

XBOX ONE

WWE 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 Z per trovare il punto critico. L'aggressore può anche attaccare (X) o stringere (A) il suo avversario.

PRESA

Presa normale:

Z ↑/↓/←/→ + A

Presa potente:

Z ↑/↓/←/→ + A

Gira avversario:

Z ← o →

FRONT FACELOCK

Immobilizzazione: per eseguire una Front FaceLock sull'avversario premi A senza premere una direzione su Z

PRESA:

A or (Z ↑/↓/←/→ + A)

Sottomissione Breaking Point:

Tieni premuto A

Attacco: X

Trascina avversario: Tieni oremuto LT + RT e muovi la Z 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 Z per riposizionare un avversario a terra o stordito.

AVVERSAIO A TERRA

Solleva avversario: Z ↑

Gira avversario: Z ←/→

Solleva da dietro l'avversario: Z ↓

AVVERSAIO STORDITO ALL'ANGOLO

Gira avversario:

Z ←/→

Solleva e metti sull'angolo:

Z ↑

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

AVVERSAIO STORDITO APPOGGIATO ALLE CORDE

Posiziona avversario sulla corda centrale:

Z ←/→

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

Hiroimi 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
Youhei 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 Domaie
Kyohei Hosomi
Kazuyuki Isayama
Shiho Sato
Miho Hashimoto
Jie Wei
Yuki Matsumoto
Kenji Kawabata
Yuu Hara
Masaaki Hashimoto
Takanori Akiyama
Hayato Odeishi
Shinya Ozawa

Keiko Zama
Junichi Koshino
Motoshi Hiro
Akihisa Sako
Kouta Okada
Shoki Yaguchi
Christian Hagedorny
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 Adachihara
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 Qujano
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
Munehika 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 Dhura

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 Ryouuke
Kouhei Murase

RESPONSABILE TRADUZIONE

Derek Kessler

TRADUTTORI

Rie Ishida
Leo King
Yoko Sato
John Daniels

SUPPORTO IT

Kentaro Sato
Koji Tomita
Kazunori Nakagawa
Suji 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
Shiroy 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.
L.I.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 CONCESSIONI

LICENZE
Steve Islas

ASSISTENTE PRODUZIONE

Dino Zucconi

PROGETTISTI SENIOR

Bryan Williams
Jason Vandiver

PROGETTISTA

Ramelle Ballesta

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 Gardopee
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

RESPONSABILE, TRADUZIONE

Yuri Tanaka

TRADUTTORI

Akane Yamamoto
Anne Awaya

CONCESSIONE LICENZE MUSICA

E ATTORI
Debbie Fingerma

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

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

Steve Wang

Jenny Cai

GRAFICA SUPERSTAR

Petrol Advertising

CONSTRUTTORI 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

Eilten Yin

RESPONSABILE PROGETTO

Hilary Lu

RESPONSABILE SVILUPPO COMMERCIALE

Rita Liu

CAPO GRAFICA

Fu Jun Jin

GRAFICO SENIORZhiyin 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 SENIORWang Yiwen
Han Xiaowei**GRAFICI PERSONAGGI INTERMEDI**Li Ming
Wang Yun
Liang Yuanshen
Qu Wenyong**GRAFICO TECNICO PRINCIPALE**

Feng Hu

GRAFICI TECNICI INTERMEDIChen Zhi Bin
Chen Shun Peng
Wang Su Zhen**SCANSIONE FACCE**Pixelgun Studio
Timothy Valka
Anton Dawson
Brian Freisinger
Simranjit Mahil
Erin Cardoo
Sam Nordemann
Alison Kellom
Leif Ekelund
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 Hettlinga
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 Mecann

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 VISUALEBrooks Ludwick
Elisha Christian
Jon Schwarz
Mike Mohan
Paul Sun
Sergio Maggi**COORDINATORE POSTPRODUZIONE**

Reshan Sabaratnam

SUPERVISORE ANIMAZIONE

Eric Lashelle

CAPO ANIMATORE

Aaron Lambert

ANIMATORIJim Lipscomb
Ryan Torrey**PIPELINE TD**Cerina Tahir
Chad Provencher**TD PERSONAGGI**

Destiny Bradley

TECNICI MONTAGGIO MOTIONChad Schoonover
Jose Chaidez
Devon Roderick
Emily Buchanan
Michael Horning
Ben Brewington
Charles Searight
Alejandro Castro
James Beck**PUBBLICAZIONE 2K****PRESIDENTE**

Christoph Hartmann

DIRETTORE GENERALE

David Ismaïler

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 Tominia

SPECIALISTA MEDIA DIGITALI

J. Mateo Baker

SPECIALISTA SENIOR MOTION CAPTURE

Jose Gutierrez

SPECIALISTI MOTION CAPTUREGil 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 WEBKeith 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
Kanya 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 Kvalo

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 - SQUADRE 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 Shipp
Carlos Anaya
Alma Hernandez
Ana Garza
Andrew Garrett
Anthony Bertoli
Bar Peretz
Bojan Krkic
Brian Crew
Brian Reiss
Charlene Artuz
David Drake
Deborah Simon
Dijon Ross
Dolores Reynolds
Enrique Meza
Henry Wilson
Hugh Cortney
Jonathan Eisnaugle
Jordan Wineinger
Josh Manes
Josh Ray

JR Dabinett
Justin Harmon
Justin Wolf
Kent Benson
Lane Watherson
Lionel Brandon
Marci Sousa
Matt Dockendorf
Michael Newsom
Michelle Paredes

Ozzy Carrillo-Ureno
Pele 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

2K INTERNATIONAL

RESPONSABILE GENERALE
Neil Ratley

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

DIRIGENTE SOCIAL MEDIA E CONTENUTI INTERNAZIONALI
Ibrahim Bhatti

DIRIGENTE 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

CAPİ 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 Schloker
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 Secombe
 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 Ishwartal
 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 Ishwartal

RESPONSABILE MARKETING GIAPPONE

Hide Shimizu

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE

Yosuke Yano

ASSISTENTE LOCALIZZAZIONE

Yasutaka Arita

OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA

Eileen Chong
 Veronice Khuan
 Chermine Tan
 Takako Davis
 Ryoko Hayashi

SVILUPPO COMMERCIALE TAKE-TWO ASIA

Erik Ford
 Nadège Luriet
 Natalie Gausden
 Ellen Hsu
 Paul Adachi
 Fumiko Okura
 Hidekatsu Tani
 Henry Park
 Fred Johnson
 Julius Chen
 Ken Tilakaratna
 Albert Hoolsema

DOPPIATORI

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

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Strauss Zelnick
 Karl Statoff
 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 Einzig
 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 Mekinny
 Michael Negron
 Paul Erlick
 Calvin Coulthard
 David Vega
 Alex Pierce
 Frankie Morales
 John Bakos
 Erica Farmer
 Brian Kunsman
 Brian Memahon
 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

CAPI PROGETTISTI 3D

Daniel Cerasale
 Jacques Broquard

PROGETTISTA GRAFICA 3D SENIOR

Matt Thurber

PROGETTISTI GRAFICA 3D

Ish Nazmi
 Orey Spear
 Andrew Lapunta

CAPI PROGETTISTI 2D

Soyon Yun
 Jeff Um
 S.J. 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-Middleton

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 Rodgerson

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); S GATES MUSIC (BMI); LEWIS
CHRIST PUBLISHING
(BMI); SLEAYER 2 PUBLISHING
(BMI); SKELTONS 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,
ANDRE PROCTOR, BRIAN SOKO,
RASOOL DIAZ, BOBBY RAY JR.
SIMMONS, NAVYDIUS 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
NAVYDIUS 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,
SIDLE 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
THORNFIELD, NADIR KHAYAT, DYLAN
KWABENA 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 CHRISTOFER
HEDFORS, SIA KATE FURLER
PUBBLICATA DA WB MUSIC CORP.
(ASCAP) PER CONTO PROPRIO,
DI ARTIST PUBLISHING GROUP
WEST (ASCAP), RAPHAEL JUDRIN
ASCAP PUB DESIGNEE (ASCAP) E
PIERRE-ANTOINE MELKI ASCAP
PUB DESIGNEE (ASCAP); W.B.M.
MUSIC CORP. (SESAC) PER CONTO
PROPRIO, DI ARTIST PUBLISHING
GROUP EAST (SESAC) E SLX MUSIC
(SESAC); WARNER-TAMERLANE
PUBLISHING CORP. (BMI); SONY/

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
HANDMAKERS (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 PRINCEPE,
ZACARIATH 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
IZADKHAH, 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
"CHOPPABOT" 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, PUBBLICATE 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 ROYER, MUZZY
SKILLINGS, VERNON GLEED, WILL
CALHOUN PUBBLICATA DA SONGS
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
SAPFINGTON, 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
ERICKSON 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 WAEL, 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
6 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
TRADEMARK
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)
WHPLASH (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 smerizzazione di questo videogioco
con videocassetta 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'E" 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, INCIDENTALI, SPECIALE,
ESEMPLARE O CONSEGUENZIALE
(COMPRESO, MA NON LIMITATO A,
ACQUISTO DI BENI E SERVIZI; PERDITA
DI UTILIZZO DATI O UTILI;
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 E 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 ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALE E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI 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 STATUNITENSE TAKE-2 INTERACTIVE SOFTWARE INC. ("LICENZIANTE"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTEBILI ALLA PAGINA www.take2games.com/privacy E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTEBILI 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 né qualità né quantità di qualsivoglia diritto nei confronti del Software. Il Licenziante detiene tutti i diritti, i 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 segni 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 visivi, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è frutto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente la legislazione sui diritti d'autore e sui marchi di fabbrica e i parali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti d'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 applicabile, 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 sui eventuali copie, compresi, a meno titolo esemplificativo, anche i Beni Virtuali e la Valuta Virtuale (definiti sotto), salvo 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 o 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 dai 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;
- decompilare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notizia, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;
- limitare o impedire ad altri alcun 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 vige 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 del software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del software, l'accesso a servizi di terzi e/o a servizi del Licenziante e l'accesso a funzionalità sono considerati servizi di terzi. Per accedere a questi servizi, l'utente può richiedere il Software, accedere alle copie o a certi contenuti, scaricarli, servirli e/o funzionare speciali, scaricarli, servirli o altrimenti speciali (complessivamente denominati "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 valute virtuali convertibili o ri-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 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 (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e a i servizi del Licenziante e l'accesso a funzionalità sono considerati servizi di terzi. Per accedere a questi servizi, l'utente può 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 in modalità di gioco. IL SOFTWARE NON È PERMESSO NESSUNO TRASFERIMENTO, VENDITA, CONCESSIONE IN LICENZA, AFFITTAMENTO O ALTRA FORMA DI ACCESSO. **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 e 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 processi di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre 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 permette 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 meno 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 d'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 o la proprietà di diritti e licenze, il Licenziante si riserva il diritto e la licenza di utilizzare i contenuti creati dall'utente per scopi promozionali, non trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo per qualsiasi scopo in relazione al Software ai relativi beni e servizi, tra cui diritti di riproduzione, copiare, adattare, modificare, stile, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo o a conoscenza 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 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 sopravvengono 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 e/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.** La Valuta virtuale può permettere all'utente (i) di usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Valuta virtuale" o "VV") e (ii) di accedere a 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 sublicenza 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 a lui 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 controbale 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 indirettamente le regole del sistema che influiscono sul modo di acquistare, vendere, usare o scambiare la VV e il 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 nel corso di 3 termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dismetta 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 o 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 fornire all'utente VV o BV per aver completato un'attività di gioco, come aver vinto una partita di gioco, come aver raggiunto un obiettivo, aver portato a termine un compito o 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 piattaforma, negozi online di applicazioni o altri negozi di terze parti autorizzati dal Licenziante (qui complessivamente definiti "Negozio di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni di gioco tramite un Negozio di applicazioni sono soggetti alle regole del Negozio di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e dai suoi Accordi di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal Negozio di applicazioni. Il Licenziante si riserva il diritto di sospendere o promuovere l'accesso di VV e tali diritti e promozioni possono essere limitati. Il Licenziante non è responsabile per l'acquisto di servizi di terzi. Il Licenziante non è responsabile per l'acquisto di VV e BV di applicazioni. 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 accreditabile 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'importo di VV da restituire a un utente in base a un saldo di VV che viene accreditato sul proprio Account utente di BV o ad altri eventi. Sebbene il Licenziante miri a effettuare tutti i calcoli su 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.

USO DELLA VALUTA VIRTUALE E DEI BENI VIRTUALI: Tutti i Beni virtuali e/o tutta la Valuta virtuale acquistati nel gioco possono essere consumati o persi dal giocatore nel corso del gioco in base alle regole del gioco applicabili alla Valuta e ai Beni virtuali, variabili a seconda del Software associato. La VV e i BV possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di VV e BV a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di VV e BV possono variare nel tempo e in base ai termini indicati negli Account utente vengono descritti ogni volta che l'utente usa VV e BV all'interno del Software. L'utilizzo di VV e BV costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di VV e BV del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di VV e BV sufficienti. La VV e/o BV presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso al verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere VV o BV a causa di una sconfitta in una partita di una morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di VV e BV tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di VV e BV tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.take2games.com/support.

NON RISCATTABILI: VV e BV possono essere riscattati solo in beni e servizi interni al gioco. L'utente non può vendere, affittare, concedere in licenza o dare in leasing VV e BV, né convertirli in una Valuta convertibile. La VV e i BV non possono essere usati per chiedere somme di denaro, valori monetari o altri beni dal Licenziante o da qualunque altra persona o entità, salvo laddove diversamente stabilito nel presente documento o laddove altri termini disposti dalla normativa applicabile. La VV e i BV non posseggono un controvalore in denaro e né il Licenziante né qualsiasi altra persona o entità possono essere obbligati a dare in cambio di VV o BV oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

NON RIMBORSABILITÀ: tutti gli acquisti di VV e BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere riscattati, trasferibili o cambiabili. Salvo nei casi in cui la legge applicabile lo proibisca, il Licenziante ha il diritto assoluto di gestire, regolare, controllare, modificare, sospendere e/o eliminare la VV e/o i BV nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o qualunque altra persona.

NON TRASFERIBILE: qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VV o BV, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco o tramite il Software ("Trasmissione non autorizzata"), verso chiunque, inclusi altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è severamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente, la VV e i BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che partecipano o tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di manlarlo, insieme ai suoi soci, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti, da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione è avvenuta (o dovrà avvenire), qualora il Licenziante stesso sospetti o sia in possesso delle prove di frode, di violazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra legge o normativa applicabile od altri intenti non mirati all'interferire o che in qualsiasi modo interferano o possano interferire con normali operazioni del Software. L'utente accetta che, qualora il Licenziante ritenesse abbia motivo di sospettare che l'utente si sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso alla VV e ai BV del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla VV e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ: la VV è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare VV da parte di chi non risiede nelle località approvate.

TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi Negozio di applicazioni (ivi compreso l'acquisto di VV o BV) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono a cui incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile ed obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito od operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negozio di applicazioni. Tali transazioni sono amministrare dal Negozio di applicazioni e non dal Licenziante. Il Licenziante declina espressamente qualsiasi responsabilità per tali transazioni e l'utente accetta che qualsiasi ricorso relativo a tali transazioni vada indirizzato o a tramite il Negozio di applicazioni.

Il presente Accordo vincola esclusivamente l'utente al Licenziante e non riguarda i Negozii di applicazioni. L'utente riconosce il fatto che il Negozio di applicazioni non è in alcun modo obbligato a fornire assistenza o servizi di manutenzione all'utente in relazione al Software. Ciò premesso, e nei limiti consentiti dalla normativa applicabile, il Negozio di applicazioni non è obbligato a fornire alcun tipo di garanzia in relazione al Software. Le pretese al Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi o alla non conformità a regolamenti o alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti dei consumatori o di diritti di proprietà intellettuale sono regolamentate dal presente Accordo e il Negozio di applicazioni non è in questi casi in alcun modo responsabile. L'utente deve rispettare i Termini di servizio e ogni altra politica o condizione posti dal Negozio di applicazioni. La Licenza all'utilizzo del Software e il Software non trasferibile all'utilizzo del Software solo a un dispositivo autorizzato di cui l'utente è il proprietario e controllo. L'utente si autorizza a scaricare e a utilizzare il Software e a utilizzarlo solo a fini personali e per uso privato e di non essere presentati nell'elenco "Socially Designated Nations" del Dipartimento del Tesoro degli USA in cui l'"Denied Person" o "Specially Designated Global Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un terzo beneficiario del presente Accordo e può quindi farlo valere nei confronti dell'utente.

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

Installando e utilizzando il Software, l'utente accetta i termini dell'acquisizione e dell'utilizzo delle informazioni fissati in questa sezione e la Politica sulla privacy del Licenziante, compresi (laddove applicabili), quelli relativi a (i) l'invio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner e a determinate parti terze, come per esempio le autorità governative, negli USA e in altri Paesi non europei o comunque diversi da quello dell'utente, compresi dei Paesi che potrebbero avvalersi di standard di protezione della privacy meno cogenti; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti o altre piattaforme; (iii) la pubblicazione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente e di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software. In relazione alle questioni sulla privacy come la raccolta, l'utilizzo, la divulgazione e il trasferimento dei dati personali e di altri dati, le clausole della Politica sulla privacy, consultabile nella sua versione più aggiornata alla pagina www.take2games.com/privacy prevalgono su quelle del presente Accordo.

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se 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 a 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 limitazioni del software, il software può non funzionare su hardware 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 vostro documento del Software; che il Software soddisferà le vostre necessità; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, che il Software sarà compatibile con software hardware di terze parti e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia di alcun tipo. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione

dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontrerà dei difetti nel supporto di memorizzazione e nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software simile, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione del Software, così come eventualmente fornito dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

Fatto salvo quanto sopra stabilito, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, espressa o tacita. Inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, di adeguatezza a un determinato scopo o di non violazione e il Licenziante non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale all'indirizzo del Licenziante di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data e una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

INDENNITÀ

L'utente accetta di difendere e mantenere indenne il Licenziante e i suoi partner, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa derivanti, direttamente o indirettamente, dalle sue azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

IN NESSUN CASO IL LICENZIANTE SARÀ INTENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'UTILIZZO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IN COMPRESA, A MENO TANTO CHE NON SIA ESPRESSAMENTE DIVERSAMENTE SPECIFICATO, PERDITE DI VALORE DI INVESTIMENTO, GUASTO O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NELL'AMBITO CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNI/GUASTI DI PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE PER VO O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRACONTRACTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRACTUALE O LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERÀ (SALVO VO DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ COMPLESSIVA DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI PRETESA AVANZATA DALL'UTENTE (INDIPENDENTEMENTE DALLA FORMA O DAL TIPO DI AZIONE) POTRÀ MAI SUPERARE LA CIFRA PIÙ ELEVATA TRA LE SOMME PAGATE DALL'UTENTE STESSO AL LICENZIANTE NEI PRECEDENTI DODICI (12) MESI PER QUALSIASI MOTIVO LEGATO AL SOFTWARE IN OGNI CASO NON POTRÀ ESSERE SUPERIORE A 200 €.

POICHÉ IN ALCUNI STATI/PAESI NON È CONSENTITO PORRE LIMITI ALLA DURATA DELLE GARANZIE IMPLICITE E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI IN CASO DI MORTE O INFORTUNO DOVUTA IN AGENZIA, FRODE O CONDOTTA ILLECITA INTENZIONALE. LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ SUMMENZIONATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE LIMITAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI INDEROGABILI. LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

NON SONO CONTROLLABILI, NE POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZE PARTI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZE PARTI. ALTE VOLTE L'ATTIVITÀ O LA LIMITA DI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS IN TUTTO O IN PARTE. NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO. DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O NATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO COLRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionino esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a merito tutto esemplificativo, la Condizione della Licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione della cancellazione dei propri Account utente, né inclusi la VV e i BV esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi la VV e i BV associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni VV e BV a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante si riserva il diritto di accedere al Software, in seguito alla risoluzione dell'Accordo. L'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server clienti o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi la VV e i BV associati al suo Account utente, e l'utente dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati completamente sviluppati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1) (ii) della clausola sui Diritti in relazione ai dati sensibili o ai software per computer. Rights in Computer Software di (95AR 252-277) (1) di cui al sottoparagrafo (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti Limitati in relazione al software commerciali per computer. (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante nell'ubicazione di seguito elencata.

REMEDY EQUIATIVI

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 attestano. Inoltre, tutte le eventuali spese e 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 e federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contea 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.

NBA 2K15

COLONNA SONORA A CURA DI PHARRELL WILLIAMS

ORA INCLUDE 25 SQUADRE

 EUROLEAGUE
BASKETBALL



DISPONIBILE NEI NEGOZI

#YourTimeHasCome

 XBOX ONE





www.pegi.info

© 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