

XBOX ONE

# WWE 2K17



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](http://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:  
<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.

# CONFIGURAZIONE COMANDI

## Controller Wireless per Xbox One



# COMANDI DI GIOCO

## MOSSE CONCATENATE

Quando ti trovi in 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 R per trovare il punto critico. L'aggressore può anche attaccare (X) o immobilizzare (A) il proprio avversario.

## PRESE

**Presa normale:**

(L) ↑/↓/←/→ + (A)

**Presa potente:**

(L) ↑/↓/←/→ + tieni premuto (A)

**Gira avversario:**

(R) ← o →

**Da Snapmare a posizione seduta:**

(R) ↓

## FRONT FACELOCK

**Immobilizzazione:** per eseguire una Front Facelock sull'avversario premi (A) senza scegliere una direzione con (L)

**Presa:**

(L) ↑/↓/←/→ + (A)

**Presa trattenuta:**

(A) con (L) in posizione neutra

**Sottomissione:** Tieni premuto (A)

**Attacco:** (X)

**Trascina avversario:** Usa RT e muovi (L) in una direzione qualsiasi

**Irish Whip:** (B)

**Rilascia Front Facelock:** (LB)

**Bersaglia arti:** (RB) + (A) o (B) o (X) o (Y)

## RIPOSIZIONA AVVERSARIO

Usa (R) per riposizionare un avversario a terra o stordito.

## AVVERSARIO A TERRA

**Solleva avversario:** (R) ↑

**Gira avversario:** (R) ←/→

**Solleva avversario in posizione seduta:**

(R) ↓

*Puoi eseguire le seguenti azioni dalla testa, dai fianchi o dai piedi:*

**Presa:** (A)

**Attacco forte:** Tieni premuto (X)

**Sottomissione:** Tieni premuto (A)

**Bersaglia arti:** (RB) + (A) o (B) o (X) o (Y)

## SOTTOMISSIONI

Ruota la levetta destra per muovere l'indicatore nel minigioco delle sottomissioni.

Il difensore (blu) deve evitare l'indicatore dell'attaccante (rosso)!

Afferra la sfera luminosa per allontanare l'avversario o liberarti!

## SOTTOMISSIONI (ALTERNATIVA)

**WWE 2K17** offre anche una meccanica alternativa per le sottomissioni. Se viene selezionata, attaccante e difensore dovranno cercare di schiacciare i comandi **A** **B** **X** **Y** mostrati sullo schermo più velocemente dell'avversario.

Fai attenzione: il comando da schiacciare cambierà nel corso del tentativo di sottomissione.

## SCHIENAMENTI

Premi il comando **A** quando l'indicatore è nella zona bersaglio per liberarti.

Se hai l'abilità rope break e sei vicino alle corde, puoi premere **B** al momento giusto per eseguire un rope break manuale.

### Schienamenti sleali

Se hai l'abilità schienamento sleale e il tuo avversario è sdraiato parallelamente alle corde, tieni premuto **B** per eseguire uno schienamento sleale!

## CONTRATTACCHI

**Icona RT**: Contrattacco normale. Questa mossa ha un solo contrattacco. Richiede un solo slot contrattacco.

**Icona RT verde**: Contrattacco minore. Questa mossa ha un contrattacco maggiore. Richiede un solo slot contrattacco.

**Icona RT arancione**: Contrattacco maggiore. L'ultima opportunità per eseguire un contrattacco. Richiede due slot contrattacco.

***I contrattacchi maggiori richiedono più slot contrattacco ma indeboliranno temporaneamente il tuo avversario.***

## AVVERSARIO STORDITO ALL'ANGOLO:

**Gira avversario:**

**R** ←/→

**Solleva e metti sull'angolo:**

**R** ↑

**Posiziona in Tree Of Woe (appeso a testa in giù nell'angolo):** **R** ↓

## AVVERSARIO STORDITO APPOGGIATO ALLE CORDE

**Posiziona avversario stordito sulla corda centrale:** **R** ← ○ →

## SCALA

Sali in cima a una scala e tuffati su un avversario a bordo ring. Per appoggiare una scala sulle corde muovi **L** verso di esse, tieni premuto **RB** e premi **LB**.

## ROTOLARE FUORI

Quando rotoli fuori, resterai a bordo ring mentre si riempie la barra Rotolamento. Una volta completa, ti riprenderai e riceverai un rinforzo. Puoi premere **A** quando la barra è viola per riprenderti prima, ma subirai un indebolimento.

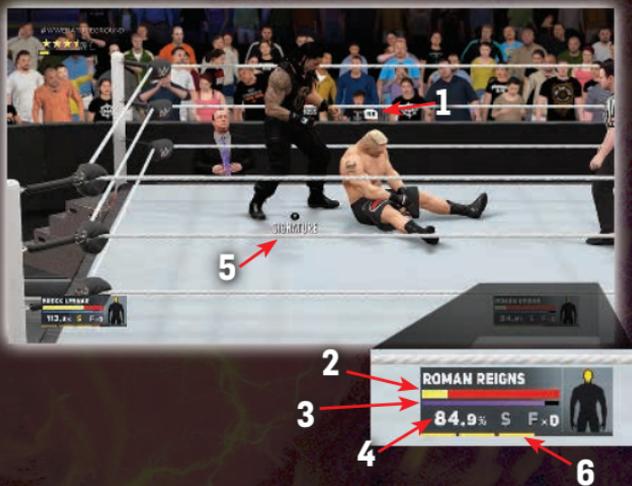
## TAVOLO

Danneggia il tuo avversario con un tavolo per riempire il suo indicatore Rottura tavolo. Riempi l'indicatore per sbloccare le prese sul tavolo, che ti permettono di rompere il tavolo senza utilizzare una mossa finale. L'icona Rottura tavolo compare quando puoi eseguire una presa sul tavolo premendo **A**. Se l'avversario è riverso su un tavolo appoggiato all'angolo, potrai spaccare il tavolo anche con un attacco in corsa.

## SELEZIONE MANUALE DEL BERSAGLIO

Con le impostazioni predefinite di **WWE 2K17**, i bersagli vanno selezionati manualmente. Premi **R** per passare a un altro bersaglio. Il nome del tuo nuovo bersaglio comparirà brevemente sopra la testa della tua Superstar.

# SCHEMATA DI GIOCO



- 1. Segnale per il contrattacco:** Premi **RT** con il giusto tempismo per eseguire un contrattacco.
- 2. Barra salute:** Tiene traccia della tua salute e dei danni inflitti dal tuo avversario.
- 3. Barra energia:** Quando è vuota ti muovi e ti riprendi più lentamente, e perdi temporaneamente la capacità di correre.
- 4. Barra slancio:** Riempi la barra dello slancio con attacchi e insulti. Raggiungi il 100% per ottenere una mossa speciale e il 150% per ottenere una mossa finale.
- 5. Mossa speciale/finale:** Premi **Y** quando indicato per eseguire la tua mossa speciale o finale.
- 6. Contrattacchi:** Mostra il numero di contrattacchi a tua disposizione. I contrattacchi si rigenerano con il passare del tempo.

## CREAZIONI WWE

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

**NOVITÀ! Video personalizzato:** Crea il tuo video e proiettilo sul Titantron durante la tua entrata.

**NOVITÀ! Vittoria personalizzata:** Crea celebrazioni personalizzate da Face o Heel per la tua Superstar personalizzata o per qualunque Superstar **WWE**.

**NOVITÀ! Momenti salienti:** Potrai registrare qualsiasi momento di un match e inserirlo nel tuo video personalizzato.

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

**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 tra le centinaia di mosse a disposizione per rendere la tua Superstar davvero dominante sul ring.

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

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

**Show personalizzato:** Crea il tuo show personalizzato da giocare in modalità Esibizione e **WWE** Universe.

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

CUSTOM

FACE

BODY

ATTIRE

NAME INFORMATION

PERSONAL INFORMATION



ACCEPT

HEIGHT 5'5"

WEIGHT 286 lbs

HAIR COLOR



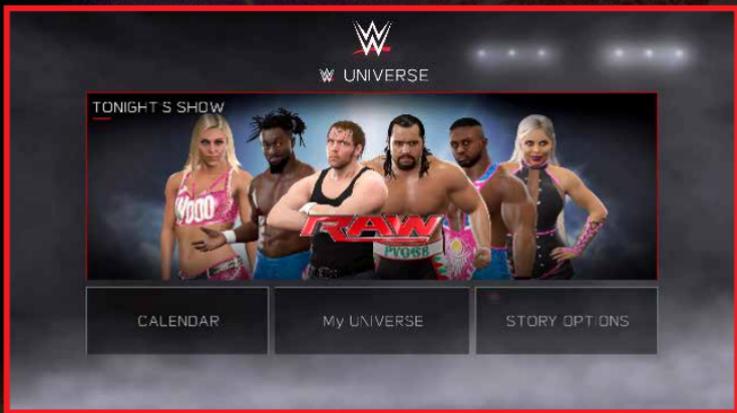
ATTIRE SUBJECT 1

SUBJECT 1 AP

REAR ATTIRE

## MODALITÀ WWE UNIVERSE

La modalità **WWE** Universe offre l'esperienza di gestione della **WWE** definitiva in **WWE 2K17**. Organizza i match, assegna le Superstar agli show o alle PPV, dai vita a rivalità e alleanze o lascia che nascano spontaneamente. La modalità adesso comprende anche promo e interferenze, ampliando lo spettro di azioni a disposizione delle Superstar durante gli show. L'interfaccia aggiornata tiene traccia di tutto ciò che succede durante uno show, permettendo ai giocatori di scoprire tutte le informazioni sulle loro Superstar preferite. Queste nuove caratteristiche danno vita a un'autentica esperienza **WWE**, permettendo di creare show con **WWE** Universe in tutto e per tutto simili a quelli televisivi.



## MODALITÀ LA MIA CARRIERA

La modalità La mia CARRIERA torna in versione migliorata, per vivere la carriera di una Superstar **WWE** come mai prima d'ora. Scegli se avviare la carriera della tua Superstar personalizzata dalla NXT o direttamente dal roster principale. Combatti al meglio delle tue possibilità per guadagnare VC, che ti permetteranno di migliorare le tue abilità, imparare nuove mosse, assumere manager e tante altre opzioni. I match, per quanto spettacolari, non basteranno però a farti guadagnare il rispetto del **WWE** Universe; dovrai aumentare la popolarità della tua Superstar con grandi prestazioni al microfono e persino grazie alle vendite delle tue magliette personalizzate. Grazie ai nuovi promo, inoltre, potrai interrompere i discorsi delle altre Superstar o insultare direttamente il pubblico. Diventa un vero Face o Heel come hai sempre sognato.



Le rivalità sono state migliorate e pensate per abbracciare mesi di PPV. Umilia il tuo rivale sul ring e al microfono per ottenere grandi ricompense. Affronta le Superstar personalizzate dei tuoi amici grazie alla funzione Invasione La mia CARRIERA. Ovviamente, anche The Authority si farà sentire nel corso della tua carriera. Sceglierai di accontentarli per ottenere i match che vuoi o di sfidarli per costringerli a metterti i bastoni tra le ruote? Se un solo titolo non ti dovesse bastare, potrai sempre scegliere di conquistarne un altro e diventare doppiamente campione!



  
 HOME


  
**NXT**  
 ON-THE-ROCK / NORTON - MATCH

|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>OVERALL</b><br>66<br>POP. 477<br>VC 20000<br>EXHIBITION MATCHES 0<br>FULL FACE | <b>CHARACTER</b><br>             | <b>ALTI COMP</b><br>   |
| <b>ALL-IN GOALS</b><br>FULL FACE<br>SKIN 0<br>NONE                                | <b>4-TRICK BLY CHALLENGE</b><br> | <b>SHIRT GOALS</b><br> |





# RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI 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 GRAFICI SENIOR**  
YOSHIO TOGIA  
GEORGE K ITO  
MAKIO YAMANAKA

**DIRETTORI TECNICI SENIOR**  
TAKASHI TAKEZAWA  
TAKANORI MORITA  
AKITSUGU HIRANO

**DIRETTORI TECNICI**  
TSUKASA KATO  
HIROSHI FUKUDA  
SHUNSUKE HANABUSA

**DIRETTORE GRAFICA INTERFACCIA**  
KAZUNARI NIKE

**DIRETTORE PROGETTAZIONE GIOCO SENIOR**  
NAOTO UENO

**DIRETTORE PROGETTAZIONE GIOCO**  
SHINSUKE GOTO

**DIRETTORI GRAFICI**  
KOJI MAKINO  
TAKASHI KOMIYAMA  
MASAHIRO NAKATANI  
ARI SAWADA

**DIRETTORI TECNICI SENIOR SQUADRA R&S**  
NOBUYOSHI ONO  
HIDEKI SUZUKI  
MASAMICHI TAKANO  
CAPI PROGRAMMATORI  
MA WENCHAO  
YOSHIRO 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 NARITA  
TOSHIAKI 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 KURIYAMA  
YUSUKE YAMAZAKI  
KYOHEI HOSOMI  
YOSUKE YAMAGUCHI  
MAYU DEGAWA  
KEIKO ZAMA  
JUNICHI KOSHINO  
MOTOSHI HIRO  
TAKAHASHI MASAYA  
ISHIMOTO SHOKO

**ASSITENTE DIRETTORE  
GRAFICA INTERFACCIA**  
SÄTOSHI KAKUTANI

**GRAFICI INTERFACCIA**  
MIHO SHIROTA  
NAOMI KANEDA  
YUZURU HIROKI  
TAKUYA KAWAMORITA  
YOKO YAMANE

**ASSISTENTI DIRETTORI ANIMAZIONI**  
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  
YOSHIYUKI IWAI  
MANAMI ONE  
NAOKI ISHIYAMA  
AKIE OKAJI  
MADOKA TAIRA  
ANJELINA QUIJANO  
DAVID ONG  
AGGIE CHRISTAKIS  
DANIEL KITCHENS  
ERIC OLIVER  
TRUNG DOAN  
MAKOTO NISHIDE  
KOHEI GUSHIKEN  
NORIMITSU TAKAHASHI  
YUJI UNUMA  
TETSUSHI OKUBO  
TAKAFUMI SHIRATORI  
NAOKI SATO  
YUKI ENDO  
YOSHIVA YAMADA  
MAKOTO ISHIKAWA  
KÄZUKI 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

**CAPO RESPONSABILE 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 OBIETTIVI**  
SHUN YAMAGUCHI  
YOKO SATO

**SUPPORTO IT**  
KENTARO SETO  
KOJI TOMITA  
KAZUNORI NAKAGAWA  
SYUJI MATSUDAIRA

**SUPPORTO AMMINISTRAZIONE**  
YUKINOBU KIMURA  
TSUNEHARU SASAKI  
JUNKO MIYAMOTO  
SATOMI TAKAO  
NATSUKO HAGIWARA

**DIPARTIMENTO AFFARI LEGALI**  
KEIKO SAKAGUCHI  
YASUYUKI YAMAMOTO

**DIPARTIMENTO 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 HI  
TETSUYA SHIRAKAWA  
MUNENORI NAKANO  
WOODSUK NA  
TAKAFUMI NIWANNO  
MAKIO ABE  
YUTA OGASAWARA  
SAYAKA WATANABE  
ZHANG TAO  
YUICHI ISHIKAWA  
MINA YOSHIJIMA  
KAZUKI TAMURA

**STUDIOFAKE CO., LTD.**

NORIKO ISHIMOTO  
KEIJI OKAYASU  
YU IWAZA  
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 DHIMAN  
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

#### **FOG STUDIOS**

**PRESIDENTE &  
AMMINISTRATORE DELEGATO**  
ED DILLE

**RESPONSABILE CONTABILITÀ**  
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 MAKI  
KAELIN HINNANT

#### **MINELoader**

**DIRETTORE PRODUZIONE GRAFICA**  
XU ZHEN

**PRODUZIONE GRAFICA**  
WANG WEI

**PRODUTTORE ASSOCIATO**  
HU HAIJIANG

**RESPONSABILE PROGETTO**  
LI NING

**DIRETTORE GRAFICA**  
LI NING  
ZHAO YAN

#### **WINKING ENTERTAINMENT**

JACK ZHAO  
SAM YU  
SUNNY ZHU

#### **ORIGINAL FORCE LTD**

**AMMINISTRATORE DELEGATO**  
HARLEY ZHAO

**PRODUTTORE**  
SHIRLEY TANG

**RESPONSABILE PROGETTO**  
NANCY CHEN

**ASSISTENTE RESPONSABILE  
PROGETTO**  
SHAWN WU

**DIRETTORE GRAFICA**  
CHENG LIANG

**CAPO SQUADRA**  
XIAODONG HAN

**CAPO PROGETTO (GRAFICA)**  
YONGCHUN XIE

**CAPO PROGETTO (TECNOLOGIA)**  
QIAN WANG

#### **CONTROLLO QUALITÀ (GRAFICA)**

YANG ZHANG  
YALI GAO  
XIUJUAN GONG

**CONTROLLO QUALITÀ (TECNOLOGIA)**  
YUHUA WANG  
LEI LU

#### **GRAFICI**

YUMING LI  
YIMING LI  
LIN XU  
PANPAN WANG  
QINGHUA GU  
XIAOLIAN LI  
QIWEI LIU  
XIAOCHAO ZHANG  
CUNZHAO CHEN  
ZHEN ZHANG  
XIAOHE SUN  
JIXIANG CHENG  
CHAOFAN ZHU  
FENG CHEN  
ZHIQIANG GUO  
BIN CHEN  
BO WANG

**GRAFICI (TECNOLOGIA)**  
SHUNPENG CHEN

#### **LEMON SKY GAMES & ANIMATION**

#### **3D SYSTEMS/GENTLE GIANT STUDIOS**

PAULIE SCHRIER  
SHUN KIM  
DANIEL STILLLEY  
GEORGE GEORGY

#### **SCANSIONE DIGITALE E RITOPOLOGIZZAZIONE**

#### **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.

**CREATE VIDEO MEDIA  
OFFERTO DA PONDS**

**RINGRAZIAMENTI 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**

**PRESIDENTE**  
GREG THOMAS

**PRODUTTORE ESECUTIVO**  
MARK LITTLE

**PRODUTTORE SENIOR**  
ARNAUD FREY

**PRODUTTORE**  
ALEXANDER JONES

**PRODUTTORE ASSOCIATO**  
ANDREW KRENSKY

**RESPONSABILE 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

**PROGRAMMATORE SISTEMI AUDIO/  
DIALOGHI**  
BRYAN SHERRILL

**PRODUTTORE AUDIO ASSOCIATO**  
PATRICK JARRET

**TECNOLOGIA AUDIO E  
PROGRAMMAZIONE AGGIUNTIVA**  
DANIEL GARDOPEE  
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  
CELIAN VARINI  
JACK LEUNG  
CHRIS KALOS  
SABINE BLAIR  
JOHN FRIAR  
BRUNO BUZZETTI  
JOSH ATKINS  
ROBERT CLARKE  
ETIENNE GRUNENWALD  
ERIC MASSOUD

**RESPONSABILI ESTERNI**  
**SQUADRA 2K WWE**

**FOTOGRAFO**  
DAVID KNOX

**ASSISTENTE FOTOGRAFO**  
SHANE BARTLETT

**SCRITTORI**  
ANTHONY RIPO  
JEREMY BROWN  
KEVIN MARSHALL  
MICHAEL NOTARILE  
PATRICK SKELLY  
SCOTT JOHNSON

**SERVIZI DI TRADUZIONE ESTERNA  
TRADUTTORI ESTERNI**

JUNKO KUSUDA  
MITSURU SAYO  
REIKO FUJIMOTO

**DIGITAL HEARTS USA INC.**

DAIJI 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 MARASOILLO  
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 OPERATIVO**  
DAVID ISMAILER

**PRESIDENTE, SVILUPPO SPORTIVO**  
GREG THOMAS

**VPE SVILUPPO SPORTIVO**  
JEFF THOMAS

**SVILUPPO CREATIVO 2K**

**VP SVILUPPO CREATIVO**  
JOSH ATKINS

**DIRETTORE CREATIVO**  
ERIC SIMONICH

**PROGRAMMATORE 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 "AUGGIE" HARRIS III

**ASSISTENTE AUDIO  
MOTION CAPTURE**  
ANDREW HANSON

**CAMERAMAN MOTION CAPTURE**  
ALAN RICARDEZ  
MIKE MONTOYA  
CONNOR WICKERS  
CODY FLOWERS  
BRIAN BISBY

**2K CORE TECH**

**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

## **2K MARKETING**

**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

**PROGRAMMATORE  
COMUNICAZIONI SENIOR**  
JAIME JENSEN

**COORDINATORE COMUNICAZIONI**  
ERICA HEBERT

**PROGRAMMATORE 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 ASSOCIATI**  
DOUG TYLER  
NICK PYLVANAINEN

**DIRETTORE GRAFICA WEB**  
GABE ABARCAR

**DIRETTORE WEB**  
NATE SCHAUMBERG

**PROGETTISTA WEB SENIOR**  
KEITH ECHEVARRIA

**SVILUPPATORE WEB SENIOR**  
ALEX BEUSCHER

**SVILUPPATORE WEB**  
GRYPHON MYERS

**PRODUTTORE WEB**  
TIFFANY NELSON

**RESPONSABILI MARKETING  
DI CANALE**  
ANNA NGUYEN  
MARC MCCURDY

**RESPONSABILE MARKETING  
PARTNER**  
KELSIE LAHTI

**DIRETTORE COLLABORAZIONI  
E LICENZE**  
JESSICA HOPP

**RESPONSABILE COLLABORAZIONI  
E LICENZE**  
RYAN AYALDE

**RESPONSABILE ASSOCIATO  
PARTNERSHIP E CONCESSIONE  
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**

**VICEPRESIDENTE RESPONSABILE,  
CONSULENTE SENIOR**  
PETER WELCH

**CONSULENTI**  
JUSTYN SANDERFORD  
AARON EPSTEIN

**VP OPERAZIONI PUBBLICAZIONE**  
STEVE LUX

**DIRETTORE OPERAZIONI ETICHETTA**  
RACHEL DIPAOLO

**DIRETTORE ANALISI**  
MEHMET TURAN

**ANALISTA 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

## **2K IT & E OPERAZIONI ONLINE**

**DIRETTORE SENIOR 2K IT**  
ROB ROUDEBUSH

**RESPONSABILE IT SENIOR**  
BOB JONES

**RESPONSABILE RETE SENIOR**  
RUSSELL MAINS

**PROGRAMMATORE SISTEMI SENIOR**  
JON HEYSEK

## **PROGRAMMATORI SISTEMI ONLINE**

ANDREW BASTIEN  
JOSEPH DAVILA  
SCOTT DARONE  
TIM LYNCH  
GRZEGORZ DZIEŃ  
PETER PRIBYLINEC  
PETR FIALA

## **RESPONSABILE CENTRO OPERATIVO DI RETE VACLAV DOLEZAL**

## **PROGRAMMATORE SISTEMI DI SICUREZZA LEE RYAN**

## **PROGRAMMATORE 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**

### **RESPONSABILE TESTING CONTROLLO QUALITÀ - SQUADRE SUPPORTO SCOTT SANFORD**

### **CAPO CONTROLLO QUALITÀ SENIOR - SQUADRE SUPPORTO JOSH LAGERSON**

### **CAPO PROGETTO ASSOCIATO MATT NEWHOUSE**

### **CAPI TESTER - SQUADRE SUPPORTO CHRIS ADAMS NATHAN BELL**

### **CAPI TESTER ASSOCIATI JOSHUA COLLINS ZACK GARTNER JARED SHIPPS JORDAN WINEINGER**

### **TESTER SENIOR CARLOS ANAYA ASHLEY CAREY**

JR DABINETT  
DAVID DRAKE  
SHAYLEA GALLAGHER  
ANDREW GARRETT  
JUSTIN HANDLEY  
GREG JEFFERSON  
ADAM JUNIOR  
ROBERT KLEMPNER  
KRISTINE NACES  
MICHELLE PAREDES  
JONATHAN VILLARIASA  
JUSTIN WOLF

## **TESTER CONTROLLO QUALITÀ**

MATTHEW ABOG  
JOEL APOSTOL  
CHARLENE ARTUZ  
STEVEN BARLING  
AMANDA BASSETT  
SIMEON BLUE-CLOUTIER  
TIFFANY CHUNG  
LOUIS DELGADO  
HUGO DOMINGUEZ  
JON EISNAUGLE  
CAMERON FIELDER  
BRYAN FRITZ  
DEMETRI GHAENI  
DEREK HAYES  
SETH KENT  
ETHAN LEE  
ZACHARY LITTLE  
VANCE LUCIDO  
JEN LUNDERS  
JAE MAIDMAN  
SACHA MOCTEZUMA  
SABRINA NEAL  
CORY NELSON  
BRANDON OWEN  
TODD PHILLIPS  
DOUGLAS REILLY  
LAUREN RISVOLD  
DONNIE SANCHEZ  
DEVAN SERBATO  
JAMES VARGA  
SHAWAWN WASHINGTON  
ALEXIS WHITE  
ROB WILLIAMS

## **RINGRAZIAMENTI SPECIALI**

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

## **CONTROLLO QUALITÀ 2K CHINA CHENGDU**

### **DIRETTORE CONTROLLO QUALITÀ ZHANG XI KUN**

### **SUPERVISORE CONTROLLO QUALITÀ STEVE MANNERS**

### **CAPO CONTROLLO QUALITÀ HUANG CHENG**

### **TESTER CONTROLLO QUALITÀ SENIOR DENG JIAN**

### **TESTER CONTROLLO QUALITÀ LU YI ZHUYU WANG PENG TAO ZHANG YI HAO ZHANG XIAO PENG GE XING WANG YING SONG QIAN**

### **FAN HAO RAN WU JIANG QIAO**

## **RINGRAZIAMENTI SPECIALI**

ZHAO HONG WEI  
HU XIANG  
XIE YA XI  
SU WAN QING  
LI HUA  
ZHANG PEI

## **2K INTERNATIONAL**

### **VP OPERAZIONI PUBBLICAZIONE MURRAY PANNELL**

### **DIRETTORE MARKETING E COMUNICAZIONE INTERNAZIONALE JON ROOKE**

### **CAPO MARKETING PRODOTTO INTERNAZIONALE DAVID HALSE**

### **RESPONSABILE PRODOTTO INTERNAZIONALE AURELIEN PALLÉGAMAGE**

### **RESPONSABILE PRODOTTO INTERNAZIONALE NICOLAS STEMELÉN**

### **RESPONSABILE PR INTERNAZIONALE SENIOR WOUTER VAN VUGT**

**RESPONSABILE PR INTERNAZIONALE**  
ROISIN DOYLE

**RESPONSABILE COMMUNITY E  
SOCIAL MEDIA INTERNAZIONALE**  
IBRAHIM BHATTI

**RESPONSABILE TERRITORIO  
INTERNAZIONALE**  
WARNER GUINÉE

**SVILUPPO PRODOTTO  
INTERNAZIONALE 2K**

**RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE  
E SERVIZI CREATIVI**  
NATHALIE MATHÉWS

**CAPO RESPONSABILE PROGETTO**  
EMMA LEPEUT

**SQUADRA PROGETTAZIONE**  
TOM BAKER  
JAMES QUINLAN  
JAMES CROCKER

**GRUPPO LOCALIZZAZIONE ESTERNA**  
SYNTHESIS

**RINGRAZIAMENTI SPECIALI**  
SAJJAD MAJID

**CONTROLLO QUALITÀ  
2K INTERNATIONAL**

**RESPONSABILE CQ LOCALIZZAZIONE**  
JOSE MIÑANA

**INGEGNERE MASTERING**  
WAYNE BOYCE

**TECNICO MASTERING**  
ALAN VINCENT

**CAPO CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR**  
OSCAR PEREIRA

**CAPO PROGETTO  
CQ LOCALIZZAZIONE**  
FLORIAN GENTHON

**CAPI CQ LOCALIZZAZIONE**  
ALBA LOUREIRO  
ELMAR SCHUBERT  
JOSE OLIVARES

**CAPO ASSOCIATO  
CQ LOCALIZZAZIONE**  
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 BIXBY  
IRIS LOISON  
JAVIER VIDAL  
JULIO CALLE ARPON  
LUCA MAGNI  
MANUEL AGUAYO  
MARTIN SCHUCKER  
MATTEO LANTERI  
NAMER MERLI  
NICOLAS BONIN  
NORIKO STATION  
PABLO MENENDEZ  
PATRICIA RAMÓN  
ROLAND HABERSACK  
SAMUEL FRANÇA  
SEON HEE C. ANDERSON  
SHAWN WILLIAMS-BROWN  
SHERIF MAHDY FARRAG  
STEFAN ROSSI  
STEFANIE SCHWAMBERGER  
TIMOTHY COOPER  
TONI LOPEZ  
YURY FESECHKHA

**SQUADRA 2K INTERNATIONAL**  
AGNES ROSIQUE  
ALAN MOORE  
BEN LAWRENCE  
BEN SECCOMBE  
BERNARDO HERMOSO  
CARLO VOLZ  
DAN COKE  
DIANA FREITAG  
DOMINIQUE CONNOLLY  
JAN STURM  
JEAN PAUL HARDY  
JESÚS SOTILLO  
LIEKE MANDEMAKERS  
MATT ROCHE  
NATALIE GAUSDEN  
OLIVIER 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

**PROGRAMMATORE  
DIRIGENTE PRODOTTO**  
ROHAN ISHWARLAL

**DIRIGENTE PRODOTTO**  
SHARON LIM

**RESPONSABILE MARCHIO SENIOR**  
JASON DOU

**RESPONSABILE MARKETING  
GIAPPONE**  
MAHO SAWASHIMA

**RESPONSABILE MARKETING COREA**  
DINA CHUNG

**RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE  
SENIOR**  
YOSUKE YANO

**COORDINATORE LOCALIZZAZIONE**  
PIERRE GUJJARRO

**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  
HIDEKATSU 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  
DAN EMERSON  
DAVID COX  
SQUADRA VENDITE TAKE-TWO  
SQUADRA VENDITE DIGITALI TAKE-TWO  
SQUADRA MARKETING DI CANALE  
TAKE-TWO  
SIOBHAN BOES  
HANK DIAMOND  
ALAN LEWIS  
DANIEL EINZIG  
CHRISTOPHER FIUMANO  
PEDRAM RAHBARI  
JENN KOLBE  
SQUADRA 2K IS  
GREG GIBSON  
TAKE-TWO LEGAL TEAM  
DAVID BOUTRY  
JUAN CHAVEZ  
RAJESH JOSEPH  
GAURAV SINGH  
ALEXANDER RANEY  
BARRY CHARLETON  
JON TITUS  
GAIL HAMRICK  
TONY MARNELL  
CHRIS BIGELOW  
BROOKE GRABRIAN  
KATIE NELSON  
CHRIS BURTON  
CHRISTINA VU  
BETSY ROSS  
PETE ANDERSON  
OLIVER HALL  
MARIA ZAMANIEGO  
NICHOLAS BUBLITZ  
NICOLE HILLENBRAND  
DANIELLE WILLIAMS  
GWENDOLINE OLIVIERO  
ARIEL OWENS-BARHAM  
KYRA SIMON  
ASHISH POPLI  
WALLACE ELTUS

## **WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT**

#### **VPE PRODOTTI CONSUMATORE** CASEY COLLINS

#### **VP CONCESSIONE LICENZE INTERATTIVE** ED KIANG

#### **DIRETTORE GIOCHI** DAVID WOLDMAN

#### **RESPONSABILE CONTROLLO MARCHIO GLOBALE** ASHLEY ZUZI

#### **VICEPRESIDENTE SENIOR PRODUZIONE** CHRIS KAISER

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

#### **VP SVILUPPO COMMERCIALE** ROB CINGUINA

#### **PRODOTTORI SENIOR** MIKE CALABRESE MICHAEL BEARD MARC POMARICO

#### **PRODUTTORE RESPONSABILE** CHRIS LAWLER GAVIN O'SHEA

#### **PRODUTTORE ASSOCIATO SENIOR** ALEX PIERCE

#### **PRODUTTORE** PAUL VERBITSKY

#### **PRODUTTORE ASSOCIATO** KEVIN SUTTON

#### **ASSISTENTI PRODUZIONE** ALLAURA PAGONO MATHEW MILLER MICHAEL SHUPP TIMOTHY DAYTON MEGAN FLOYD JOSE MORENO JR

DAVID WALSH  
RACHEL VERRIER

**EDITING**  
KEN BERCHEM  
KEVIN MATTICE  
MIKE LEE  
SLIM SIMON

#### **VICEPRESIDENTE PRODUZIONE E GRAFICA** CHRIS SICILIANO

#### **DIRETTORE SENIOR 3D** KEVIN CALLAHAN

#### **DIRETTORE SENIOR 2D** 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 GRAFICI** SOYON YUN SJ DELUISE

#### **PROGETTISTI GRAFICA 2D SENIOR** DIONISIOS EFKARPIDIS MIKE KINNEY

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

#### **PROGETTISTI GRAFICA 2D 1** DEREK RAGOS

#### **PROGETTISTA GRAFICA 2D JUNIOR** AVERY SUTTON

#### **VICEPRESIDENTE PROPRIETA' INTELLETTUALE** LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

#### **DIRETTORE FOTOGRAFIA** FRANK 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, IN ARTE "PUFF  
DADDY", IN COLLABORAZIONE CON  
REVOLT MEDIA  
& TV LLC E BAD BOY ENTERTAINMENT  
LLC

RICONOSCIMENTI MUSICALI DISPONIBILI  
SU [HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K17/](https://www.2k.com/wwe2k17)  
CREDITS

COPYRIGHT INTERNAZIONALI  
RISERVATI. 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  
COME" 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. NON SI DEVE FORNIRE INFORMAZIONE  
INGANNEVOLE SULL'ORIGINE DEL  
SOFTWARE; NON SI PUÒ AFFERMARE DI  
AVER CREATO 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 COME", E  
QUALSIASI GARANZIA, ESPRESSA  
O IMPLICITA, COMPRESA, A TITOLO  
MERAMENTE ESEMPLIFICATIVO,  
LE GARANZIE IMPLICITE DI  
COMMERCIALIZZAZIONE 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 CONSEGUENZIALE 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](http://www.take2games.com/eula) (il "Sito"). 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](http://www.take2games.com/privacy) E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA [www.take2games.com/legal](http://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 con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti 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 sue eventuali copie, compresi, a meno titolo esemplificativo, anche i Beni virtuali e la Valuta virtuale (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;
- effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo);
- rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, se non diversamente specificato dal Software 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;
- 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 viga 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, COMPRESSE 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 trattata per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (compreso 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. La 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 a altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo o 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 e si 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 attivo 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, 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 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 "V") e (ii) di accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali nell'ambito del Software ("Beni virtuali" o "BV"). A prescindere dalla terminologia usata, la W 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 W 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 W 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 W 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 W e ai BV.

La W 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 prendere delle misure che influiscono indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VW e/o BV, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VW 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 a un'uso della W 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 W 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 W o BV per aver completato un'attività di gioco, come aver raggiunto un determinato livello del Software, aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. La W e i BV ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare W 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 W e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di W da un Negozio di applicazioni, l'ammontare di W acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di W 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 W acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare la W e al massimo saldo attivo di W accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di W effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sul rispettivo utente, a prescindere che il abbia autorizzati o meno.

**CALCOLO DEL SALDO:** È possibile accedere e visualizzare la W 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 W 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 W sugli Account utente in relazione agli acquisti 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 W 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 W e i BV possono essere usati solo nell'ambito del Software e i Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di W e BV a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di W e BV possono variare in qualsiasi momento. La W e i BV disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa W o BV all'interno del Software. L'utilizzo di W e BV costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di W e BV del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di W e BV sufficienti. La W e i 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 W 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 W e BV tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di W e BV tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support).

**NON RISCATTABILITÀ:** W 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 W e BV, né convertirli in una W convertibile. La W 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 W 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 W o BV oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

**NON RIMBORSABILITÀ:** tutti gli acquisti di W e BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere rimborsati, 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 o eliminare la W 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 W o BV, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), 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 W e i BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che partecipano a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di manlevarlo, 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 quanto 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 W e ai BV del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla W, ai BV e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

**LOCALITÀ:** la W è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare W 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 W 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 obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito ed 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 diritto 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 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 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 e di altri dati, le clausole della Politica sulla privacy, consultabile nella sua versione più aggiornata alla pagina [www.take2games.com/privacy](http://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 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 disrotto 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 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. IVI COMPRESI, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, GIUSTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE PER VIA O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE. SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRA CONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE 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 OVE 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 SUPERATO 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 INFORTUNIO 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 DALLA 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.

NOI NON CONTROLLIAMO, NÉ 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 DATERZE 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 frode, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, compresi 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 chiedere 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 W e i 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 W e i BV associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole del presente Accordo, l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni W e i 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 W 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)(i) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e al software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui al sottoparagrafo (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.

#### **RIMEDI 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 irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni alcuni, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

#### **TASSE E SPESE**

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

#### **TERMINI DI SERVIZIO**

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

## VARIE

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

## ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali 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