

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR
Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Jose Olivares

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE
Alessandro Testa
David Swan
Denis Stankus
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Iris Loison
Javier Vidal
Jihye Kim
Johanna Cohen
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schlicker
Mélissa Bordonado
Namer Merli
Norma Hernandez
Olivier Miller
Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roberto Zangaro
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Stefan Rossi
Timur Khorev

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Catherine Vandler
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Nadège Luriet
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchhill
Rohan Ishwarlal
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tracy Chua

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

SQUADRA 2K ASIA

RESPONSABILE MARKETING ASIA

Diana Tan

RESPONSABILE PRODOTTO ASIA

Chris Jennings

RESPONSABILE MARCHIO REGIONALE SENIOR

Tracy Chua

ESECUTIVO PRODOTTO

Rohan Ishwarlal

RESPONSABILE MARKETING GIAPPONE

Hide Shimizu

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE

Yosuke Yano

ASSISTENTE LOCALIZZAZIONE

Yasutaka Arita

OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

SVILUPPO COMMERCIALE TAKE-TWO ASIA

Erik Ford
Nadège Luriet
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchhill
Rohan Ishwarlal
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tracy Chua

DOPPIATORI

Jerry "King" Lawler
Michael Cole
Triple H
Bill DeMott
Vickie Guerrero
Justin Roberts
Howard Finkel
Lilian Garcia

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Squadra vendite Take-Two
Squadra vendite digitali Take-Two
Squadra marketing canale Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzlig
Christopher Fiumano

Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Squadra 2K IS
Greg Gibson
Squadra legale Take-Two
Justyn Sanderford
Jonathan Washburn
David Boutry
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiham-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Gwendoline Oliviero

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

VPE PRODOTTI CONSUMATORI

Casey Collins

VP CONCESSIONE LICENZE GLOBALE SENIOR

Howard Brathwaite

VP CONCESSIONE LICENZE INTERATTIVE

Ed Kiang
VICE PRESIDENTE
SVILUPPO PRODOTTO
Michael Archer

RESPONSABILE SENIOR, SVILUPPO PRODOTTO

Kevin Caldwell

ANALISTA PATRIMONIO MARCHIO

Ashley Zuzik

VICE PRESIDENTE SENIOR, PROGRAMMAZIONE RETE

Lisa Lee

MIXER POST AUDIO

Chris Argento
Tim Roche
Chuck Cavanaugh
Ray Jackson
Peter Buccellato
James Widman
Tommy Uzzo

PRODUTTORI SENIOR

Mark Hamilton
Jason Gomez

PRODUTTORI RESPONSABILI

Mike Calabrese
Dan Leonard

PRODUTTORE ASSOCIATO SENIOR

Colleen Sheehy

PRODUTTORI ASSOCIATI

Lisa Tilson
Pete Mokinsky
Michael Negron
Paul Erlick
Calvin Coulthard
David Vega
Alex Pierce
Frankie Morales
John Bakos
Erica Farmer
Brian Kunsman
Brian McMahon
Chris Watts
Mike Zuzik
Ed Smyth
Victor Lorenzo
Andrea D'ambrosio
Dan Glowacki
Steve Conoscenti
Ed Figueroa
ASSISTENTI PRODUZIONE
Dave Walsh
Gina Sciame
Ryan Duggan

DIRETTORE SENIOR, MONTAGGIO

Slim Simon

DIRETTORI CREATIVI

Rob Cinguina
Dan Pucherelli

VICE PRESIDENTE, PRODUZIONE E GRAFICA

Chris Siciliano

DIRETTORE, 3D

Kevin Callahan

DIRETTORE, 2D

Dan Ormsby

CAPİ PROGETTISTI 3D

Daniel Cerasale
Jacques Broquard

PROGETTISTA GRAFICA 3D SENIOR

Matt Thurber

PROGETTISTI GRAFICA 3D

Ish Nazmi
Orey Spear
Andrew Lapunta

CAPİ PROGETTISTI 2D

Soyon Yun
Jeff Um
Sj Deluise

PROGETTISTI GRAFICA 2D SENIOR

Dionisios Efkarpidis
Matthew Swinford
Mike Kinney
Kelly Bray

PROGETTISTA GRAFICA 2D SENIOR

Sean Matos
Derek Ragos
Paul Robinson

VICE PRESIDENTE, PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Lauren A. Dienes-Middlen

DIRETTORE FOTOGRAFIA

Frank Vitucci

TECNICO FOTOGRAFIA SENIOR

Jamie Nelson

TECNICO FOTOGRAFIA

Melissa Halladay

ASSISTENTE FOTOGRAFO

Lea Girard

ARCHIVISTA FOTO ASSOCIATO

Joshua Tottenham
Jd Sestito

DIRETTORE CREATIVO

John F. Jones II

DIRETTORE CREATIVO CONCESSIONE LICENZE GLOBALE

Joe Giorno

DIRETTORE PRODUZIONE

Liz Montgomery

VICE PRESIDENTE SENIOR, SERVIZI CREATIVI

Stan Stanski

DIRETTORE, OPERAZIONI ATTORI

Mark Carrano

VP SENIOR, OPERAZIONI ATTORI ED EVENTI LIVE

Jane Geddes

DIRETTORE SENIOR, RELAZIONI ATTORI

Kerry Rodgers

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Joel Satin
Michael Archer
John Archer
Anthony Archer
Christopher Archer
Michele Mazzola

MUSICA

COLONNA SONORA WWE 2K15

"THIS MEANS WAR" ESEGUITA DAGLI AVENGED SEVENFOLD

SCRITTA DA BRIAN ELWIN HANER, JONATHAN SEWARD, MATTHEW CHARLES SANDERS, ZACHARY JAMES BAKER PUBBLICATA DA EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI); 5 GATES MUSIC (BMI); LEWIS CHRIST PUBLISHING (BMI); SLAYER ST PUBLISHING (BMI); SKELETONS AND BOWTIES PUBLISHING (BMI) PER GENTILE CONCESSIONE DI WARNER BROS. RECORDS SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2013 WARNER BROS. RECORDS

"READY" (CON LA PARTECIPAZIONE DI FUTURE)

ESEGUITA DA B.O.B. SCRITTA DA NOEL C. FISHER, CLARENCE MONTGOMERY III, ANDREW PROCTOR, BRIAN SOKO, RASOOL DIAZ, BOBBY RAY JR. SIMMONS, NAVYADUS WILBURN PUBBLICATA DA EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI); IF YOU NEED ME DON'T LEAVE ME (BMI);

WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) PER CONTO PROPRIO E DI RASOOL DIAZ PUB DESIGNEE (BMI), ANDRE ERIC PROCTOR BMI PUB DESIGNEE (BMI) E BRIAN SOKO

BMI PUB DESIGNEE (BMI); SONGS OF UNIVERSAL, INC. (BMI) PER CONTO PROPRIO E DI HAM SQUAD MUSIC

(BMI); TRIVING MUSIC, INC. (BMI) PER CONTO PROPRIO E DI NAVYADUS MAXIMUS MUSIC (BMI) PER GENTILE CONCESSIONE DI ATLANTIC RECORDING CORP. SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING

(P) 2013 ATLANTIC RECORDING CORP.

"WORKIN'" (CON LA PARTECIPAZIONE DI ALEXANDER KING)

ESEGUITA DA BIG SMO SCRITTA DA JOHN LEE SMITH, RIDDLE BRADLEY RAY JR., ALEXANDER KING, JON CONNER PUBBLICATA DA SONY/ATV ACCENT (ASCAP); SONY/ATV COUNTRYSIDE (BMI); MY INTELLECTUAL PROPERTY PUBLISHING (BMI) PER GENTILE CONCESSIONE DI DIAMOND SONG SERVICES, LLC PER GENTILE CONCESSIONE DI WARNER MUSIC NASHVILLE SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2014 WARNER MUSIC NASHVILLE

"HEART OF A WARRIOR" (CON LA PARTECIPAZIONE DI TEDDY SKY)

ESEGUITA DA DIZZEE RASCAL SCRITTA DA GERALDO JACOP SANDELL, JIMMY PAUL THORNFELDT, NADIR KHAYAT, DYLAN KWAGENA MILLS PUBBLICATA DA SONY/ATV SONGS

LLC (BMI); 2101 SONGS (BMI); SONGS OF REDONE (BMI); BMG PLATINUM SONGS (BMI) PER CONTO DI BMG RIGHTS MANAGEMENT (UK) LTD. PRESSO BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC PER GENTILE CONCESSIONE DI UNIVERSAL ISLAND RECORDS LTD. SU LICENZA DI UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

"WILD ONES" (CON LA PARTECIPAZIONE DI SIA [WWE VERSION])

ESEGUITA DA FLO RIDA SCRITTA DA RAPHAEL JUDRIN, PIERRE-ANTOINE MELKI, JACOB ELISHA LUTTRELL, MARCUS COOPER, BEN MADDAHI, TRAMAR DILLARD, AXEL CHRISTOPHER HEDFORS, SIA KATE FURLER PUBBLICATA DA WB MUSIC CORP. (ASCAP) PER CONTO PROPRIO, DI ARTIST PUBLISHING GROUP EAST (SESAC) PRESSO BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC PER GENTILE CONCESSIONE DI WARNER BROS. RECORDS SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2013 WARNER BROS. RECORDS

ATV TUNES LLC (ASCAP); EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI); UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC. (BMI) PER CONTO DI UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING AB (BMI) PER GENTILE CONCESSIONE DI ATLANTIC RECORDING CORP. SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2012 ATLANTIC RECORDING CORP.

"THIS IS HOW WE ROLL" (CON LA PARTECIPAZIONE DI LUKE BRYAN)

ESEGUITA DAI FLORIDA GEORGIA LINE SCRITTA DA LUKE BRYAN, TYLER REED HUBBARD, BRIAN KELLEY, COLE SWINDELL PUBBLICATA DA SONY/ATV TREE PUBLISHING (BMI); PEANUT MILL SONGS (BMI); BIG LOUD MOUNTAIN (BMI) (AMMINISTRATA DA BIG LOUD BUCKS) PER GENTILE CONCESSIONE DI UNIVERSAL REPUBLIC NASHVILLE RECORDS SU LICENZA DI UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES LUKE BRYAN APPARE PER GENTILE CONCESSIONE DI CAPITOL NASHVILLE RECORDS

"BONFIRE"

ESEGUITA DAI KNIFE PARTY SCRITTA DA ROB SWIRE THOMPSON, GARETH MCGRILLEN PUBBLICATA DA EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI); SONY/ATV SONGS LLC (BMI) PER GENTILE CONCESSIONE DI WARNER MUSIC UK SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2012 WARNER MUSIC UK

"GHOST"

ESEGUITA DA MYSTERY SKULLS SCRITTA DA LUIS ALBERTO DUBUC PUBBLICATA DA PRIMARY WAVE DUBUC (ASCAP) E THE SECRET HANDSHAKERS (ASCAP) PRESSO BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC PER GENTILE CONCESSIONE DI WARNER BROS. RECORDS SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2013 WARNER BROS. RECORDS

"ZERO VISIBILITY" ESEGUITA DAI RISE AGAINST SCRITTA DA TIMOTHY J. MCILRATH, JOSEPH DANIEL PRINCIPLE, ZACARIAH JOAQUIN BLAIR, BRANDON BARNES PUBBLICATA DA SONY/ATV TUNES LLC (ASCAP); DO IT TO WIN MUSIC (ASCAP) PER GENTILE CONCESSIONE DI INTERSCOPE RECORDS SU LICENZA DI UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

"COME ON OVER"

ESEGUITA DA ROYAL BLOOD SCRITTA DA MICHAEL KERR, BEN THATCHER PUBBLICATA DA WB MUSIC CORP. (ASCAP) PER GENTILE CONCESSIONE DI WARNER MUSIC UK SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2014 IMPERIAL GALACTIC

"FREE" (CON LA PARTECIPAZIONE DI EMELI SANDÉ E NAS)

ESEGUITA DAI RUDIMENTAL SCRITTA DA EMELI SANDÉ, AMIR ISADKHAH, KESI DRYDEN, PIERS SEAN AGGETT PUBBLICATA DA EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) PER CONTO DI STELLAR SONGS LTD (PRS); SONY/ATV SONGS LLC (BMI) PER CONTO DI SONY/ATV MUSIC PUBLISHING LIMITED UK (PRS) PER GENTILE CONCESSIONE DI WARNER MUSIC UK SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2013 WARNER MUSIC UK

"WE DEM BOYZ"

ESEGUITA DA WIZ KHALIFA SCRITTA DA CAMERON THOMAZ, NOEL C. FISHER, KEMTON "CHOPPAHOT" COOKS, MAURICE BROWN PUBBLICATA DA WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) PER CONTO PROPRIO E DI WIZ KHALIFA PUBLISHING; EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI); IF YOU NEED ME DON'T LEAVE ME (BMI); KEMTON COOKS BMI PUBLISHING DESIGNEE; LOVE EQUAL LIFE (BMI) PER GENTILE CONCESSIONE DI ATLANTIC RECORDING CORP.

SU ACCORDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2014 ATLANTIC RECORDING CORP.

ALBUM CON LA COLONNA SONORA DISPONIBILE SU ATLANTIC RECORDS

MUSICHE ENTRATA

MUSICHE ENTRATA DI SUPERSTAR DIVE WWE COMPOSTE DA JIM JOHNSTON, PUBLISHATE DA BMG PLATINUM SONGS (BMI) PER CONTO DI STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI), PER GENTILE CONCESSIONE DI WWE MUSIC GROUP, A ECCEZIONE DI QUANTO SEGUE:

"ВНИМАНИЕ (ATTENTION!)"

CFOS UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP SONGS

"BOOVAKA 619"

ESEGUITA DAI P.O.D. SCRITTA DA TOMAS A. LOPEZ PUBBLICATA DA BMG GOLD SONGS (ASCAP) PER CONTO DI SCREECH MUSIC (ASCAP) PER GENTILE CONCESSIONE DI WWE MUSIC GROUP

"BREAK ORBIT"

CFOS UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP SONGS

"CHRISTCONTROL-JP"

ESEGUITA DAI CANCER KILLING GEMINI SCRITTA DA ERIC MICHAEL COHEN PER GENTILE CONCESSIONE DI JINGLE PUNKS MUSIC

"CULT OF PERSONALITY"

ESEGUITA DAI LIVING COLOUR SCRITTA DA COREY GLOVER, MUZZY SKILLINGS, VERNON REID, WILL CALHOUN PUBBLICATA DA BMG ACQUISITION CO., LLC PER CONTO DI SONGS OF SMP (ASCAP) PER GENTILE CONCESSIONE DI EPIC RECORDS, UN'UNITÀ DI SONY MUSIC LICENSING ENTERTAINMENT SU ACCORDO CON SONY MUSIC LICENSING

"FEAR NOTHING"

CFOS UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP SONGS

"FLIGHT OF THE VALKYRIES" SCRITTA DA WILHELM RICHARD WAGNER (PD) PER GENTILE CONCESSIONE DI WWE MUSIC GROUP

"HALLELUJAH"

CFOS SCRITTA DA GEORGE FRIEDRICH HANDEL (PD) UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP SONGS

"I WALK ALONE"

ESEGUITA DAI SALIVA SCRITTA DA JIM JOHNSTON, CHRISTOPHER JON D'ABALDO, DAVID A. NOVOTNY, JOSEPH SCOTT SAPPINGTON, PAUL ALLEN CROSBY E WAYNE A. SWENNY PUBBLICATA DA BMG PLATINUM SONGS (BMI) PER CONTO DI STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI); BMG GOLD SONGS (ASCAP) PER CONTO DI SCREECH MUSIC (ASCAP) PER GENTILE CONCESSIONE DI WWE MUSIC GROUP

"LET ME SHOW YOU HOW"

CFOS UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP SONGS

"LIVE IN FEAR"

SCRITTA ED ESEGUITA DA MARK CROZER PUBBLICATA DA BMG GOLD SONGS (ASCAP) PER CONTO DI SCREECH MUSIC (ASCAP) PER GENTILE CONCESSIONE DI WWE MUSIC GROUP

"ONE OF A KIND"

ESEGUITA DAI BREAKING POINT SCRITTA DA JIM JOHNSTON, JUSTIN MARK RIMER, BRETT WAYNE ERIKSSON PUBBLICATA DA BMG PLATINUM SONGS (BMI) PER CONTO DI STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI); BMG GOLD SONGS (ASCAP) PER CONTO DI SCREECH MUSIC (ASCAP) PER GENTILE CONCESSIONE DI THE BICYCLE MUSIC COMPANY

"PATRIOT"

CFOS UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP SONGS

"PEB HA ABBT
(ROAR OF THE LION)"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

"RAP SHEET"
SCRITTA DA RENE DE WAELE, DIDIER
GILBERT LEGLISE PER GENTILE
CONCESSIONE DI APM MUSIC

"REAL AMERICAN"
ESEGUITA DA RICK DERRINGER
SCRITTA DA RICK DERRINGER E
BERNARD KENNY
PUBBLICATA DA UNIVERSAL MUSIC
CAREERS PER CONTO PROPRIO E DI
SCRATCH AND SNIFF MUSIC, INC.
(BMI) PER GENTILE CONCESSIONE
DI EPIC RECORDS, UN'UNITA'
SONY MUSIC ENTERTAINMENT
SU ACCORDO CON SONY MUSIC
LICENSING

"REBEL SON"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

"REBORN"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

"RIGHT HERE, RIGHT NOW"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

"ROAR OF THE CROWD"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

"ROCKHOUSE"
SCRITTA ED ESEGUITA DA FRANK
SHELLEY
PER GENTILE CONCESSIONE DI 5
ALARM MUSIC
PUBBLICATA DA FOCUS MUSIC
(PUBLISHING) LTD.

"RUSH OF POWER"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

"SEXY BOY"
(CON LA PARTECIPAZIONE DI
SHAWN MICHAELS)
SCRITTA ED ESEGUITA DA
JIMMY HART E JOHN J. MAGUIRE
PUBBLICATA DA BMG SILVER SONGS
(SESAC) PER CONTO DI PILEDRIVER
MUSIC (SESAC) PER GENTILE
CONCESSIONE DI WWE MUSIC
GROUP

"SHOOT FOR THE STARS"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

"SLOW CHEMICAL"
ESEGUITA DA FINGER ELEVEN
SCRITTA DA JIM JOHNSTON, SCOTT
ANDERSON, JAMES BLACK, RICK
JACKETT, SEAN ANDERSON, RICH
BEDDOE
PUBBLICATA DA BMG PLATINUM
SONGS (BMI) PER CONTO DI
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI); BMG GOLD SONGS
(ASCAP) PER CONTO DI SCREECH
MUSIC (ASCAP)
PER GENTILE CONCESSIONE DI
WWE MUSIC GROUP

"SOME BODIES GONNA GET IT"
SCRITTA DA JIM JOHNSTON,
JORDAN HOUSTON E PAUL D.
BEAUREGARD ESEGUITA DAI THREE
B MAFIA
PUBBLICATA DA BMG PLATINUM
SONGS (BMI) PER CONTO DI
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC.
(BMI) E TEFNOISE PUBLISHING LLC
(BMI) PRESSO BMG RIGHTS
MANAGEMENT (US) LLC
PER GENTILE CONCESSIONE DI
COLUMBIA RECORDS, UN'UNITA'
DI SONY MUSIC ENTERTAINMENT
SU ACCORDO CON SONY MUSIC
LICENSING

"STARS IN THE NIGHT"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

"STING THEME"
SCRITTA ED ESEGUITA DA JIMMY
HART E HOWARD HELM
PUBBLICATA DA RET MUSIC, INC.
(ASCAP)

"SWISS MADE"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

"THE TIME IS NOW"
ESEGUITA DA JOHN CENA E THA
TRADIMAR
SCRITTA DA JOHN CENA, MARC
JOSEPH PREDKA, BOBBY RUSSELL
PUBBLICATA DA BMG PLATINUM
SONGS (BMI) PER CONTO DI
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI); BMG GOLD SONGS
(ASCAP) PER CONTO DI PREDKA
MUSIC PUBLISHING (ASCAP)
PIX-RUSS MUSIC (ASCAP) PER
GENTILE CONCESSIONE DI WWE
MUSIC GROUP

"THIS FIRE BURNS"
ESEGUITA DAI KILLSWITCH
ENGAGE
SCRITTA DA JIM JOHNSTON,
HOWARD JONES, ADAM
DUTKIEWICZ, JOEL STROETZEL,
MICHAEL D'ANTONIO, JUSTIN
FOLEY PUBBLICATA DA BMG
PLATINUM SONGS (BMI) PER CONTO
DI STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI); BMG SILVER SONGS
(SESAC) PER CONTO DI PILEDRIVER
MUSIC (SESAC) PER GENTILE
CONCESSIONE DI WWE MUSIC
GROUP

"TURBO CHARGED"
SCRITTA DA PETER HINTON (PRS)
PUBBLICATA DA ZFC MUSIC (ASCAP)
PER GENTILE CONCESSIONE DI
FIRSTCOM MUSIC

"WHAT'S UP?"
ESEGUITA DA R-TRUTH
SCRITTA DA RON KILLINGS
PUBBLICATA DA BMG PLATINUM
SONGS (BMI) PER CONTO DI
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI) PER GENTILE
CONCESSIONE DI WWE MUSIC
GROUP

"WORLDS APART"
CFOS
UNA PRODUZIONE WWE E WIND-UP
SONGS

MUSICA AGGIUNTIVA
I SEGUENTI BRANI SONO PER

GENTILE CONCESSIONE DI APM
MUSIC.

A NEW GAME
ACROSS THE HORIZON (A)
ACTION MOVIE TRAILER
AGGRESSIVE TENDENCIES
AIR SUPPORT
ALCHEMIST PULSE
APOCALYPTIC SCENARIO A
APOCALYPTIC SCENARIO D
AS THEY WILL RISE (A)
BAD WEATHER
BALLISTIC REPORT
BATTLE APPROACH
BATTLE CRY (A)
BATTLE FOR IMMORTALITY (A)
BELIEVE IN HEROES
BENEATH THE CITY (A)
BEYOND THE ABYSS (A)
BIG MUSCLE
BLACK FRIDAY
BLOOD PACT (B)
BORN A HERO
BUILDING THE MOMENT
BULLFIGHT
CATACLYSM
CAUSE UNKNOWN
CHANT ARCHAIOS
CHAOS DEBRIS
COLOSSUS
COME THIS WAY - ALTERNATIVE MIX
CRUSHED (A)
DANNY GLOVER VS. PREDATOR
DAYS OF WRATH A
DETERMINED DRIVE
DIRT
EIGHTEEN
EMOTION IN MOTION (A)
EMOTION IN MOTION (B)
ENTER THE COMBAT
EVEN THE BEST SITTING
EXTREME BRUTALITY
FEVER PITCH
FIGHTING BACK (A)
FRENCH NATIONAL ANTHEM
FULL ARMOR FULL FORCE (A)
GI JOE 30
GIVE EM HELL (A)
GORILLA
GREAT CHAMPIONS (A)
GRIND LOW
GRINDING IT OUT (A)
HAIL TO THE CHIEF
HEAVEN CAN WAIT (A)
HEAVY CONTACT
HELL'S ARMY
HUMOURS OF GLEN DART

IN THE LIGHT
INTROSPECTION
JUBILATION (B)
KILLSWITCH
LEAD THE WAY (A)
MAKE YOUR OWN FATE (B)
MISTER UNSTOPPABLE
MY MONEY
NASTY GIRL
NEEDLES
NEW WESTERN
ONE ON ONE (A)
ONE WAY TRIP TO HELL (A)
OUTBREAK
PHANTOM
PIZZA DANCE
POMPOSER EMPFANG
RAIN (A)
RAZORBLADE
RED SKIES
RETURN OF THE KING
RISE OF THE DRAGON
ROUGH TIME
RULE BRITANNIA
SAMURAI SIGH
SEASON IN THE BALANCE (B)
SHADOWS AND DUST
SMASH THE BLOCKADE (B)
SOUL OF THE SYSTEM
STAR TRIPPER
TACTUS (A)
TAMURE
THE LAST GUNSLINGER (A)
THIS DAY IS OURS
U.S.A.
ULTIMATE FORCE
UNDERWORLD RISING (A)
WAR MONGER (A)
WHIRLWIND (C)
WRATH
YOU MUST OVERCOME (A)

COPYRIGHT INTERNAZIONALI
DEPOSITATI, UTILIZZATI SU
CONCESSIONE. TUTTI I DIRITTI
RISERVATI. NON DUPLICARE.

ATTENZIONE: Costituisce violazione
della legge federale sul diritto d'autore
la sincronizzazione di questo videogioco
con videocassette o pellicole, o la
stampa di composizioni contenute nel
videogioco in forma di notazione musicale
standard, senza l'autorizzazione scritta del
proprietario del diritto d'autore.

ZLIB Copyright (C) 1995-2014 Jean-Ioup
Gailly e Mark Adler

Questo software è fornito "così com'è",
senza alcun tipo di garanzia, implicita
o esplicita. In nessun caso gli autori
potranno essere ritenuti responsabili per
eventuali danni derivanti dall'utilizzo di
questo software.

Chiunque può usare questo software
per qualsiasi scopo, incluse applicazioni
commerciali, e modificarlo o ridistribuirlo
liberamente, nel rispetto delle seguenti
restrizioni:

1. L'origine di questo software non
deve essere travisata. L'utente non può
affermare di aver scritto il software
originale. Se l'utente utilizza questo
software all'interno di un prodotto, sarebbe
gradito (anche se non necessario) citarlo
nella documentazione del prodotto stesso.
2. Le versioni modificate del codice
sorgente devono essere chiaramente
identificate come tali e non possono essere
spacciate per il software originale.
3. Questa nota non può essere rimossa
o modificata da qualsiasi distribuzione
del codice.

QUESTO SOFTWARE VIENE FORNITO,
DAI PROPRIETARI DEI DIRITTI E DAI
CONTRIBUTORI, "COSÌ COM'È" E NON
VIENE OFFERTA ALCUNA GARANZIA
ESPLICITA O IMPLICITA COMPRESA,
MA NON LIMITATA A, QUELLE DI
COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ A
UN DATO SCOPO. IN NESSUN CASO
LA FONDAZIONE O I CONTRIBUTORI
SARANNO RESPONSABILI PER
QUALSIASI DANNO DIRETTO,
INDIRETTO, INCIDENTALE, SPECIALE,
ESEMPLARE O CONSEGUENZIALE
(COMPRESO, MA NON LIMITATO A,
ACQUISTO DI BENI E SERVIZI; PERDITA
DI UTILIZZO DATI O UTILITÀ;
SOSPENSIONE DELL'ATTIVITÀ)
CAUSATI O AVRANNO QUALSIASI
RESPONSABILITÀ, SIA IN UN
CONTRATTO CHE IN UNA PRECISA
RESPONSABILITÀ GIURIDICA
O ILLECITO CIVILE (COMPRESO
NEGLIGENZA O DIVERSAMENTE)
PROVOCATI DA UN USO IMPROPRIO DEL
SOFTWARE, ANCHE SE AVVISATI DELLA
POSSIBILITÀ DI TALE PROBLEMA.
TUTTI I MARCHI COMMERCIALI
APPARTENGONO AI RISPETTIVI
PROPRIETARI. I NOMI E I LOGO
DI TUTTE LE ARENE SONO MARCHI
COMMERCIALI DEI RISPETTIVI
PROPRIETARI E SONO UTILIZZATI SU
CONCESSIONE.

IN MEMORIA DI WARRIOR
1959 - 2014

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

Questa garanzia limitata del software e accordo di licenza (questo "Accordo") potrebbe essere periodicamente aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.take2games.com/italia ("Site"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALCRI SCRITTI, FILE, MATERIALE E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATE E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APPRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUTINENSE TAKE- TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. ("LICENZIANTE"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA www.take2games.com/privacy E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA www.take2games.com/legal.

SI PREGA DI LEGGERE IL PRESENTE DOCUMENTO CON ATTENZIONE. SE NON SI ACCETTANO TUTTI I TERMINI DELL'ACCORDO, NON È POSSIBILE APRIRE, SCARICARE, INSTALLARE, COPIARE E USARE IL SOFTWARE.

LICENZA

Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, 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 una sola Piattaforma di gioco (per es. computer, dispositivo mobile o console di gioco) a meno che non sia espressamente specificato altrimenti nella documentazione del Software. I diritti derivanti dalla licenza sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza basata su questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla prima data utile tra quella dell'eliminazione del Software e quella della risoluzione dell'Accordo da parte del Licenziante (vedi sotto).

Il Software viene concesso in licenza e non venduto; con il presente Accordo l'utente dichiara di accettare che non gli viene trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà sul Software e che il presente Accordo non sarà oggetto di qualsivoglia diritto nei confronti del Software. Il Licenziante detiene tutti i diritti, titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti di autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informativi, 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 i diritti morali. Il Software è frutto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti di 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 Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le leggi federali sui diritti di autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti di autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabili, dai relativi licenziatori.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento l'utente accetta di non:

- utilizzare il Software per scopi commerciali;
- distribuire, dare in leasing, concedere in licenza, vendere, affittare, convertire in valuta convertibile o altrimenti trasferire o assegnare il Software o sue eventuali copie, compresi, a mero titolo esemplificativo, anche i Beni virtuali e la Valuta virtuale (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;
- effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo);
- rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, se non diversamente specificato dal Software e nel presente Accordo;
- 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 totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);
- utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante vi offra un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;
- decodificare, decompilare, smontare, modificare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;
- barare o utilizzare bot, spider o altri programmi non autorizzati in durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;
- violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software; e
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per i quali vigi il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

ACCESSO A FUNZIONE/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione ai servizi di terzi e/o a servizi del Licenziante (compresi le relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per attivare il Software, accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi o/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti contenuti (complessivamente denominate "Funzionalità addizionali"). L'accesso alle Funzionalità addizionali è limitato a un singolo account utente (come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valuta virtuale convertibili o re-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattata per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (comprensive quelle di backup o archiviazione) e della documentazione e della licenza e dei termini e le condizioni del trasferimento della licenza della copia pre-registrata potesse richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare, convertire

in valuta virtuale convertibile la Valuta virtuale e i Beni virtuali, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzionalità addizionali, 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 è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati e non può essere utilizzato per qualsiasi attività commerciale o per qualsiasi altro scopo. NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE DIGITALI DEL SOFTWARE. **PROTEZIONE 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. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altri variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permettesse l'accesso alle Funzionalità addizionali, solo una copia del Software alla volta potrà accedere. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, il Licenziante può, in qualsiasi momento, senza preavviso e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi (ma non limitati) a mappe di gioco, scenari, foto, progetti di automobile, oggetti 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 l'uso del Software, l'utente accetta di concedere al Licenziante il diritto e la licenza esclusiva, non trasferibile e non esclusiva, non in esclusiva, non in esclusiva, non trasferibile e cedibile in licenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui diritti di riproduzione, copiare, adattare, modificare, esportare, mostrare, trasferire, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora o conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia e accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivranno alla cessazione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

CONNESSIONE 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.

ACCOUNT UTENTE. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, potrebbe essere necessario avere e mantenere un account utente o valido con un servizio online, come per esempio una piattaforma di gioco di parti terze o un social network ("Account di parti terze"), o un account con il Licenziante o un suo affiliato, così come indicato nella documentazione del Software. In mancanza di tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, del tutto o in parte. Al fine di accedere al Software e alle sue funzionalità, il Software potrebbe anche richiedere di creare un account utente specifico per il Software stesso con il Licenziante o un suo affiliato ("Account utente"). I dati di login dell'Account utente potrebbero essere associati a quelli di un Account di parti terze. La responsabilità per qualsiasi uso o della sicurezza dei propri Account utente e Account di parti terze utilizzati per accedere e utilizzare il Software ricade sull'utente.

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI

Se il Software permette di acquistare o guadagnare, giocando, una licenza a usare Valuta virtuale e Beni virtuali, si applicano le condizioni e i termini aggiuntivi di questa sezione.

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI. Il Software può permettere all'utente di usare una valuta virtuale, fisica come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Valuta virtuale" o "VV") e (il) di accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali nell'ambito del Software ("Beni virtuali" o "BV"). A prescindere dalla terminologia usata, la VV e il BV rappresentano dei diritti di licenza limitati, governati da questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza limitati, non in esclusiva, non trasferibili e non cedibili in licenza a usare la VV e il BV ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software e a fini non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, la VV e il BV ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non aver altro titolo o diritto di proprietà sulla VV e sui BV al assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Accordo non può essere interpretato nel senso di una compravendita di diritti alla VV e ai BV.

La VV e il BV non posseggono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere della misura che influiscano indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VV e/o BV, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VV e BV non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione a essi cessi secondo i termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dimostri la fornitura del Software o se il presente Accordo venga in altro modo risolto. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante si riserva il diritto di modificare i costi per il diritto all'accesso all'uso della VV o del BV e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE E ACQUISTARE VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI: all'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare VV o ottenere BV dal Licenziante a seguito del completamento di certe o attività o del raggiungimento di certi obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può offrire al cliente VV o BV per aver completato un'attività di gioco come aver raggiunto un determinato livello nel Software, aver portato a termine un compito, aver creato contenuti originali. La VV e il BV ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VV e BV solo all'interno del Software o tramite piattaforme, negozi online di applicazioni o altri negozi di terze parti autorizzati dal Licenziante (qui complessivamente definiti "Negozi di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del gioco tramite un Negozi di applicazioni sono soggetti alle regole del Negozi di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e dal suo Accordo di licenza. Questo servizio online viene concesso in licenza all'utente dal Negozi di applicazioni. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto di VV e tali sconti e promozioni possono essere in qualche documento (quodunque) o in altre comunicazioni o servizi o servizi del Licenziante o in altre comunicazioni o servizi o servizi del Licenziante. L'ammontare di VV acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di VV acquistabile per transazione e/o al giorno, variabile a seconda del Software acquistato. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante può imporre limiti aggiuntivi all'ammontare di VV acquistabile e utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare la VV e al massimo saldo attivo di VV accreditabili in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di VV effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sul rispettivo utente, a prescindere che li abbia autorizzati o meno.

CALCOLO DEL SALDO: È possibile accedere e visualizzare la VV e il BV accreditati sul proprio Account utente una volta effettuato il login all'Account utente stesso. Il Licenziante si riserva il diritto di effettuare, a propria esclusiva discrezione, tutti i calcoli relativi alla VV e ai BV disponibili sull'Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare di VV cui viene accordato il credito e a meno che non sia diversamente specificato, i crediti di BV a ad altri utenti. Sebbene il Licenziante miri a effettuare tutti i calcoli sui basi coerenti e ragionevoli, l'utente riconosce e accetta che i calcoli del Licenziante relativi all'ammontare della VV e dei BV disponibili nel proprio Account utente sono definitivi, a meno che non riesca a fornire al Licenziante la documentazione che dimostri come tali calcoli fossero intenzionalmente errati.

GARANZIA LIMITATA: Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se ne abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Licenziante garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'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 Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o unità di gioco. Il Licenziante non garantisce contro le interferenze nel funzionamento del Software causate da altri programmi, virus, malware o da altri fattori. Il Licenziante non garantisce che il Software sia compatibile con software hardware di terze parti che eventualmente non nel Software verranno corretti. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituisce garanzia di alcun tipo. Date che alcune divisioni non permettono l'accesso o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificatamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni alcuni, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

L'utente è responsabile per e dovrà pagare, indennizzare e tenere indenne il Licenziante e qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato da qualsiasi tassa, imposta e tributo imposti da qualsiasi entità governativa sulle transazioni contemplate nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatte salve le tasse applicabili sui guadagni del Licenziante), a prescindere che siano inclusi o meno nelle fatture inviate dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esenzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e i costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto a rimborsi da parte del Licenziante per nessun tipo di spesa, dovendolo anzi tenere indenne da esse.

TERMINI DI SERVIZIO

Ogni accesso e utilizzo del Software è soggetto al presente Accordo, alla relativa documentazione del Software, ai Termini di servizio del Licenziante e alla Politica sulla privacy del Licenziante e tutti i termini e le condizioni dei Termini di servizio sono con ciò incorporati nel presente Accordo. L'insieme di questi accordi rappresenta l'accordo completo tra l'utente e il Licenziante per ciò che attiene l'utilizzo del Software e dei prodotti e servizi a esso correlati e prevale su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

Qualora una qualsiasi clausola del presente Accordo sia considerata per un qualsiasi motivo non applicabile, tale clausola sarà emendata solo per lo stretto necessario a renderla applicabile, mentre le restanti clausole del presente Accordo resteranno invariate.

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York 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 Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali o federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contee di New York, New York, USA). L'utente e il Licenziante concordano sulla competenza di tali corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle relative norme sulle notificazioni o come altrimenti consentito dalla legge dello stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non si applica al presente Accordo né a qualunque disputa o transazione derivanti da esso.

PER DOMANDE CONCERNENTI IL PRESENTE ACCORDO, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2005-2014 Take-Two Interactive Software e le sue consociate. 2K, il logo 2K e il logo Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Ogni programmazione, nome del performer, immagine, aspetto caratteristico, slogan, mossa di wrestling, marchio, logo e copyright di WWE è proprietà esclusiva di WWE e delle sue consociate. © 2014 WWE. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.



COLONNA SONORA A CURA DI PHARRELL WILLIAMS

ORA INCLUDE 25 SQUADRE
EUROLEAGUE
BASKETBALL



DISPONIBILE NEI NEGOZI

#YourTimeHasCome



www.pegi.info

XBOX ONE



© 2005-2014 Take-Two Interactive Software e le sue consociate. Tutti i diritti riservati. 2K, il logo 2K e il logo Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Le identificazioni di NBA e delle squadre appartenenti a NBA sono marchi commerciali, disegni coperti da copyright e altre forme di proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre appartenenti a NBA e non possono essere usate, interamente o in parte, senza previa autorizzazione scritta di NBA Properties, Inc. © 2014 NBA Properties, Inc. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.

5269865/MAN