

WWE 2K17



2K

PRECAUZIONI

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

AVVERTENZE PER LA SALUTE

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

3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

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

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

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

PIRATERIA

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

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

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



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

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

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

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



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



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



Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegonline.eu

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

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

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

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

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

BLES-02239

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Questo software è concesso in licenza solo per l'utilizzo con il sistema PlayStation®3. Potrebbe essere necessario un aggiornamento al software del sistema PlayStation®3. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2016 Sony Interactive Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Interactive Entertainment Europe (SIEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SIEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store e PlayStation®Home sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue (eu.playstation.com/terms). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Le funzioni di rete potrebbero essere revocate con ragionevole preavviso. Per maggiori informazioni, consultare la pagina eu.playstation.com/gameservers. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “ΔΟΧΟ”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. WWE 2K17 ©2016 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Yukes. Made in Austria. All rights reserved.



Assistenza:
<http://support.2k.com>

Attenzione: le funzioni online di WWE 2K17 saranno disponibili fino al **31 maggio, 2018**, anche se ci riserviamo il diritto di modificare o cessare le funzioni online con un preavviso di 30 giorni.

COMANDI DI GIOCO



PRESE A CATENA

Le prese in piedi di **WWE 2K17** cominciano da una delle quattro posizioni per le prese a catena. Per assumere una posizione per le prese a catena avvicinati a un avversario in piedi non stordito e premi \otimes muovendo la levetta sinistra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$.

Prese (5 tipi diversi): \otimes + levetta sinistra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ o solo \otimes senza levetta sinistra

Cambia presa: levetta destra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$

Sottomissione Breaking Point: Tieni premuto \otimes

Attacco/Attacco forte: \square / Tieni premuto \square

Trascina l'avversario per il ring: Tieni premuto **L2** + **R2** e muovi la levetta sinistra

Irish Whip: \odot

Rilascia presa a catena: **L1**

PRESE SU STORDITO

Per eseguire una presa su stordito avvicinati a un avversario stordito da davanti o da dietro e premi semplicemente \otimes , oppure premi \otimes e muovi la levetta sinistra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ in una direzione qualsiasi per eseguire una presa potente.

Prese (5 tipi diversi): \otimes oppure \otimes + levetta sinistra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$

Sottomissione Breaking Point: Tieni premuto \otimes

Gira avversario: Levetta destra \leftarrow oppure \rightarrow

Presa a catena: Tieni premuto **L2** + **R2** poi rilascia

RIPOSIZIONA AVVERSARIO

Usa la levetta destra per riposizionare un avversario a terra o stordito.

AVVERSARIO A TERRA

Solleva avversario: Levetta destra \uparrow

Gira avversario: Levetta destra \rightarrow oppure \leftarrow

Solleva avversario da dietro: Levetta destra \downarrow

AVVERSARIO STORDITO ALL'ANGOLO:

Gira avversario: Levetta destra \rightarrow oppure \leftarrow

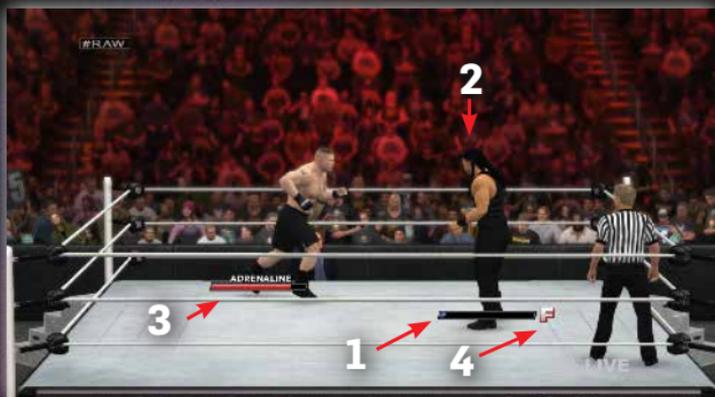
Solleva e metti sull'angolo: Levetta destra \uparrow

Posiziona In Tree Of Woe (appeso a testa in giù nell'angolo): Levetta destra \downarrow

AVVERSARIO STORDITO APPOGGIATO ALLE CORDE

Posiziona avversario sulla corda centrale: levetta destra (in qualsiasi direzione)

SCHEMATA DI GIOCO



- 1. Barra impatto:** riempi la barra dell'impatto con attacchi e insulti.
- 2. Contrattacco:** Premi **R2** col giusto tempismo per eseguire un contrattacco
- 3. Barra adrenalina:** quando è vuota, perdi temporaneamente la capacità di correre.
- 4. Mossa speciale/Mossa finale:** Premi **△** quando compare per eseguire la tua mossa speciale/mossa finale

CREAZIONI WWE

WWE 2K17 offre una suite di creazione che ti permette di personalizzare la tua esperienza in **WWE** con una vasta gamma di opzioni.

Superstar personalizzata: Crea la tua Superstar personalizzata o modifica le Superstar **WWE** a disposizione nel roster!

Tenute Superstar: Cambia il look delle tue Superstar **WWE** con le opzioni di modifica per le tenute da indossare all'entrata e sul ring.

Entrata personalizzata: Scegli una tra le numerose entrate disponibili e guarda la tua Superstar scendere dalla rampa con il massimo dello stile.

Set di mosse personalizzato: Scegli le mosse tra le centinaia a disposizione per rendere la tua Superstar davvero dominante sul ring.

Titolo personalizzato: Crea campionati personalizzati, dalle cinture fino alle targhe, oppure modifica i titoli **WWE** esistenti.

Arena personalizzata: Progetta un'arena in grado di ospitare gli entusiasmanti match della **WWE**.

Logo personalizzato: Dai sfogo alla tua creatività progettando i tuoi loghi personalizzati.

Creazioni Community: Carica le tue creazioni online e condividile con il **WWE** Universe!



WWE UNIVERSE

WWE Universe è la modalità di gioco che offre l'esperienza creativa di **WWE** definitiva, solo in **WWE 2K17**. Organizza match, Assegna le Superstar a show e PPV, crea rivalità e alleanze o aspetta che nascano spontaneamente. In questa modalità, le possibilità e le scelte a tua disposizione sono davvero infinite.



RICONOSCIMENTI WWE 2K17

YUKE'S

PRODUTTORE/VICEPRESIDENTE SENIOR
HIROMI FURUTA

DIRETTORE TECNICO
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
AKITSUGU HIRANO

DIRETTORI TECNICI
TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA

DIRETTORE GRAFICA IU
KAZUNARI NIKE

DIRETTORE PROGETTAZIONE GIOCO SENIOR
NAOTO UENO

DIRETTORE PROGETTAZIONE GIOCO
SHINSUKE GOTO

DIRETTORI GRAFICA
KOJI MAKINO
TAKASHI KOMIYAMA
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA

DIRETTORI TECNICI SENIOR SQUADRA R&S
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO
CAPI PROGRAMMATORI
MA WENCHAO
YOSHIO AOKI
YOUSUKE SAWADA
PROGRAMMATORI
KAZUKI IIBOSHI

VP SENIOR/DIRETTORE CREATIVO
NORIFUMI HARA

ASSISTENTI DIRETTORI TECNICI
REIJI SATO
KOJI HAYASHI
JUNICHI TAGUCHI

CAPI PROGRAMMATORI
SHOTARO NOTSU
ATSUSHI MARITA
TOSHITAKI ISHIHARA
MASAYUKI MAKITA
TAKAHIRO TANAKA
TAKUYA SUZUKI
TSUBASA ANDO
TAKUYA ISHIBASHI

PROGRAMMATORI
KOICHI SATO
KOUSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO
KOJI KURI
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
CHIFUMI UENAKA
RYOHEI HOSOKAWA
SHINGO SOGABE
YUKI AWAZU
HAO CHENG
KOUSUKE SAITO
HIROSHI KANDA
SOTARO ARAKAWA
SHINYA UENO
YUSUKE KAKUMOTO
JUNYA UEDA
HIDEHIRO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA
YUZURU NAKAMURA
JUNICHI OHTANI
TENMARU TAKASAKI
KAZUHO KANEYA
HARUKA ISOGAI
YUUKI NAKAJIMA

**ASSISTENTE RESPONSABILE
PROGRAMMAZIONE**
FUMIO YURUGI

ASSISTENTI PROGRAMMAZIONE SISTEMA
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

**ASSISTENTI DIRETTORI PROGETTAZIONE
GIOCO**
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA

CAPI PROGETTISTI GIOCO
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
SHINICHI MIYAMOTO
TETSUYA SETA
BRYAN WILLIAMS

PROGETTISTI GIOCO
MIHO WATANABE
DAISUKE OHNO
TATSUYA WATANABE
MAKOTO YANO
AKIHIDE IKE
MIKI KUROIWA

PROGETTISTI AUDIO
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI

GRAFICO MODELLAZIONE SENIOR
NOBUYUKI FUKASAWA

CAPI GRAFICI MODELLAZIONE
KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BANBA

GRAFICI MODELLAZIONE
KAZUYUKI ISAYAMA
MIHO HASHIMOTO
JIE WEI
YUKI MATSUMOTO
MASAAKI HASHIMOTO
TAKANORI AKIYAMA
TAMAYO NOGUCHI
YUKIE ABE
MAKO SUZUKI
SYOHEI KURYAMA
YUSUKE YAMAZAKI
KYOHEI HOSOMI
YOSUKE YAMAGUCHI
MAYU DEGAWA
KEIKO ZAMA
JUNICHI KOSHINO
MOTOSHI HIRO
TAKAHASHI MASAYA
ISHIMOTO SHOKO

**ASSISTENTE DIRETTORE GRAFICA
INTERFACCIA**
SATOSHI KAKUTANI

GRAFICI INTERFACCIA
MIHO SHIBOTA
NAOMI KANEDA
YUZURU HIROKI
TAKUYA KAWAMORITA
YOKO YAMANE

ASSISTENTI DIRETTORI ANIMAZIONE
CHIZURU OGURA
MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
YUKI AKABA

CAPI ANIMATORI
DAIJIRO KAKINUMA
TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
TATSUYA SHIMOZAKI
KAZUYA INOUE

ANIMATORI
TSUYOSHI FUKUHARA
KAZUYUKI MIYAKE
HIROYUKI WADA
YOSHUYUKI IWAI
MANAMI ONE
NAOKI ISHIYAMA
AKIE OKAJI
MADOKA TAIRA
ANJELINA QUIJANO
DAVID ONG

AGGIE CHRISTAKIS
DANIEL KITCHENS
ERIC OLIVER
TRUNG DOAN
MAKOTO NISHIDE
KOHJI GUSHIKEN
NORIMITSU TAKAHASHI
YUJI UNUMA
TETSUSHI OKUBO
TAKAFUMI SHIRATORI
NAOKI SATO
YUKI ENDO
YOSHIYA YAMADA
MAKOTO ISHIKAWA
KAZUKI YAMADA
GIICHI KINOSHITA
SHOTARO KAWAGUCHI
TOSHIHIKO MACHIDA
HIROYUKI TOKUE
MAKOTO ONUMA
MIGAKU ARATA
TATSUO OTAKE
JUNKO MURATA

ASSISTENTI SVILUPPO GIOCO
NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAOKA
SAYAKA MORISHIMA
MASATO NOJIRI

ASSISTENTI DIRETTORI CQ
MASAKI IZUOKA
RYO OHURA

RESPONSABILE CAPO CQ
MASAYUKI SONEDA

CAPI TESTER
TAKAMASA UCHIDA
KINO SAKAGAMI

TESTER
YURI SHINOZUKA
KASUMI KITAMURA
AKIHIRO NAKAMURA
YUMA HAMAYA
SUGURU AKITA
SHINNOSUKE KONTANI
YUTA SUZUKI

RESPONSABILE TRADUZIONE
DEREK KESSLER

TRADUTTORI
LEO KING
MITSUE OTAKI

FOTOGRAFI OBIETTIVO
SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

SUPPORTO IT
KENTARO SETO
KOUJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
SYUJI MATSUDAIRA

SUPPORTO AMMINISTRAZIONE
YUKINOBU KIMURA
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
AKIHISA SHIOTA
YUICHI ASHIBE
AIKA OKADA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
KAORU MIZOGUCHI
RYUSUKE WATANABE
TOMOHIRO GOTO
TAKAHIRO HARA

SOUND AMS INC.

MOMO MICHISHITA
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI
TETSUYA SHIRAKAWA
MUNENORI NAKANO
WOOSUK NA
TAKAFUMI NIWANO
MAKIO ABE
YUTA OGASAWARA
SAYAKA WATANABE
ZHANG TAO
YUICHI ISHIKAWA
MINA YOSHIJIMA
KAZUKI TAMURA

STUDIOFAKE CO., LTD.

NORIKO ISHIMOTO
KEIJI OKAYASU
YU IZAWA
ERIKA OSADA
SOSUKE GOTO
MAIKO MIZUSHIMA
HARUNA KANNO
KEI MORITA
YUKI TOKUSE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

KAI GUSHIMA
MAYANK RAJPOOT
KARAN VERMA
SHASHANK SARCAR
SHALINI MATHUR
SURYA PASWAN
JOGA BIR SINGH
DEEPAK RAWAT
HIMANSHU VARSHNEY
MANISH MALIK
UDAY THAKUR
SURENDER SINGH
NARESH PAWAR

SANDEEP SINGH
JAS DHITMAN
MANISH PRASAD
SHUBHAM
DHARMESH SERERIYA
RADHESHYAM
KAUSHIK JAIN
BRIJESH RAJPUT
A. SENDIL KUMAR
CHITRANG BHATI
SAURABH BHANDARI
SAIF AHMAD
VIKRAM HEIRANGKHONGJAM
VARUN KUMAR
ANIL SINGH
ADITYA DWIVEDI
DEVANSHU TYAGI
MIEKO NAKAJIMA
SUNAHO HIRAOKA
NEHA BANSAL
VIKRANT
AMBU MANI
SIDDHANT MOHAN
LALITHA CHANDRAN
SUJANITHA SHANKAR
BHAVNA DHAWAN
ANSHU ALMEIDA

KYOS CO., LTD.

NAOKO KINO
AYUMU MIURA

VIRTUOS LTD.

YANG PEILIN
NGUYEN THI CAM NHUNG
HIROYUKI HASHIGUCHI
RYO NAKAGAWA
TIAN DONG
MENG LINGCHEN
ZHANG LU
MA ZISHAN
LI XUEKE
YUAN SANYUAN
QUOC LICH
THANH TRUC
THIEN KIM
DUC ANH
MINH CONG
HOANG KHOI
THANH THUY

VIRTUOS VIETNAM

SAMUEL STEVENIN
QUOC LICH
CAM NHUNG
THANH TRUC
HUY HOANG
QUANG PHUNG
MY HANG

EXIS, LLC

FOG STUDIOS

CHAIRMAN & CEO
ED DILLE

ACCOUNT MANAGER
JEREMIAH CHOW

LIMITED SLIP STUDIOS, INC.

CAPI
KEVIN WRIGHT

PRODUZIONE
CHRIS SANTANGELO
BRAD GARNEAU

GRAFICI MODELLI/TEXTURE
ALBERTO TUFINO VELEZ
BRET CHURCH
BUCK WALL
CHRIS LOWREY
ERIC MAKT
KAELIN HINNANT

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

XPEC ART CENTER

PRESIDENTE
AARON HSU

AMMINISTRATORE DELEGATO
WONDER LIN

ASSISTENTE VICEPRESIDENTE
HORACE
RACHEL CHAO

DIRETTORE SVILUPPO COMMERCIALE
NELSON WANG

RESPONSABILE SVILUPPO COMMERCIALE
SENIOR
GORDON LIN

DIRETTORE GRAFICA SENIOR
CHRISTOPHER HUNT

DIRETTORE GRAFICA
JAIRO WOO
KYLE CHANG

CAPO SEZIONE GRAFICA
ANGO HUANG
GU XINGWANG
JERJA MA

GRAFICI
DONG SU
JI MINGFAN
LIANG JINSHUI
SHI ZIJUN
WANG XIANNA
YAO DAZHENG
ZHANG HUADONG

ZHANG QUNZHONG
ZHANG DUANYANG
IRIS CHEN
JUNE LEE
JONX LU
SAM YANG
MAUD WU
PEIYI SUNG
ANTONY LEE
MANJUN HUANG

QA
ZHOU MING
SAYA LAI

TA
QING PING
SHERRY LIN

RESPONSABILE PROGETTO SENIOR
JOE XU
SANDRA WANG

RESPONSABILE PROGETTO
EMMA CHEN
EFFY YANG
WADE CHANG
TORU TAKENAKA

ZATUN

GESTIONE PROGETTO
BHAVIN KUNJADIYA

MODELLATORI 3D/GRAFICI 3D
DHARMESH TALPADA
JOHPRY CHRIS
PRADEEP SUTHAR

3D SYSTEMS/GENTLE GIANT STUDIOS

PAULIE SCHRIER
SHUN KIM
DANIEL STILLEY
GEORGE GEORGY

SCANSIONE DIGITALE E RITOLOGIZZAZIONE

PIXELGUN STUDIO

DIRETTORE CREATIVO
ANTON DAWSON

PRODUTTORE ESECUTIVO
MAURICIO BAIOCCHI

SUPERVISORE CG
BRIAN FREISINGER

GRAFICI CG
SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

SOCIETÀ COLLABORATRICI AGGIUNTIVE
DIGITAL HEARTS CO., LTD.
G-STYLE CO., LTD.
CREEK & RIVER CO., LTD.

IMAGINARYPOWER, INC.
PEACE CO., LTD.
FORO GRAFICO CO., LTD.

RINBRAZIAMENTI SPECIALI
YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
TUTTO LO STAFF DI YUKE'S

PUBBLICATO DA 2K

2K È UN'ETICHETTA DI
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.

SQUADRA SVILUPPO
VISUAL CONCEPTS
PREGIOTE
GREG THOMAS

PRODUTTORE ESECUTIVO
MARK LITTLE
PRODUTTORE SENIOR
ARNAUD FREY

PRODUTTORE
ALEXANDER JONES

PRODUTTORE ASSOCIATO
ANDREW KRENSKY

RESPONSABILE CONCESSIONE LICENZE
STEVE ISLAS

ASSISTENTE PRODUZIONE
DINO ZUCCONI

PROGETTISTA SENIOR
JASON VANDIVER

PROGETTISTI
CRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA

ASSISTENTE PROGETTISTA
LAURA SCHLATMANN

PROGRAMMATORE ONLINE SENIOR
IGOR PEVAC

COLLABORATORE PRODUZIONE
NATHAN CRAIG

DIRETTORE STUDIO AUDIO, AUDIO
JOEL SIMMONS

DIRETTORE AUDIO, SUONO/AUDIO
VINCE PONTARELLI

RESPONSABILE AUDIO, AUDIO
SEAN CHARLES

CAPO PROGETTISTA SUONO/AUDIO
JOSH JONES

PROGETTISTA SISTEMI AUDIO/DIALOGHI
BRYAN SHERRILL

PRODUTTORE AUDIO ASSOCIATO
PATRICK JARRET

**TECNOLOGIA AUDIO E PROGRAMMAZIONE
AGGIUNTIVA**
DANIEL GARDOPPEE
TODD GUNNERSON

DOPPIATORI
JERRY "KING" LAWLER
MICHAEL COLE
JOHN LAYFIELD "JBL"
TRIPLE H
PAUL HEYMAN
JASON ALBERT "COACH BLOOM"
LILIAN GARCIA

STESURA COMMENTO TECNICO
BRIAN SHIELDS, PRINCIPAL, MIGHTY PEN
& SWORD, LLC KEVIN SULLIVAN, SPEED
LEMON LLC PATRICK HEGARTY, HEGARTY
CREATIVE SERVICES LLC

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
STEVE ISLAS
RYAN KATZ

DIRETTORE CREATIVO
LYNELL JINKS

CAPO GRAFICO PERSONAGGI
JONATHAN GREGORY

GRAFICO PERSONAGGI SENIOR
YUKI TAKAHASHI

CAPO SQUADRA ANIMAZIONE
SHANE MACPHERSON

CAPO ANIMATORE
JESSICA WU

ANIMATORI
BRIAN RUST
DAVID J. YUEN
ERIC STURGEON
GEORGE BANKS
GEORGE FLEITES
HANNAH MARIE ADDINGTON
JEREMIAH STEWART
KAMRON EWING
MATT PEPONIS
PREET UPPAL
RYAN WALKER
THOMAS VAN CISE
WESLEY TREECE

RESPONSABILE, TRADUZIONE
YURI TANAKA

TRADUTTORI
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

SQUADRA SVILUPPO VISUAL CONCEPTS
RINGRAZIAMENTI SPECIALI
DREW COMO
DARIN ITO
NOBU TAGUCHI
CELTAN VARINI
JACK LEUNG
CHRIS KALOS

SABINE BLAIR
JOHN FRIAR
BRUNO BUZZETTI
JOSH ATKINS
ROBERT CLARKE
ETENNE GRUNENWALD
ERIC MASSOUD

RESPONSABILI ESTERNI **SQUADRA 2K WWE**

FOTOGRAFO
DAVID KNOX

ASSISTENTE FOTOGRAFO
SHANE BARTLETT

SERVIZI DI TRADUZIONE ESTERNA
TRADUTTORI ESTERNI
JUNKO KUSUDA
MITSURU SAYO
REIKO FUJIMOTO

DIGITAL HEARTS USA INC.
DATJJI HAMAZAKI
DANIEL CASTILLO
ERIC KWAN
JOHN YAMAMOTO
RYO YAMAGUCHI
SATOMI AIHARA
YOSHIKO TAKENAKA

ATTORI MOTION CAPTURE
KENNY LAYNE
BRANDON SILVESTRY
SHAUN RICKER
SANATANA GARRETT
TRACY SHARRER
MICHAEL SHARRER
SCHUYLER ANDREWS
MICHAEL BRENDLI
RYAN CLARK
THEODORE PERKINS
TYSHAUN WHITSON
GREG MARASCIULO
MARTIN RUBALCABA
JONATHAN FIGUEROA
MICHAEL HETTINGA

UXMAGICIANS INC.

DIRETTORE CREATIVO ESECUTIVO
ALFONZO "ZO" BURTON

DIRETTORE CREATIVO
JOZIAS DAWSON

**PROGETTISTA SENIOR INTERFACCIA/
ESPERIENZA UTENTE**
KRISTIAN AKERSTROM

SERVIZI IMPLEMENTAZIONE **ONLINE**

PIXELTAMER.NET

AMMINISTRATORE DELEGATO
CARSTEN ORTHBANDT

PROGRAMMATORE RETE
CHRISTOPH PECH

2K PUBLISHING

PRESIDENTE
CHRISTOPH HARTMANN

DIRETTORE GENERALE
DAVID ISMAILER

PRESIDENTE, SVILUPPO SPORTIVO
GREG THOMAS

VPE, SVILUPPO SPORTIVO
JEFF THOMAS

SVILUPPO CREATIVO 2K

VP, SVILUPPO CREATIVO
JOSH ATKINS

DIRETTORE CREATIVO
ERIC SIMONICH

DIRETTORE PRODUZIONE CREATIVA SENIOR
JACK SCALICI

**RESPONSABILE PRODUZIONE CREATIVA
SENIOR**
JOSH ORELLANA

ASSISTENTE PRODUZIONE CREATIVA
CATHY NEELEY

DIRETTORE RICERCA E PIANIFICAZIONE
MIKE SALMON

RICERCATORE MARKETING SENIOR
DAVID REES

RESPONSABILE TESTING UTENTI
FRANCESCA REYES

RICERCATORE UTENTI
JONATHAN BONILLAS

SUPERVISORE MOTION CAPTURE
DAVID WASHBURN

**ASSISTENTE PRODUZIONE MOTION
CAPTURE**
MARILYN ESCOBAR

RESPONSABILE PALCO MOTION CAPTURE
ANTHONY TOMINIA

**SUPERVISORE MULTIMEDIA MOTION
CAPTURE**
J. MATEO BAKER

ASSISTENTE DIRETTORE MOTION CAPTURE
JENNIE ANTONIO

TECNICI DI PALCO MOTION CAPTURE

EMMA CASTLES
JEREMY SCHICHEL
ALEXANDRA GRANT
CHRISTOPHER BARTON

RESPONSABILE PRODUZIONE MOTION CAPTURE
CHARLES GHISLANDI

SPECIALISTI MOTION CAPTURE

RYAN GIRARD
MICHELLE HILL
JOSE GUTIERREZ
GIL ESPANTO
JEREMY WAGES

RESPONSABILE TECNICO MOTION CAPTURE
NATEON AJELLO

PROGRAMMATORE PIPELINE MOTION CAPTURE

CHARLES "BUGGIE" HARRIS III

ASSISTENTE AUDIO MOTION CAPTURE
ANDREW HANSON

CAMERAMAN MOTION CAPTURE

ALAN RICARDEZ
MIKE MONTOYA
CONNOR VICKERS
CODY FLOWERS
BRIAN BISBY

TECNICI PRINCIPALI 2K

VP TECNOLOGIA
MARK JAMES

DIRETTORE PROGRAMMAZIONE
DAVID R. SULLIVAN

RESPONSABILE OPERAZIONI, TECNOLOGIA PRINCIPALE
PETER DRISCOLL

IDEATORE ONLINE SENIOR
LOUIS EWENS

GRAFICO TECNICO PRINCIPALE
JONATHAN TILDEN

GRAFICO TECNICO SENIOR
KRIS DEMARTINI

PROGRAMMATORE SOFTWARE SENIOR
MITCHELL FISHER

PROGRAMMATORI SOFTWARE
JACK LIU
JASON HOWARD

MARKETING 2K

VP MARKETING SENIOR
SARAH ANDERSON

VP MARKETING INTERNAZIONALE
MATTHIAS WEHNER

VP MARKETING
CHRIS SNYDER

DIRETTORE MARKETING
BRYCE YANG

RESPONSABILE PRODOTTO
EDIZ BASOL

RESPONSABILE COMMUNITY
BRYAN VORE

COORDINATORE MARKETING
ROBERT HEARON

VP COMUNICAZIONI AMERICA
RYAN JONES

RESPONSABILE COMUNICAZIONI SENIOR
JAIME JENSEN

COORDINATORE COMUNICAZIONI
ERICA HEBERT

DIRETTORE PRODUZIONE MARKETING SENIOR
JACKIE TRUONG

RESPONSABILE PRODUZIONE MARKETING
HAM NGUYEN

ASSISTENTE PRODUZIONE MARKETING
NELSON CHAO

RESPONSABILE PROGETTO
HEIDI OAS
PROGETTISTA GRAFICO SENIOR
CHRISTOPHER MAAS

DIRETTORE, PRODUZIONE VIDEO
KENNY CROSBIE

TECNICI MONTAGGIO VIDEO/PROGETTISTI
ANIMAZIONE GRAFICA
MICHAEL REGELEAN
ERIC NEFF

TECNICO MONTAGGIO VIDEO
PETER KOEPPEN

TECNICI MONTAGGIO VIDEO ASSOCIATI
DOUG TYLER
NICK PVLVANAINEN

DIRETTORE GRAFICA WEB
GABE ABARCAR

DIRETTORE WEB
NATE SCHAUMBERG

PROGETTISTA WEB SENIOR
KEITH ECHEVARRIA

PROGRAMMATORE WEB SENIOR
ALEX BEUSCHER

SVILUPPATORE WEB
GRYPHON MYERS

PRODUTTORE WEB
TIFFANY NELSON
RESPONSABILI MARKETING DI CANALE
ANNA NGUYEN
MARC MCCURDY

SPECIALISTA MARKETING PARTNER
KELSIE LAHTI

DIRETTORE COLLABORAZIONI E LICENZE
JESSICA HOPP

RESPONSABILE COLLABORAZIONI E LICENZE
RYAN AYALDE

RESPONSABILE ASSOCIATO COLLABORAZIONI E LICENZE
ASHLEY LANDRY

RESPONSABILE PROGETTO INTERNAZIONALE
BEN KVALO

DIRETTORE EVENTI SENIOR
LESLEY ZINN ABARCAR

RESPONSABILE EVENTI
DAVID ISKRA

DIRETTORE SERVIZIO CLIENTI
IMA SOMERS

RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI
DAVID EGGERS

COORDINATORE SERVIZIO CLIENTI
JAMIE NEVES

CAPO SERVIZIO CLIENTI
CRYSTAL PITTMAN

ASSOCIATI SERVIZIO CLIENTI SENIOR
ALICIA NIELSEN
RYOSUKE KUROSAWA

COORDINATORE KNOWLEDGE BASE
MIKE THOMPSON

2K OPERATIONS

VP SENIOR, CONSULENTE SENIOR
PETER WELCH

CONSULENTI
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

VP OPERAZIONI PUBBLICAZIONE
STEVE LUX

DIRETTORE OPERAZIONI ETICHETTA
RACHEL DIPAOLA

DIRETTORE ANALISI
MEHMET TURAN

PROGRAMMATORE DATI SENIOR
ADAM DOBRIN

ANALISTA SENIOR
TUOMO NIKULAINEN

DIRETTORE OPERAZIONI
DORIAN REHFELD

RESPONSABILE MARKETING PARTNER
DAWN EARP

SPECIALISTA LICENZE/OPERAZIONI
XENIA MUL

COORDINATORE OPERAZIONI
AARON HISCOX

IT 2K

DIRETTORE IT 2K
ROB ROUDEBUSH

RESPONSABILE IT SENIOR
BOB JONES

PROGRAMMATORE RETE SENIOR
RUSSELL MAINS

PROGRAMMATORE SISTEMI SENIOR
JON HEYSEK

PROGRAMMATORI SISTEMI ONLINE
ANDREW BASTIEN
JOSEPH DAVILA
SCOTT DARONE
TIM LYNCH
GRZEGORZ DZIEN
PETER PRIBYLINCE
PETR FIALA

RESPONSABILE CENTRO OPERATIVO
DI RETE
VACLAV DOLEZAL

PROGRAMMATORE SISTEMI DI SICUREZZA
LEE RYAN

PROGRAMMATORE DI RETE
DON CLAYBROOK

AMMINISTRATORI SISTEMI
FERNANDO RAMIREZ
TAREQ ABBASSI
SCOTT ALEXANDER
DAVIS KRIEGHOFF

ANALISTA IT
MICHAEL CACCIA

CONTROLLO QUALITÀ 2K

VICEPRESIDENTE CONTROLLO QUALITÀ
SENIOR
ALEX PLACHOWSKI

RESPONSABILE TESTING CONTROLLO
QUALITÀ
JEREMY FORD

TESTER CAPO CONTROLLO QUALITÀ
MATT NEWHOUSE

CONTROLLO QUALITÀ 2K **CHENGDU**

DIRETTORE CONTROLLO QUALITÀ
ZHANG XI KUN

SUPERVISORE CONTROLLO QUALITÀ
STEVE MANNERS

CAPO CQ PROGETTO
GAO YOU MING

CAPOTESTER ASSOCIATO CQ
JARED SHIPPS

TESTER CQ SENIOR
JI YANG

TESTER CQ
FAN FU QIANG
LV HAO CHONG
SHAYLEA GALLAGHER
TIAN MENG QI
WANG DAN YANG
XIAO FEI
XU RUI

YANG FAN
YANG KE
YUE CHANG YUE
ZHANG YIN XUE

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
ZHAO HONG WEI
HU XIANG
XIE YA XI
SU WAN QING
WANG HE FEI
LI HUA
ZHANG PEI

SUPPORTO CONTROLLO **QUALITÀ E APPROVAZIONI 2K**

RESPONSABILE TESTING CONTROLLO
QUALITÀ
SCOTT SANFORD

CAPI TESTER CQ
CHRIS ADAMS
NATHAN BELL

CAPI TESTER ASSOCIATI CQ
JORDAN WINEINGER
JOSHUA COLLINGS
ZACK GARTNER

TESTER CQ SENIOR
ADAM JUNIOR
ANDREW GARRETT
DAVID DRAKE
GREG JEFFERSON
KRISTINE NACES
ROBERT KLEMPNER
ASHLEY CAREY
MICHELLE PAREDES

TESTER CQ
ALEXIS WHITE
CHARLENE ARTUZ
DOUGLAS REILLY
BRYAN FRITZ
ETHAN LEE
HUGO DOMINGUEZ
SABRINA NEAL
SACHA MOCTEZUMA
ZACHARY LITTLE

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
LESLIE CULLUM
ALEX BELK
LOUIS NAPOLLITANO
JOE BETTIS
DAVID BARKSDALE
RACHEL MCGREW
CHRIS JONES
KRIS JOLLY
JUAN CORRAL
CAM STEED
TRAVIS ALLEN
CANDICE JAVELLONAR
JEREMY RICHARDS

CONTROLLO QUALITÀ 2K **INTERNATIONAL**

RESPONSABILE CQ LOCALIZZAZIONE
JOSE MINANA

INGEGNERE MASTERING
WAYNE BOYCE

TECNICO MASTERING
ALAN VINCENT

CAPO CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR
OSCAR PEREIRA

CAPO PROGETTO CQ LOCALIZZAZIONE
FLORIAN GENTHON

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE
ALBA LOURETTO
ELMAR SCHUBERT
JOSE OLIVARES

CAPO CQ LOCALIZZAZIONE ASSOCIATO
CRISTINA LA MURA

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR
CHRISTOPHER FUNKE
ENRICO SETTE
HARALD RASCHEN
JOHANNA COHEN
SERGIO ACCETTURA

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE
BENNY JOHNSON
CLEMENT MOSCA
DANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
GABRIEL URIARTE
GIAN MARCO ROMANO
GULNARA SITXBY
IRIS LOTSON
JAVIER VIDAL
JULIO CALLE ARPON
LUCA MAGNI
MANUEL AGUAYO
MARTIN SCHÜKER
MATTEO LANTERI
NAMER MERLI
NICOLAS BONIN
NORIKO STATON
PABLO MENENDEZ
PATRICIA RAMON
ROLAND HABERSACK

SAMUEL FRANCA
SEON HEE C. ANDERSON
SHAWN WILLIAMS-BROWN
SHERIF MAHDY FARRAG
STEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPER
TONI LÓPEZ
YURY FESECHKA

2K INTERNATIONAL

VP OPERAZIONI PUBBLICAZIONE
MURRAY PANNELL

DIRETTORE MARKETING E COMUNICAZIONE
INTERNAZIONALE
JON ROOKE

CAPO MARKETING PRODOTTO
INTERNAZIONALE
DAVID HALSE

RESPONSABILE PRODOTTO
INTERNAZIONALE
AURELIEN PALLEGAMAGE

RESPONSABILE PRODOTTO
INTERNAZIONALE
NICOLAS STEMELIN

RESPONSABILE PR INTERNAZIONALE
SENIOR
WOUTER VAN VUGT

RESPONSABILE PR INTERNAZIONALE
ROTSIN DOYLE

RESPONSABILE COMMUNITY E SOCIAL
MEDIA INTERNAZIONALE
IBRAHIM BHATTI

RESPONSABILE TERRITORIO
INTERNAZIONALE
WARNER GUINEE

SVILUPPO PRODOTTO INTERNAZIONALE 2K

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE E SERVIZI
CREATIVI
NATHALIE MATHEWS

CAPO RESPONSABILE PROGETTO
EMMA LEPEUT

SQUADRA PROGETTAZIONE
TOM BAKER
JAMES QUINLAN
JAMES CROCKER

GRUPPO LOCALIZZAZIONE ESTERNA
SYNTHESIS

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
SAJJAD MAJID

SQUADRA 2K INTERNATIONAL
AGNES ROSIQUE
ALAN MOORE
BEN LAWRENCE

BEN SECCOMBE
BERNARDO HERMOSO
CARLO VOLZ
DAN COOKE
DIANA FREITAG
DOMINIQUE CONNOLLY
JAN STURM
JEAN PAUL HARDY
JESÚS SOTILLO
LIEKE MANDEMAKERS
MATT ROCHE
NATALIE GAUSDEN
OLVIER TROIT
RICHIE CHURCHILL
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
STEFAN EDER

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO
ANTHONY DODD
MARTIN ALWAYS
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
DENISA POLCEROVA
ROBERT WILLIS

SQUADRA 2K ASIA

RESPONSABILE GENERALE ASIA
JASON WONG

DIRETTORE MARKETING ASIA
DIANA TAN

RESPONSABILE MARKETING ASIA
DANIEL TAN

DIRIGENTE PRODOTTO SENIOR
ROHAN ISHWARLAL

DIRIGENTE PRODOTTO
SHARON LIM

RESPONSABILE MARCHI SENIOR
JASON DOU

RESPONSABILE MARKETING GIAPPONE
MAHO SAWASHIMA

RESPONSABILE MARKETING COREA
DINA CHUNG

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE SENIOR
YOSUKE YANO

COORDINATORE LOCALIZZAZIONE
PIERRE GUILJARRO

ASSISTENTE LOCALIZZAZIONE
YUSAKU MINAMISAWA

OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA
EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINE TAN
TAKAKO DAVIS
RYOKO HAYASHI

SVILUPPO COMMERCIALE TAKE-TWO ASIA
ERIK FORD
SYN CHUA
ELLEN HSU
KELVIN AHN
PAUL ADACHI
FUMIKO OKURA
HDEKATSU TANI
AIKI KIHARA
FRED JOHNSON
KEN TILAKARATNA
ANNA CHOI
JOOKYOUNG HYUN
CYNTHIA LEE
ZACHARY ZAINUDDIN

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

STRAUSS ZELNICK
KARL SLATOFF
LAINIE GOLDSTEIN
DAN EMERSON
JORDAN KATZ
DAVID COX
SQUADRA VENDITE TAKE-TWO
SQUADRA VENDITE DIGITAL TAKE-TWO
SQUADRA MARKETING DI CANALE
TAKE-TWO
STOBHAN BOES
HANK DIAMOND
ALAN LEWIS
DANIEL EINZIG
CHRISTOPHER FIUMANO
PEDRAM RAHBARI
JENN KOLBE
SQUADRA 2K IS
GREG GIBSON
SQUADRA AFFARI LEGALI TAKE-TWO
DAVID BOUTRY
JUAN CHAVEZ
RAJESH JOSEPH
GAURAV SINGH
ALEXANDER RANEY
BARRY CHARLETON
JON TITUS
GAIL HAMRICK
TONY MACNEILL
CHRIS BIGELOW
BROOKE GRABRIAN
KATIE NELSON
CHRIS BURTON
CHRISTINA VU
BETSY ROSS
PETE ANDERSON
OLIVER HALL
MARIA ZAMANTIAGO
NICHOLAS BUSLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
GWENDOLINE OLIVIERO
ARIEL OWENS-BARHAM
KYRA SIMON
ASHISH POPLI
WALLACE ELTUS

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

VPE PRODOTTI CONSUMATORI
CASEY COLLINS

VP CONCESSIONE LICENZE INTERATTIVE
ED KIANG

DIRETTORE GIOCHI
DAVID WOLDMAN

RESPONSABILE CONTROLLO MARCHIO GLOBALE
ASHLEY ZUZIK

VP PRODUZIONE SENIOR
CHRIS KAISER

MIXAGGIO AUDIO POST
CHRIS ARGENTO
TIM ROCHE
CHUCK CAVANAUGH
RAY JACKSON
PETER BUCCELLATO
JAMES WIDMAN
JUSTIN MATLEY

VP MARCHI E SVILUPPO
ROB CINGUINA

PRODUTTORI SENIOR
MIKE CALABRESE
MICHAEL BEARD
MARC POMARICO

PRODUTTORE RESPONSABILE
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

PRODUTTORE ASSOCIATO SENIOR
ALEX PIERCE

PRODUTTORE
PAUL VERBITSKY

PRODUTTORI ASSOCIATI
KEVIN SUTTON

ASSISTENTI PRODUZIONE
ALLAURA PAGONO
MATHEW MILLER
MICHAEL SHUPP
TIMOTHY DAYTON
MEGAN FLOYD
JOSE MORENO JR
DAVID WALSH
RACHEL VERRIER

MONTAGGIO
KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
MIKE LEE
SLIM SIMON

VICEPRESIDENTE PRODUZIONE E GRAFICA
CHRIS SICILIANO

DIRETTORE 3D SENIOR
KEVIN CALLAHAN

DIRETTORE 2D SENIOR
DAN ORMSBY

RESPONSABILI DIFFUSIONE MEDIA
ERIC MASSOUD
MATTHEW BRUCATO
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
BRENDEN KELLEHER
JOE MARTINDALE

COORDINATORI PRODUZIONE
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

RESPONSABILE PRODUZIONE
SUSAN SCHULTZ

DIRETTORI GRAFICA
SOYON YUN
SJ DELUISE

PROGETTISTI GRAFICA 2D SENIOR
DIONISIOS EFKARPIDIS
MIKE KINNEY

PROGETTISTI GRAFICA 2D 2
SEAN MATOS
PAUL ROBINSON
GAETAN DESIMONE
COREY PETRINI

PROGETTISTA GRAFICA 2D 1
DEREK RAGOS

PROGETTISTI GRAFICA 2D JUNIOR
AVERY SUTTON

VICEPRESIDENTE PROPRIETA' INTELLETTUALE
LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

DIRETTORE FOTOGRAFIA
PAUL VITUCCI

ARCHIVISTI FOTO ASSOCIATI
JOSHUA TOTTENHAM
JD SESTITO
COPYWRITER JUNIOR
STEVE URENA

DIRETTORE CREATIVO
JOHN F JONES II

DIRETTORE CREATIVO CONCESSIONE LICENZE GLOBALI
JOE GIORNO

VICEPRESIDENTE SERVIZI CREATIVI SENIOR
STAN STANSKI

VP OPERAZIONI TALENTI
MARK CARRANO

MUSICA

PRODUTTORE ESECUTIVO COLONNA SONORA

SEAN "DIDDY" COMBS AKA PUFF DADDY, IN COLLABORAZIONE CON REVOLT MEDIA & TV LLC E BAD BOY ENTERTAINMENT LLC

RICONOSCIMENTI MUSICALI DISPONIBILI SU [HTTPS://WWW.2K.COM/WW2K17/](https://www.2k.com/ww2k17/) CREDITIS

COPYRIGHT INTERNAZIONALI GARANTITI. USATI SU CONCESSIONE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. VIETATA LA DUPLICAZIONE.

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-LOUP GAILLY E MARK ADLER

QUESTO SOFTWARE È FORNITO "COSÌ COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA ESPLICITA O IMPLICITA. IN NESSUN CASO GLI AUTORI SONO RESPONSABILI PER ALCUN DANNO DERIVANTE DALL'UTILIZZO DI QUESTO SOFTWARE.

CHIUNQUE PUÒ USARE QUESTO SOFTWARE PER QUALSIASI SCOPO, INCLUSE APPLICAZIONI COMMERCIALI, E MODIFICARLO E 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 UTILIZZI QUESTO SOFTWARE IN UN PRODOTTO, IL RICONOSCIMENTO DELL'ORIGINE DEL SOFTWARE NELLA DOCUMENTAZIONE DEL PRODOTTO NON È NECESSARIA MA È PREFERIBILE.**
- 2. LE VERSIONI MODIFICATE DEL CODICE SORGENTE DEVONO ESSERE IDENTIFICATE COME TALI E NON DEVONO INDICARE FALSAMENTE CHE RAPPRESENTANO LA VERSIONE ORIGINALE**
- 3. QUESTA NOTA NON PUÒ ESSERE RIMOSSA O MODIFICATA DA QUALSIASI DISTRIBUZIONE DEL CODICE.**

QUESTO SOFTWARE È FORNITO DAI
DETTENTORI DEL COPYRIGHT E DAI
CONTRIBUENTI "COSÌ COM'È", E
QUALSIASI GARANZIA, ESPRESSA
O IMPLICITA, COMPRESA A TITOLO
MERAMENTE ESEMPLIFICATIVO,
LE GARANZIE IMPLICITE DI
COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ A SCOPI
SPECIFICI, È DISCONOSCIUTA. IN NESSUN
CASO LA FONDAZIONE O I CONTRIBUENTI
SARANNO RESPONSABILI PER
QUALSIASI DANNO DIRETTO, INDIRETTO,
INCIDENTALE, SPECIALE, ESEMPLARE O
CONSEQUENZIALE CAUSATO (COMPRESI,
A TITOLO MERAMENTE ESEMPLIFICATIVO,
ACQUISTO DI BENI E SERVIZI; PERDITA
DI UTILIZZO, DATI O UTILI; SOSPENSIONE
DELL'ATTIVITÀ), O AVRANNO QUALSIASI
RESPONSABILITÀ, SIA IN UN CONTRATTO
CHE IN UNA PRECISA RESPONSABILITÀ
GIURIDICA O ILLECITO CIVILE
(COMPRESIVI O MENO DI NEGLIGENZA)
PROVOCATI DA UN USO IMPROPRIO DEL
SOFTWARE, ANCHE SE INFORMATI DELLA
POSSIBILITÀ DI TALE PROBLEMA.

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI
RISPETTIVI PROPRIETARI.

I NOMI E I LOGO DI TUTTE LE ARENE SONO
MARCHI REGISTRATI DEI RISPETTIVI
PROPRIETARI E SONO USATI SU LICENZA.

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/eula (il "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, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, 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-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 inteso quale vendita 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 d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e non 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 legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA e 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 licenziatori 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 sue eventuali copie, compresi, a loro volta esemplificativi, 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 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 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, mostrare, 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 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 FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESI LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico. La registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parti terze e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per attivare il Software, accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (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 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 e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia

pre-registrata potrebbe 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. **INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. 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 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 accedervi. 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 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 i diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora 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 a 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 sopravvivono 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 e 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, dal 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 e 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: il Software 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 (e aver determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali nell'ambito del Software ("Beni virtuali" o "BV"). A prescindere dalla terminologia usata, la VV e i 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 i 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 i 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 i 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 indirettamente le misure che influenzano 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 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 dei 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 o gioco, come aver raggiunto un determinato livello nel Software, aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. La VV e i 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 "Negozio di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del 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 dal suo Accordo di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal Negozio di applicazioni. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto di VV e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di VV da un Negozio 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 associato. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante può imporre limiti aggiuntivi all'ammontare di VV acquistabile o 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 i 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 sugli Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare e il modo in cui viene accreditata e addebitata la VV sugli Account utente in relazione agli acquisti di VV o ad altri utenti. 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 dai giocatori 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 in qualsiasi momento. La VV e i BV disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VV o 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 i BV presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso ai verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere VV o BV a seguito di una sconfitta in una partita o della 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 RISCATTABILITÀ: 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 VV 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 altrimenti disposto 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 RIMORSABILITÀ: tutti gli acquisti di VV e BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere riscaricabili, 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 TRASFERIBILITÀ: qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VV o BV, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), sono 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 parteciperanno a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di manlevarlo, insieme ai suoi soci, licenzianti, 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 o di atti intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscano o possano interferire con le normali operazioni del Software. L'utente inoltre accetta che, qualora il Licenziante ritenesse o abbia motivo di sospettare che l'utente 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, ai BV 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 comprese 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 con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile ed è 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 verrà indirizzato a o tramite il Negozio di applicazioni.

Il presente Accordo vincola esclusivamente l'utente e il Licenziante e non riguarda i Negozi 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 altro 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 è una licenza non trasferibile all'utilizzo del Software solo su un dispositivo autorizzato di cui l'utente abbia il possesso e il controllo. L'utente dichiara di non risiedere in un paese o comunque in un'area geopolitica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specialty Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli USA e in quelli "Denied Person" e "Denied 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 e su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori della piattaforma e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o 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 o 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 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 vostro godimento 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 o 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 o 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 similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti 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, ivi 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 indenni il Licenziante e i suoi partner, licenzianti, 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 RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'UTILIZZO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE (VI COMPRESI, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, QUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MANCATI QUADAGNI O DANNI O INIUVITI DERIVANTI DA CAUSE STORTE PER VIA O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRACONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA, CHE IN QUEL LA CONTRATTUALE E 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 (SAVING OLVE 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 E 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 O IN CASO DI MORTE O INFORTUNO DOVUTI A NEGLIGENZA, 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 LIMITATAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI INDETERMINATE. LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

NOI NON CONTROLLIAMO, 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. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO. DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ 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 CORRELATI.

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 funzionano 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 mero titolo esemplificativo, le Condizioni 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 o 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 dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la VV e BV a 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 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 può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso 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 client 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) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e ai software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai 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 EQUITATIVI

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 irrimediabili 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 esplicita 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.

Tutti gli altri termini e condizioni dell'Accordo di licenza con l'utente finale (EULA) sono applicabili all'utilizzo del Software da parte dell'utente.

Produttore esecutivo della colonna sonora Sean "Diddy" Combs, alias Puff Daddy, in collaborazione con Revolt Media & TV LLC e Bad Boy Entertainment LLC.

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software e sue associate. Tutti i diritti riservati. 2K, il logo 2K logo e Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutta la programmazione WWE, i nomi, l'immagine, l'aspetto, gli slogan, le mosse di wrestling dei personaggi, i marchi commerciali, i logo e i copyright sono di esclusiva proprietà della WWE e delle sue associate. © 2016 WWE. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali, logo e copyright sono di proprietà dei rispettivi detentori.



REVOLT