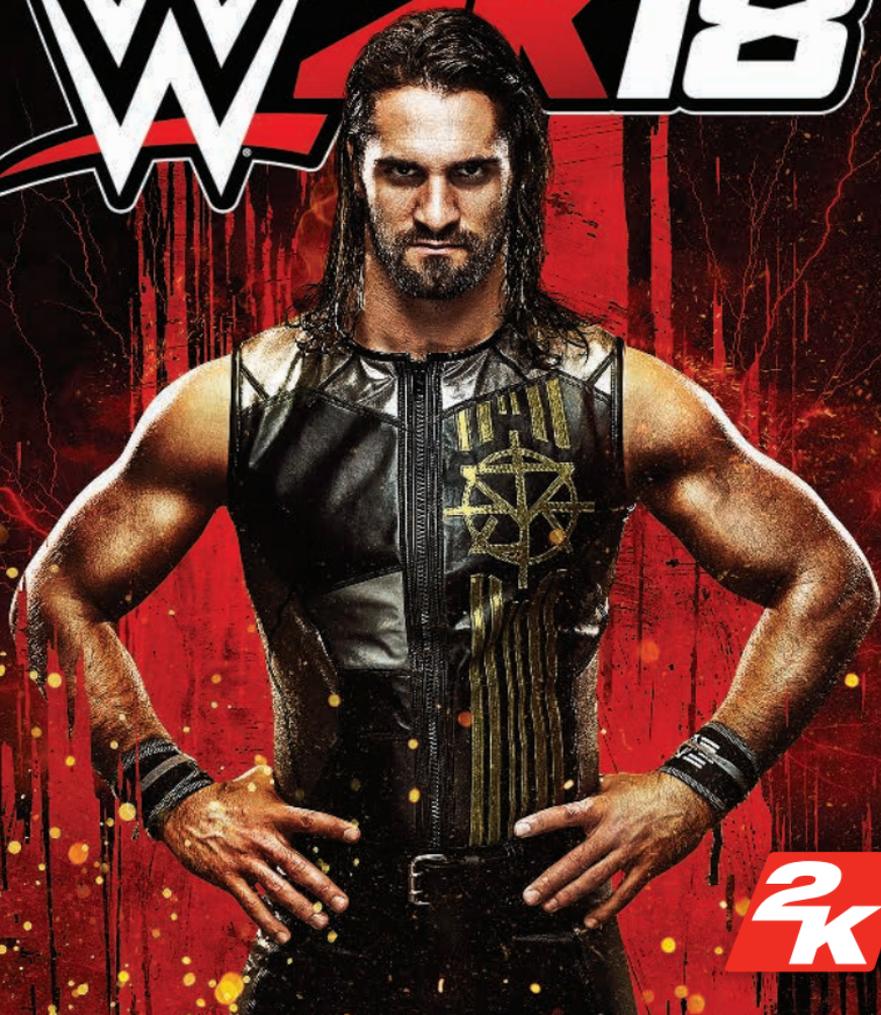


WWE 2K18



ITALIANO - VISITARE IL MENU IMPOSTAZIONI DEL PROPRIO SISTEMA PLAYSTATION®4 PER IMPORTANTI INFORMAZIONI SULLA SALUTE E LA SICUREZZA PRIMA DI UTILIZZARE IL PRODOTTO

PRECAUZIONI - Questo disco di gioco contiene software per il sistema PlayStation®4 (PS4™) ed è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PS4™ per il mercato PAL. Leggere attentamente la guida alla sicurezza per il sistema PS4™ per un corretto utilizzo e conservazione di questo disco di 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.

AVVERTENZE PER LA SALUTE PER IL 3D - Alcune persone potrebbero provare un malessere (come affaticamento degli occhi o nausea) durante la visione di immagini video in 3D o giocando con giochi in 3D stereoscopico su televisori 3D. Se si verificasse un tale malessere, si deve interrompere immediatamente l'uso del televisore finché il malessere scompare. In genere si consiglia di evitare l'uso prolungato del sistema PS4™ e fare una pausa di 15 minuti per ogni ora di gioco. Tuttavia, quando si gioca con giochi in 3D stereoscopico o si guardano video in 3D, la durata e la frequenza delle pause necessarie possono variare da persona a persona. Si prega di fare delle pause abbastanza lunghe affinché eventuali sensazioni di malessere scompaiano. Se i sintomi persistono, consultare il medico. La visione dei bambini (soprattutto quelli sotto i sei anni) è ancora in fase di sviluppo. Si consiglia di consultare il medico o l'oculista del proprio bambino prima di consentire ai bambini di guardare immagini video in 3D o giocare con giochi in 3D stereoscopico. Gli adulti devono sorvegliare i bambini per assicurarsi che seguano le raccomandazioni di cui sopra.

AVVERTENZE SUI RISCHI SANITARI DI VR - Durante la visualizzazione di contenuti in realtà virtuale, alcune persone potrebbero sperimentare chinetosi, nausea, disorientamento, visione confusa o altri disagi. In caso di manifestazione di qualunque di questi sintomi, sospendere immediatamente l'utilizzo e rimuovere il visore VR.

PIRATERIA - L'utilizzo del sistema PS4™ e dei dischi di gioco del sistema PS4™ sono regolamentati da una licenza software. Il sistema PS4™ e i dischi di gioco del sistema PS4™ contengono meccanismi tecnici di protezione volti a impedire la riproduzione non autorizzata di opere sotto diritto d'autore presenti sui dischi di gioco del sistema PS4™. L'uso non autorizzato di marchi registrati o la riproduzione non autorizzata di opere sotto diritto d'autore che eluda questi o altri meccanismi sono vietati dalla legge. Se si è in possesso di ulteriori informazioni su prodotti piratati o metodi utilizzati per aggirare le nostre misure tecniche di protezione si prega di inviare una e-mail ad anti-piracy@eu.playstation.com o chiamare il numero del servizio clienti locale.

IMPOSTARE IL LIVELLO CONTROLLO GENITORI - Il sistema di classificazione sulla parte anteriore della scatola indica l'età per cui questo disco di gioco è appropriato. Impostare il controllo genitori sul dispositivo per prevenire che sia giocato da bambini al di sotto di tale età. Per informazioni sulle classificazioni in base all'età e come impostare il controllo dei genitori, vedere la guida rapida fornita con il sistema PS4™ o visitare il sito playstation.com/parents

AIUTO E SUPPORTO - Visitare eu.playstation.com o fare riferimento al numero di telefono che segue:

Italia ☎ **02 36 00 90 81** I costi della chiamata variano in base al tuo operatore telefonico fisso/mobile. Prima di chiamare, verifica i costi con il tuo operatore.



Supporto per il prodotto:
<http://support.2k.com>

Attenzione: le funzioni online di WWE 2K18 saranno disponibili fino al **31 maggio 2019**, anche se ci riserviamo il diritto di modificare o eliminarle con 30 giorni di preavviso.

CONFIGURAZIONE COMANDI



COMANDI DIGIOCO

PRESE

Presa normale:

Levetta sinistra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ + \otimes

Presa potente:

Levetta sinistra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ + tieni premuto \otimes

Gira avversario:

Levetta destra \leftarrow o \rightarrow

Da Snapmare a posizione seduta:

Levetta destra \downarrow

FRONT FACELOCK

Immobilizzazione: per eseguire una Front

Facelock sull'avversario premi \otimes senza scegliere una direzione con la levetta sinistra

Presas:

Levetta sinistra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ + \otimes

Presas trattenuta:

\otimes con la levetta sinistra in posizione neutrale

Sottomissione: Tieni premuto \otimes

Attacco: \square

Trascina avversario: Usa $\mathbf{R2}$ e muovi la levetta sinistra in qualsiasi direzione

Irish Whip: \odot

Rilascia Front Facelock: $\mathbf{L1}$

Bersaglia arti: $\mathbf{R1}$ + $\langle \odot \circ \otimes \circ \triangle \circ \square \rangle$

TRASCINA

Stringi l'avversario in una Front Facelock e premi

$\mathbf{R2}$ per trascinarlo. Altrimenti, puoi trascinare

un avversario in piedi o in ginocchio tenendo

premuta $\mathbf{R1}$ e premendo $\mathbf{R2}$. Se subisci il

trascinamento mentre sei in piedi, puoi liberarti

premendolo rapidamente \odot . Trascina un avversario

che si trova al tappeto tenendo premuto $\mathbf{R2}$.

Attacco ambientale: muovi la levetta sinistra nella direzione desiderata e tieni premuto \square . Per lanciare l'avversario da sopra le corde, muovi la levetta sinistra nella direzione desiderata e tieni premuti $\mathbf{R1}$ e \square .

Irish Whip: \odot

Snapmare: Levetta destra \downarrow

Front Facelock: \otimes

Rilascia: $\mathbf{L1}$

TRASPORTA

Solleva un avversario in piedi e assumi la

posizione di trasporto tenendo premuto $\mathbf{R1}$

e muovendo la levetta destra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$. Puoi

anche interrompere alcune prese per trasportare

il tuo avversario tenendo premuto $\mathbf{R1}$ mentre

assumi la posizione di trasporto. Se trasportato,

puoi liberarti premendo rapidamente \odot .

Presas: \otimes

Attacco ambientale: Levetta sinistra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ + tieni premuto \square .

Cambia posizione: Levetta destra $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$

RIPOSIZIONA AVVERSARIO

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

AVVERSARIO A TERRA

Solleva avversario: Levetta destra ↑

Gira avversario: Levetta destra ←/→

Solleva avversario in posizione seduta:

Levetta destra ↓

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

Presca: ⊗

Attacco forte: Tieni premuto □

Sottomissione: Tieni premuto ⊗

Bersaglia arti: R1 + ⊗

SOTTOMISSIONI

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

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

Afferrare la sfera luminosa ti aiuta a sottomettere l'avversario o a liberarti!

SOTTOMISSIONI (ALTERNATIVA)

WWE 2K18 offre anche una meccanica alternativa per le sottomissioni. Se viene selezionata, attaccante e difensore dovranno cercare di premere i tasti ⊗/⊙/□/△ mostrati sullo schermo più velocemente dell'avversario.

Fai attenzione: il tasto da premere cambierà nel corso del tentativo di sottomissione.

SCHIENAMENTI

Premi ⊗ quando l'indicatore è nella zona bersaglio per liberarti.

Se hai l'abilità rope break e sei vicino alle corde, puoi premere ⊙ 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 ⊙ per eseguire uno schienamento sleale!

CONTRATTACCHI:

Icona R2: Contrattacco normale. Questa mossa ha un solo contrattacco. Richiede un solo slot contrattacco.

Icona R2 verde: Contrattacco minore. Questa mossa ha anche un contrattacco maggiore. Richiede un solo slot contrattacco.

Icona R2 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:
Levetta destra ←/→

Solleva e metti sull'angolo:
Levetta destra ↑

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

AVVERSARIO STORDITO APPOGGIATO ALLE CORDE

Posizione avversario stordito sulla corda centrale: Levetta destra ◀ o ▶

MOSSE CONCATENATE

Le mosse concatenate possono avvenire nei match uno contro uno e Tag Team se entrambe le Superstar tentano di stringere l'avversario in una presa nello stesso istante. Puoi anche attivare le mosse concatenate tenendo premuto **R1** e premendo **X**.

Quando ti trovi in una serie di mosse concatenate, prova a prendere il controllo scegliendo una presa di sottomissione (**□**, **△** o **○**). Durante la presa di sottomissione, usa la levetta destra per trovare il punto critico. L'aggressore può anche attaccare (**□**) o immobilizzare (**X**) il proprio avversario.

SCALA

Sali in cima a una scala e tuffati su un avversario a bordo ring. Per appoggiare una scala sulle corde muovi la levetta sinistra verso di esse, tieni premuto **R1** e premi **L1**.

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 **X** quando la barra è arancione per riprenderti prima, ma subirai un indebolimento.

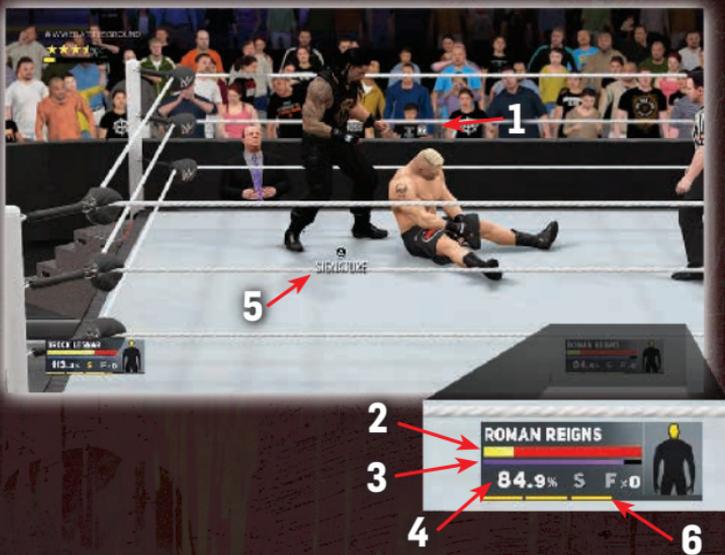
TAVOLO

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 **X**. 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 2K18**, i bersagli vanno selezionati manualmente. Premi **R3** 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 **R2** 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 **△** 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 2K18 offre una suite di creazione che ti permette di personalizzare la tua esperienza della **WWE** con una vastissima gamma di opzioni.

Video personalizzato: Crea il tuo video e proietta sul Titantron durante la tua entrata.

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

Momenti salienti: Potrai registrare qualsiasi momento di un match e inserirlo nel tuo video personalizzato. È supportata anche la telecamera libera. Salva i momenti salienti durante il match senza dover effettuare il rendering del file.

Superstar personalizzata: Crea la tua Superstar personalizzata con la vasta gamma di modelli e motivi **WWE 2K** disponibili. 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**. Disponibili nuovi design per il palco e i paletti, e nuove impostazioni per l'arena.

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

NOVITÀ! Match personalizzati: Un nuovo sistema di creazione dei match che consente ai giocatori di personalizzare i tipi di match esistenti o di crearne da zero, perfettamente integrato nella modalità **WWE Universe** in modo da poter personalizzare completamente la propria Lega.

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

CUSTOM SUPERSTAR/MALE

30,000



FACE

BODY

ATTIRE

NAME
INFORMATION

PERSONAL
INFORMATION

MEMO SCREEN
POSE

FROM

ACCEPT



FACE

HEAVYWEIGHT

HEIGHT 6'4"

WEIGHT 262 lbs

STRONG STYLE



FACE CUSTOMIZE

FACE PHOTO CAPTURE

FACE DEFORMATION

FACE TEMPLATE

DEFAULT

RING ATTIRE



SELECT



BACK



INFO



CAMERA OPTIONS



ROTATE



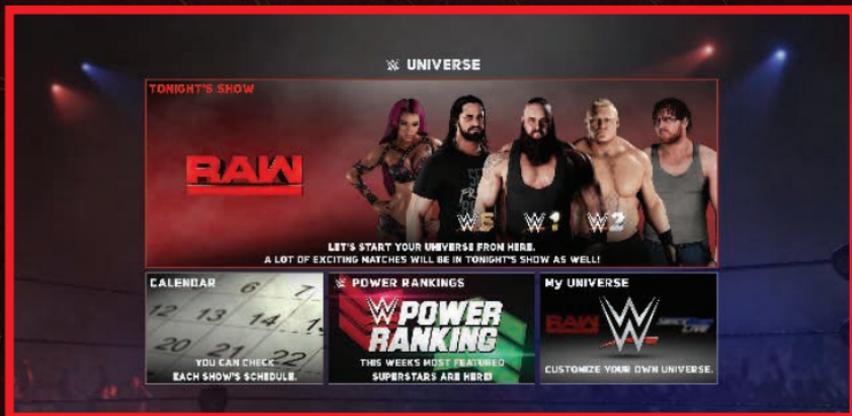
ZOOM OUT



ZOOM IN

WWE UNIVERSE

Il **WWE** Universe offre l'esperienza di gestione della **WWE** definitiva in **WWE 2K18**. 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 di **WWE**, permettendo creare show con **WWE** Universe in tutto e per tutto simili a quelli televisivi.



La mia CARRIERA

La mia CARRIERA ti mette nei panni di una Superstar **WWE**, alle prese con delle decisioni importanti dentro e fuori dal ring. In questa nuova ed espansa edizione de La mia CARRIERA, potrai girare liberamente nel backstage e mettere a punto strategie per raggiungere il successo nella **WWE**. Prendi decisioni difficili che riguardano la direzione e i colleghi della **WWE** parlando con i vari personaggi dietro le quinte. Tendi imboscate ad altre Superstar nel backstage. Richiedi interviste con Renee Young per raggiungere la fama mediatica. Sta a te costruirti un futuro nella **WWE** che verrà ricordato negli anni a venire.



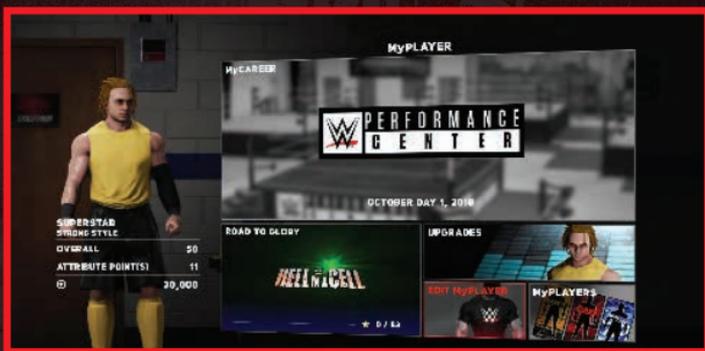
Nel backstage, ti imbatteai in un vasto assortimento di personaggi. Asseconda i general manager e le Superstar della **WWE** dietro le quinte nella speranza di raggiungere WrestleMania. Completa missioni secondarie affidate da Superstar, Leggende e dirigenti della **WWE** di spessore. Facendoti notare dalla direzione, sbloccherai ricompense esclusive come l'accesso all'ufficio di Vince McMahon, in cui potrai manipolare a tuo piacimento lo show in cui ti trovi. Dai vita a match e promo grandiosi e otterrai un titolo personalizzato tutto tuo, al pari di Superstar come Stone Cold Steve Austin e John Cena.

Goditi una versione estesa dell'Invasione La mia CARRIERA, in cui ti imbatteai nei tuoi amici girando nel backstage. Fonda un Tag Team insieme a loro, o sorprendili in un'imboscata come dei nemici giurati. Tutte queste scelte e molte altre ancora aspettano solo te. Sarai tu a decidere come vivere il tuo grande momento a WrestleMania.



IL Mio GIOCATORE

Crea il tuo personaggio Il mio GIOCATORE per competere ne La mia CARRIERA e in ROAD TO GLORY. Scegli tra uno degli otto stili di combattimento disponibili: Gran Saltatore, Esibizionista, Picchiatore, Tecnico, Rissoso, Stile Potente, Possente e Gigante. Ciascuno stile ha i suoi punti di forza e le sue debolezze. Migliora il personaggio Il mio GIOCATORE avanzando ne La mia CARRIERA e in ROAD TO GLORY, guadagnando punti attributo e sbloccando nuove mosse e parti di Superstar.



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORY è una rivoluzionaria esperienza online che permette ai personaggi Il mio GIOCATORE di tutto il mondo di affrontarsi in combattimento. Combatti giorno dopo giorno nei tuoi tipi di match preferiti per ottenere potenziamenti, parti di Superstar e VC! Sali di livello e personalizza il tuo personaggio Il mio GIOCATORE per avvantaggiarti sui tuoi avversari. Scopri se hai la stoffa per assicurarti un posto agli eventi PPV che avvengono in concomitanza con le controparti reali e sfida le tue Superstar **WWE** preferite per ottenere una ricompensa speciale.



RICONOSCIMENTI WWE 2K18

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
REIJI SATO

DIRETTORE GRAFICA IU

KAZUNARI NIKE

DIRETTORE PROGETTAZIONE GIOCO SENIOR

NAOTO UENO

DIRETTORI PROGETTAZIONE GIOCO

SHINSUKE GOTO
SHINICHI MIYAMOTO

DIRETTORI GRAFICA

KOJI MAKINO
TAKASHI KOMIYAMA
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA
CHIZURU OGURA
TSUKASA HORI

SQUADRA R&S

DIRETTORI TECNICI SENIOR

NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO
CAPI PROGRAMMATORI
MA WENCHAO
TOSHIAKI ISHIHARA

YOSHIRO AOKI
YOUSUKE SAWADA
PROGRAMMATORI
KAZUKI IIBOSHI

VP SENIOR/DIRETTORE CREATIVO

NORIFUMI HARA

ASSISTENTI DIRETTORI TECNICI

MASASHI ISHIKAWA
JUNICHI TAGUCHI
KOJI HAYASHI
SHOTARO NOTSU

CAPI PROGRAMMATORI

ATSUSHI NARITA
TAKUYA ISHIBASHI
MASAYUKI MAKITA
TAKAHIRO TANAKA
TAKUYA SUZUKI
TSUBASA ANDO
KOICHI SATO
YOUSUKE YAMAZAKI

PROGRAMMATORI

KOSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO
KOJI KURI
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
KOUHEI MASUDA
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
RYOUEI HOSOKAWA
SYUJI MIYASHITA
SHINGO SOGABE
YUKI AWAZU
KOSUKE SAITO
HAO CHENG
KENSUKE SAKAMOTO
NORIKI KAIHOKU
KAZUMA YOSHOU
HIROSHI KANDA
SOTARO ARAKAWA
SHINYA UENO
JUNYA UEDA
YUICHI ASHIBE
YUHO NOMURA
HIDEHIRO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA
YUZURU NAKAMURA
TENMARU TAKASAKI
KAZUHO KANEYA
HARUKA ISOGAI
YUUKI NAKAJIMA
JUNICHI OHTANI
RYOU ABE
YUKIO TAKAHASHI
SHINGO GOTO

ASSISTENTE RESPONSABILE
PROGRAMMAZIONE
FUMIO YURUGI

ASSISTENTI PROGRAMMAZIONE SISTEMA

SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

ASSISTENTI DIRETTORI PROGETTAZIONE GIOCO

TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA
TETSUYA SETA

CAPI PROGETTISTI GIOCO

HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
MAKOTO YANO
BRYAN WILLIAMS

PROGETTISTI GIOCO

MIHO WATANABE
DAISUKE OHNO
TATSUYA WATANABE
AKIHIDE IKE
MIKI KUROIWA

PROGETTISTI AUDIO

KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI

CAPI GRAFICI MODELLAZIONE

KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BANBA
TAKASHI KIMURA
KYOHEI HOSOMI

GRAFICI MODELLAZIONE

JIE WEI
YUKI MATSUMOTO
MIHO HASHIMOTO
TAKANORI AKIYAMA
HIROKO MINAMI
TAMAYO NOGUCHI
YUSUKE YAMAZAKI
MAKO SUZUKI
SHOMA OSAKABE
KENGO FUKUSHIMA
IBUKI KAJIGAYA
YUKIE ABE
NOBUYUKI FUKASAWA
MAYU DEGAWA
KEIKO ZAMA
JUNICHI KOSHINO
YUTA ICHII

ASSISTENTE DIRETTORE
GRAFICA INTERFACCIA
SATOSHI KAKUTANI

GRAFICI INTERFACCIA

MIHO SHIROTA
 NAOMI KANEDA
 YUZURU HIROKI
 TAKUYA KAWAMORITA
 YOKO YAMANE
 YOSUKE YAMAGUCHI
 TOMOYUKI MATSUMURA
 URAN MINEGISHI

ASSISTENTI DIRETTORI ANIMAZIONE

MITSUO SHIMIZU
 TAKASHI WATANABE
 DAI IWASAKI

CAPI ANIMATORI

DAIJIRO KAKINUMA
 TATSUYA MAKI
 TAKAHIRO OSHIDA
 KAZUYA INOUE

ANIMATORI

TSUYOSHI FUKUHARA
 HIROYUKI WADA
 MANAMI ONE
 YOSHIYUKI IWAI
 NAOKI ISHIYAMA
 AKIE OKAJI
 ASAKI ARAKAWA
 YUYA SHIKADA
 ANJELINA QUIJANO
 DAVID ONG
 AGGIE CHRISTAKIS
 DANIEL KITCHENS
 MAKOTO NISHIDE
 KOHEI GUSHIKEN
 TETTA MIYAZAWA
 YUJI UNUMA
 TETSUSHI OKUBO
 TAKAFUMI SHIRATORI
 NAOKI SATO
 YUKI ENDO
 KAZUKI YAMADA
 GIICHI KINDOSHITA
 TOMONORI YOSHIKAWA

ASSISTENTI SVILUPPO GIOCO

NAOTO KUGE
 MUNECHIKA SUZUKI
 JUNICHI HIRAOKA
 SAYAKA MORISHIMA

ASSISTENTI ANIMATION PARAMETER

JUNPEI YAMAGUCHI
 ARASHI MATSUOKA
 SHUNSUKE MATSUNAMI
 TSUYOSHI KIMURA
 SHINYA TATE
 YUKIHITO ONO

ASSISTENTE DIRETTORE CQ

MASAKI IZUOKA

CAPI RESPONSABILI CQ

MASAYUKI SONEDA
 MAMORU OZAKI

RESPONSABILE CQ

TAKAMASA UCHIDA

TESTER

KINO SAKAGAMI

RESPONSABILE TRADUZIONE

DEREK KESSLER

TRADUTTORI

LEO KING
 ADAM SEACORD

FOTOGRAFI OBIETTIVO

SHUN YAMAGUCHI
 YOKO SATO

SUPPORTO IT

KENTARO SETO
 KOJI TOMITA
 KAZUNORI NAKAGAWA
 SYUJI MATSUDAIRA
 NORIHIRO MIYATA

SUPPORTO AMMINISTRAZIONE

YUKINOBU KIMURA
 TSUNEHARU SASAKI
 JUNKO MIYAMOTO
 SATOMI TAKAO

REPARTO AFFARI LEGALI

KEIKO SAKAGUCHI
 YASUYUKI YAMAMOTO

REPARTO FINANZE

NAOKI HAMA
 HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT, LLC.

RYU TAKADA
 TOSHUJI HAZUMI
 AKIHISA SHIOTA
 AIKA OKADA
 NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUUDA
 KAORU MIZOGUCHI
 RYUSUKE WATANABE
 TOMOHIRO GOTO
 TAKAHIRO HARA

SOUND AMS INC.

MOMO MICHISHITA
 KOTARO TAMURA
 CHAN KEAN YI
 HIDE TAKA ONOZAWA
 TETSUYA SHIRAKAWA
 MUNENORI NAKANO
 WOOSUK NA
 RYAN DANIEL MICHAELS
 NUTH BOONCHANYA
 NOI IIZUKA
 RYOMA ISHIGAKI
 YUDAI YOSHIDA
 NATSUMI KAMIYAMA

HIROYA OSHIRO

JUNPEI MASUI
 YUZUKI HARA

LOGICALBEAT CO.,LTD.

YOSHIKI DOMAE
 RUI MURATA
 TAKURO KAYUMI
 SAI ITABASHI

SOCIETÀ COLLABORATRICI**AGGIUNTIVE**

DIGITAL HEARTS CO., LTD.
 G-STYLE CO., LTD.
 CREEK & RIVER CO., LTD.
 IMAGINARYPOWER, INC.
 PEACE CO., LTD.
 FORO GRAFICO CO., LTD.

CONTENUTI VIDEO FORNITI 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, SVILUPPO SPORTIVO
 GREG THOMAS

VPE, SVILUPPO SPORTIVO
 JEFF THOMAS

PRODUTTORE ESECUTIVO
 MARK LITTLE

PRODUTTORE ESECUTIVO
 LUKE WASSERMAN

PRODUTTORE SENIOR
 ARNAUD FREY

PRODUTTORI
 ALEXANDER JONES
 COLIN O'HARA

RESPONSABILE CONCESSIONE LICENZE
 STEVE ISLAS

ASSISTENTE PRODUZIONE
DINO ZUCCONI
NATHAN CRAIG

PROGETTISTA SENIOR
JASON VANDIVER

PROGETTISTI
CRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA
ALLEN FREESE
RANDY GUILLOTE

PROGRAMMATORE ONLINE SENIOR
IGOR PEVAC

PROGRAMMATORE SOFTWARE SENIOR
KYUNG-KUN KO

PROGRAMMATORI
ANAND MADHAVAPEDDY
DAVID HIND
ERIK STANSBERY
ROMAIN SOSON

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

PRODUZIONE AUDIO ASSOCIATA
PATRICK JARRET

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

DOPPIATORI
MICHAEL COLE
COREY GRAVES
BYRON SAXTON
JOJO OFFERMAN

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

SKYWALKER SOUND
JOHN ROESCH AND CREW

DIRETTORE CREATIVO
LYNELL JINKS

CAPO GRAFICO PERSONAGGI
JONATHAN GREGORY

GRAFICO PERSONAGGI SENIOR
YUKI TAKAHASHI

GRAFICI
AL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD

CAPO SQUADRA ANIMAZIONE
SHANE MACPHERSON

CAPO ANIMATORE
JESSICA WU

ANIMATORI
JEREMIAH STEWART
THOMAS VAN CISE
ERIC STURGEON
KENNY GREENBLATT
CASEY LIU
JUSTIN PIXLER
RYAN WALKER
JOEL "JAC" CISNEROS
GEORGE BANKS
MATT PEONIS
BRIAN RUST
KAMRON EWING
JOSH HOJ
DAVID YUEN
PREET UPPAL
PANOP BOONSONGCHEEP

RESPONSABILE, TRADUZIONE
YURI TANAKA

TRADUTTORI
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

**RINGRAZIAMENTI SPECIALI SQUADRA
SVILUPPO VISUAL CONCEPTS**

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 WWE 2K

FOTOGRAFO
DAVID KNOX

ASSISTENTE FOTOGRAFO
SHANE BARTLETT

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

KYOS CO.,LTD.
NAOKO KINO
AYUMU MIURA

ZATUN
ABHINAV CHOKHAVATIA
BHAVIN KUNJADIYA
DHARMESH TALPADA
JOPHRY CHRIS
PARESH SAHOO
PRADEEP SUTHAR
RAHUL KUMAR

FOG STUDIOS

CHAIRMAN & CEO
ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

AMMINISTRATORE DELEGATO
MANVENDRA SHUKUL

DIRETTORE CREATIVO
ROBERT OLSON

COUNTRY MANAGER, GIAPPONE
KAI GUSHIMA

CAPO PROGETTO
SURENDRA KUMAR SINGH

GRAFICO STRUTTURISTA
IMRAN

GRAFICI 3D
AKSHAY MOTTAN
ANSHUMAN SINGH SENGAR
DHARMESH SARERIYA
SAURABH BHANDARI
SHUBHAM
ZAKIR KHAN
SAHIL BHUTANI
PRADEEP MANOCHA
MOHIT GOYAL
SHAILESH PARIHAR
NARESH PAWAR

ANSHUL KUSHWAHA
MANISH PRASAD

GRAFICI CO
DEVANSHU TYAGI
RUPESH PATEL

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

RESPONSABILE ACCOUNT SENIOR
MIEKO NAKAJIMA

CAPO RESPONSABILE PROGETTO
MANISH BHANDARI

RESPONSABILE PROGETTO
VIKRANT

COORDINATORI PROGETTO
MUDASIR NAQSHBANDI
SHIVANGI CHAURASIA

TRADUTTORI CAPI SENIOR
LALITHA CHANDRAN
SUJANITHA SHANKAR

TRADUTTORE GIAPPONESE SENIOR
BHAVNA DHAWAN

TRADUTTORE GIAPPONESE
ANSHU ALMEIDA

MINELOADER

DIRETTORE PRODUZIONE GRAFICA
XU ZHEN

PRODUZIONE GRAFICA
WANG WEI

PRODUTTORE ASSOCIATO
HU HAIJIANG

RESPONSABILE PROGETTO
LI NING

DIRETTORE GRAFICA
LI NING

GRAFICO TECNICO
LI NING

GRAFICI
BING CHANCHAN
LI QIUPING
ZHAO YAN
ZHAO JUN
ZHAO RUNSHENG
CHEN XIZHONG
LIU NA
WANG ZHENZHOU

VIRTUOS LTD.

DIRETTORI GRAFICA
THANH HAI
LI ZHONGHUA

PRODUTTORI GRAFICA
MINH THU
YANG PEILIN
WANG SHUYUN
CHEN LIN

CAPI SQUADRA
THANH TRUC
JIN XIYUN
MENG LINGCHEN

GRAFICI
NHAT LINH
TRUONG SON
THANH VINH
TUAN NGUYEN
HONG AN
CHU SHIKAI
ZHANG YI
ZHAO ZHENGYUAN
TIAN QIAOYANG
YE JIANGTIAN
ZHANG YIJONG
WANG LEI
SUN HUI
ZHANG DANCHEN
TIAN ZONGXIN
ZENG JINGKAI
ZHANG LU
CHEN XUEGO
JIANG QI
HE YIZHOU
YUAN DETAO

ORIGINAL FORCE LTD

AMMINISTRATORE DELEGATO
HARLEY ZHAO

PRODUTTORE
SHIRLEY TANG

RESPONSABILI PROGETTO
ARROYO LI
JULY WANG

DIRETTORE GRAFICA
CHENG LIANG

CAPO SQUADRA
XIAODONG HAN

CAPO PROGETTO (GRAFICA)
YONGCHUN XIE

CAPO PROGETTO (TECNOLOGIA)
QIAN WANG

VERIFICA QUALITATIVA (GRAFICA)
BEI ZHEN
YALI GAO
XIUJUAN KONG

VERIFICA QUALITATIVA (TECNOLOGIA)
YUHUA WANG
LEI LU

GRAFICI (GRAFICA)
ZHEN ZHANG
LIN XU
FENG CHEN
ZHIQIANG GUO
XIAOLIAN LI
ZHONGNAN MAO
SHIZONG TANG
LI LI

TAO LI
HUAN SUN
HE SUN
SHUJUN JIANG
SUOYU ZHANG
RONGJIAN LING
LIANG WEI
SHUO WANG
YIMING LI
JIANGWEI WAN
LIZHE WANG
LINZHAN FANG
SHIGUANG SONG
SHENGPENG YUAN
HUA JIANG

GRAFICO (TECNOLOGIA)
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

PRODUTTORI
WONG CHENG FEI
KEN FOONG
KEN LAI

RESPONSABILE PRODUZIONE
KEVIN LAI HAN WEN

RESPONSABILE PROGETTO
SAXON CHONG RI HUI

DIRETTORE GRAFICA
SHAWN VAN HEE HOW

CAPO PROGETTO
ARIS CHAN KAH HUI

GRAFICI
JANICE CHONG XZIN HUI
MAXX CHAN YUNG LENG
KENDRICK TAN
HO KWANG MING
CHUA CHIAW TONG
LIEW WEI JIAN
DENNY WIDJAYA
MICHAEL BUDHI

STEFANI HANNA
KONG PUI LING
YOW HAN CHONG
CARSON LIM KAI XERN
WOON KOK KEONG
WILLIAM CHUARSA
CHARLES JULIANDHIKA
LEON GAN ZAER YING
WILLIAM TEOH ZI SENG

**SCANSIONE DIGITALE E
RITOPOLGIZZAZIONE
PIXELGUN STUDIO**

DIRETTORE CREATIVO
ANTON DAWSON

PRODUTTORE ESECUTIVO
MAURICIO BAIOCCHI

CAPOREPARTO PRODUZIONE DIGITALE
JIM GIBBS

PRODUTTORE ACQUISIZIONE
MARTIN MACDONALD

SUPERVISORE CG
BRIAN FREISINGER

GRAFICI CG
SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

**SERVIZI DI TRADUZIONE ESTERNA
TRADUTTORI ESTERNI**

YOKO SATO
REIKO FUJIMOTO
SHINO AKAZA
JUNIKO KUSUDA
DARIN ITO
NOBUYUKI TAGUCHI

DIGITAL HEARTS USA INC.
JOHN YAMAMOTO
SATOMI AIHARA
ERIC KWAN
JUSTIN SCHRIEFER
KEVIN YOMCHINDA
ALEX MCKAIE

8-PLANETZ LIMITED
MITSURU SAYO

ATTORI MOTION CAPTURE
ADRIAN URIBE
KENNY LAYNE
BRANDON SILVESTRY
SCHUYLER ANDREWS
RETESH BHALLA
DUSTIN HOWARD
JASON SEATON
MIKE BRENDLI
TJ PERKINS
STEPHON STRICKLAND
WILL ZOKRE
JOSH HARTER

MIKE HETTINGA
SHAUN RICKER
JONATHAN CRUZ-RIVERA
EVERETT L. TITUS III
JAMAR SHIPMAN
JEFF COBB
WILLIE MCCLINTON JR.
TREVOR LEE CADDELL
DEVON EVERHART-AIKENS
JACOB MICHAEL MCCARTER
MIKE SHARRER
SANTANA GARRETT
CALLEE WILKERSON
JUAN MANUAL GONZALES MORALES
SHANNON GAINES
NATALIE BRIGGS
TANEA NICOLE BROOKS
RACHAEL ELLERING
BRITTANY BAKER

UX MAGICIANS INC.
DIRETTORE CREATIVO
ALFONZO "ZO" BURTON

DIRETTORE IU/ESPERIENZA UTENTE
JOZIAS DAWSON

AMMINISTRATORE DELEGATO
JAMIE LYNN

**SERVIZI IMPLEMENTAZIONE
ONLINE**

PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT
CHRISTOPH PECH

2K PUBLISHING

PRESIDENTE
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 RESPONSABILE
PRODUZIONE CREATIVA**
JOSH ORELLANA

ASSISTENTI PRODUZIONE CREATIVA
WILLIAM GALE
CATHY NEELEY
MEGAN ROHR

RICERCATORE MARKETING SENIOR
DAVID REES

RESPONSABILE TESTING UTENTI
FRANCESCA REYES

SUPERVISORE MOTION CAPTURE
DAVID WASHBURN

**RESPONSABILE PALCO MOTION
CAPTURE**
ANTHONY TOMINIA

TECNICI DI PALCO MOTION CAPTURE
JEN ANTONIO
EMMA CASTLES
JEREMY SCHICHEL
ALEXANDRA GRANT
CHRISTOPHER BARTON

**RESPONSABILE PRODUZIONE
MOTION CAPTURE**
CHARLES GHISLANDI

**RESPONSABILE TECNICO
MOTION CAPTURE**
NATEON AJELLO

SPECIALISTI MOTION CAPTURE
RYAN GIRARD
MICHELLE HILL
JOSE GUTIERREZ
GIL ESPANTO
JEREMY WAGES

**PROGRAMMATORE PIPELINE
MOTION CAPTURE**
CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

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

**ASSISTENTE AUDIO
MOTION CAPTURE**
ANDREW HANSON

**DIRETTORE SVILUPPO
COMMERCIALE SENIOR**
TIM HOLMAN

2K CORE TECH

VP TECNOLOGIA
MARK JAMES

RESPONSABILE OPERAZIONI
PETER DRISCOLL

PRODUTTORE
JASON JOHNSON

ASSISTENTE PRODUZIONE
GREG VARGAS

DIRETTORE TECNICO
TIM HAYNES

DIRETTORE TECNICO ONLINE
LOUIS EWENS

DIRETTORE GRAFICA TECNICA
JONATHAN TILDEN

GRAFICO TECNICO PRINCIPALE
KRIS DEMARTINI

PROGRAMMATORE SOFTWARE SENIOR
MITCHELL FISHER

PROGRAMMATORI SOFTWARE
JASON HOWARD

PROGRAMMATORI SOFTWARE JUNIOR
HARRY HSIAO

2K CORE TECH- PROGRAMMAZIONE ONLINE

CAPO PROGRAMMATORE SOFTWARE
ADAM LUPINACCI

**PROGRAMMATORE SOFTWARE
PRINCIPALE**
ALBERTO COVARRUBIAS

PROGRAMMATORE SOFTWARE SENIOR
SCOTT BARRETT

**PROGRAMMATORE OPERAZIONI
SVILUPPO**
TIM LYNCH

PROGRAMMATORI SOFTWARE
SOURAV DEY
TAYLOR OWEN-MILNER

PROGRAMMATORI SOFTWARE JUNIOR
ALEC BROWNLIE
JAMES DRYDEN

TESTER CQ
MACKENZIE HUME
KEITH VEDOL

MARKETING 2K

VP MARKETING
CHRIS SNYDER

DIRETTORE MARKETING
BRYCE YANG

**RESPONSABILE SOCIAL/DIGITAL
MARKETING MANAGER**
BRYAN VOIRE

RESPONSABILE MARCHIO ASSOCIATO
ROBERT HEARON

RESPONSABILE MARCHIO ASSOCIATO
RAMON ARANDA

COORDINATORE MARKETING
MITCHELL JAGODINSKI

VP COMUNICAZIONI AMERICA
RYAN JONES

**RESPONSABILE COMUNICAZIONI
SENIOR**
JAIME JENSEN

**DIRETTORE PRODUZIONE
MARKETING SENIOR**
JACKIE TRUONG

**RESPONSABILE PROGETTO,
PRODUZIONE MARKETING**
HEIDI OAS

**RESPONSABILE PRODUZIONE
MARKETING**
HAM NGUYEN

PROGETTISTA PRODUZIONE
NELSON CHAO

PROGETTISTA SENIOR
CHRISTOPHER MAAS

GRAFICO PRODUZIONE
CHRIS CRATTY

DIRETTORE, PRODUZIONE VIDEO
KENNY CROSBIE

**TECNICI MONTAGGIO VIDEO/
PROGETTISTI ANIMAZIONE GRAFICA**
MICHAEL REGELEAN
ERIC NEFF

**RESPONSABILE ASSOCIATO,
PRODUZIONE VIDEO**
NICK PYLVANAINEN

DIRETTORE CREATIVO MARKETING
GABE ABARCAR

DIRETTORE WEB
NATE SCHAUMBERG

PROGETTISTA WEB SENIOR
KEITH ECHEVARRIA

SVILUPPATORE WEB SENIOR
GRYPHON MYERS

PRODUTTORE WEB
TIFFANY NELSON

DIRETTORE MARKETING DI CANALE
ANNA NGUYEN

**RESPONSABILE MARKETING
DI CANALE**
MARC MCCURDY

SPECIALISTA MARKETING PARTNER
KELSIE LAHTI

**DIRETTORE PARTNERSHIP
E LICENZE SENIOR**
JESSICA HOPP

**RESPONSABILE PARTNERSHIP
E LICENZE SENIOR**
GREG BROWNSTEIN

**RESPONSABILE ASSOCIATO
PARTNERSHIP E LICENZE**
ASHLEY LANDRY

**RESPONSABILE ASSOCIATO
PARTNERSHIP E LICENZE**
AARON HISCOX

DIRETTORE EVENTI SENIOR
LESLEY ZINN ABARRCAR

RESPONSABILE EVENTI
DAVID ISKRA

RESPONSABILE TECNICO EVENTI
MARIO HIGAREDA

DIRETTORE SERVIZIO CLIENTI
IMA SOMERS

RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI
DAVID EGGERS

COORDINATORE KNOWLEDGE BASE
MIKE THOMPSON

CAPO SERVIZIO CLIENTI
CRYSTAL PITTMAN

ASSOCIATI SERVIZIO CLIENTI SENIOR
ALICIA NIELSEN
RYOSUKE KUROSAWA

OPERAZIONI 2K

VP SENIOR, CONSULENTE SENIOR
PETER WELCH

CONSULENTI
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

VP OPERAZIONI PUBBLICAZIONE
STEVE LUX

DIRETTORE ANALISI
MEHMET TURAN

PROGRAMMATORE DATI SENIOR
ADAM DOBRIN

ANALISTA SENIOR
TUOMO NIKULAINEN

DIRETTORE OPERAZIONI
DORIAN REHFIELD

SPECIALISTA LICENZE/OPERAZIONI
XENIA MUL

COORDINATORE OPERAZIONI
AARON HISCOX

OPERAZIONI 2K IT & ONLINE

DIRETTORE 2K IT SENIOR
ROB ROUDEBUSH

DIRETTORE TECNICO
RUSSEL MAINS

DIRETTORE IT SENIOR
BOB JONES

RESPONSABILE PROGRAMMAZIONE SENIOR
JOHN HEYSEK

RESPONSABILE CENTRO OPERATIVO DI RETE SENIOR
VACLAV DOLEZAL

RESPONSABILE IT SENIOR
LEE RYAN

RESPONSABILE ONLINE
SCOTT DARONE

PROGRAMMATORE RETE
DON CLAYBROOK

PROGRAMMATORI SISTEMI
JOSEPH DAVILA
MANISH PATEL
PETR FIALA
PETER PRIBYLINEC
RADEK TROJAN

AMMINISTRATORI SISTEMI
FERNANDO RAMIREZ
TAREQ ABBASSI
SCOTT ALEXANDER
DAVIS KRIEGHOFF
JOSEPH THOMPSON

SPECIALISTA SUPPORTO IT
CHRISTOPHER SMITH

ANALISTA IT
MICHAEL CACCIA

CONTROLLO QUALITÀ 2K

VICEPRESIDENTE VICEPRESIDENTE CONTROLLO QUALITÀ
ALEX PLACHOWSKI

DIRETTORE CONTROLLO QUALITÀ
SCOTT SANFORD

RESPONSABILE TESTING CONTROLLO QUALITÀ
JEREMY FORD

RESPONSABILE TESTING CONTROLLO QUALITÀ - SQUADRE SUPPORTO
JOSH LAGERSON

CAPO PROGETTO
MATT NEWHOUSE

CAPI TESTER - SQUADRA SUPPORTO
CHRIS ADAMS
NATHAN BELL
TIMOTHY ERBIL
ASHLEY CAREY
BILL LANKER

CAPI TESTER ASSOCIATI
JOSHUA COLLINS
JUSTIN WOLF
JARED SHIPPS
JORDAN WINEINGER
MICHELLE PAREDES
DAVE BENEDICT
TOMMY SAMMONS
ANA GARZA

TESTER SENIOR

CARLOS ANAYA
MATT ABOG
TODD PHILLIPS
DEVAN SERRATO
JAMES DABINETT
ANDREW GARRETT
BRYAN FRITZ
GREG JEFFERSON
BRIAN REISS
ADAM JUNIOR
ROBERT KLEMPNER
HUGO DOMINGUEZ
KRISTINE NACES
DANIEL CAPERONIS
JONATHAN VILLARIASA

TESTER CONTROLLO QUALITÀ

AMANDA BASSETT
JON EISNAUGLE
DEMITRI GHAENI
MICHAEL BOND
JAMES VARGA
SHAWAWN WASHINGTON
DEREK HAYES
SETH KENT
BRYCE FERNANDEZ
ETHAN LEE
ZACHARY LITTLE
JEN LUNDERS
JASUN GRAF
DOUGLAS REILLY
JULIANA MOLINA
DAVID DALIE
CHARLES GOLANGCO
JOSH HULL

ALEXANDRO CALDERON
ZACHARY LITTLE
SOMMER SHERFEY
WENCESLAO CONCINA
ANDREW CRUZ
ANDREW MORRIS
ANGELO LETO
ANNASTASIA LARSEN
ASHELY THORNTON
CAGE RABIDEAU
CALVIN CORDERO
CAMERON ESS-HAGHABADI
CHAD MORTON
CIERA SCOTT
CODY FITZHUGH
CORY PATT
DAVID PARKER
DAVID WINEINGER
DEJON CAGE
DEVIN SMITH
GRANT SIMANTON
HEATHER TORRES
JACE MCEWEN
JOEY FUENTES
KERRY SANDHU
LANDEN SCOTT
LEONARD SHAVERDIAN
LIANA PIEDRA
MAKO WARD
MICHAELA GALINDO
NICOLAS DEMORANVILLE
RAUL RODRIGUEZ
REGINALD CLARK
SIERRA ROBERTS
THOMAS BROWN
ZACHARY CONOVER

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

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

CONTROLLO QUALITÀ 2K CHINA CHENGDU

DIRETTORE CONTROLLO QUALITÀ
ZHANG XI KUN

RESPONSABILE CONTROLLO QUALITÀ
STEVE MANNERS

CAPO PROGETTO CONTROLLO QUALITÀ
WU XIAO BIN

CAPO CONTROLLO QUALITÀ
GAO YOU MING

**CAPI ASSOCIATI
CONTROLLO QUALITÀ**

HUANG CHENG
ZHANG RUI BIN
WANG YI MIN

**TESTER CONTROLLO QUALITÀ
SENIOR**

BAI GUI LONG
JI YANG
HU DIE
LIU YA QIN
LUO TAO
ZHUO YU
YUE CHANG YUE

TESTER CONTROLLO QUALITÀ

CHEN JI ZHOU
CHEN SI YU
CHEN TAI JI
CHENG JIE YU
DAI XUE LIANG
FAN FU QIANG
FAN HAO RAN
GONG YI REN
GOU QIAN
HE YUN HAN
HU HAO RAN
HU YUN XIN
HUANG HUA
JIA JUN YU
JIANG MENG CHUAN
JIANG MENG TING
JIANG XIAO YU
LAN SHI BO
LI PEI JIE
LIU YU HENG
LONG FU YU
LU YI
SHI LEI
SONG LU YAO
TANG YAO
TENG SI
TIAN MENG QI
WAN YUE
WANG DAN YANG
WANG YUE
WU JIANG QIAO
WU DI
WU JIANG QIAO
XIA XIAO HUI
XIAO FEI
XIE ZONG HAO
XU RUI
YANG QI XUE
YANG WEN JING
ZHANG BIAO
ZHANG RAN
ZHANG SHUAI
ZHANG WEI
ZHANG YIN XUE
ZHANG YONG BIN
ZHAO JU HAO
ZHAO ZHI YAN
ZHOU DAN
ZHU JUN YU

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

XIE YA XI
SU WAN QING
WANG HE FEI
LI HUA
ZHANG PEI

PROGRAMMATORE IT

ZHAO HONG WEI
HU XIANG
WANG PENG

2K INTERNATIONAL

VP OPERAZIONI PUBBLICAZIONE

MURRAY PANNELL

**DIRETTORE MARKETING
E COMUNICAZIONE
INTERNAZIONALE SENIOR**

JON ROOKE

**CAPOREPARTO MARCHIO
INTERNAZIONALE
E MARKETING**

DAVID HALSE

**RESPONSABILE MARCHIO
INTERNAZIONALE**

NICOLAS STEMELEN

**RESPONSABILE MARCHIO
INTERNAZIONALE JUNIOR**

JAMES DODD

**CAPOREPARTO COMUNICAZIONI
INTERNAZIONALI**

WOUTER VAN VUUT

**RESPONSABILE COMUNICAZIONE
INTERNAZIONALE**

ROISIN DOYLE

**RESPONSABILE COMMUNITY E SOCIAL
MEDIA INTERNAZIONALE**

IBRAHIM BHATTI

**CAPOREPARTO TERRITORI
INTERNAZIONALI E EXPORT
MARKETING**

WARNER GUINEE

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

AARON COOPER
AGNES ROSIQUE
ALISON GRAM
ANNE SPETH
BEN SECOMBE
BELINDA CROW
CARLO VOLZ
CARLOS VILLASANTE
CAROLINE RAJCOM
CHARLEY GRAFTON-CHUCK
DAVE BLANK
DENNIS DE BRUIN
DIANE HEINZELMANN

FRANCOIS BOUVARD
GEMMA WOOLNOUGHT
JAN STURM
JEAN-PAUL HARDY
JULIEN BROSSAT
LIEKE MANDEMAKERS
MARIA MARTINEZ
ROGER LANGFORD
SANDRA MAURI
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
SEAN PHILLIPS
STEFAN EDER
YOONA KIM
ZAIDA GOMEZ

**SVILUPPO PRODOTTO
INTERNAZIONALE 2K**

**DIRETTORE SERVIZI CREATIVI E
LOCALIZZAZIONE**

NATHALIE MATHEWS

CAPO RESPONSABILE PROGETTO

EMMA LEPEUT

**RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
PROGETTO**

ALESSANDRO IRRANCA

**RESPONSABILE PROGETTAZIONE
GIOCO SENIOR**

TOM BAKER

GRAFICO SENIOR

JAMES QUINLAN

GRUPPI LOCALIZZAZIONE ESTERNA

SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL

SYNTHESIS IBERIA

SYNTHESIS GLOBAL SOLUTIONS

TEAM ITALIANO
ALEX ROSSETTO
ANDREA DELLA CALCE MAUCIERI
CHIARA CACCIVIO
ANDREA FERRARI
ANDREA FRANCESCHI
EMILIANO BAGLIONI
PIETRO DATTOLA

TEAM FRANCESE

SYLVAIN LAMOLE
AURÉLIE BLAIN
ANTOINE JARLÉGANT
ELBERT JANSSEN
FRÉDÉRIC LEFEBVRE
GUILLAUME TEISSERENC
OPHÉLIE COLIN
MIREILLE BESSON
VALENTIN VOGEL
BENJAMIN PHÉLINE
ANTHONY FRAGOSO

TEAM TEDESCO

ANJA WEILIGMANN
CHRISTIAN MEIER
JULIA SCHULZ
MARIO LIEBISCH
OLE JOHAN CHRISTIANSEN
THOMAS CHRISTIANSEN
ALEXANDER KOCHANEN
MICHAEL DENKERS

CON IL SUPPORTO DI LINGOOONA**TEAM SPAGNOLO**

JESUS FERNÁNDEZ LÓPEZ
ELIÁS PASTORIZA VILA
ALMUDENA SEGURA CHECA
AMPARO ORTEGA PARALEJO
JUAN EVARISTO PINTADO BUSTO
PABLO BRIHUEGA YANEZ
ESTRELLA DEL CAMPO MARTINEZ
JOSE MANUEL GALLARDO CRUZ
TIAGO KERN
ANDREA BACCARIN
DANIEL FRANCISCO BERBEL BOROS

TEAM ARABO

KHALED ELMANCY
HAZEM OUDA
ALAA MAGDY
NOUR ELSAIED
AHMED TARIQ
HEBA SAFWAT

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

SAJJAD MAJID

STRUMENTI LOCALIZZAZIONE E SUPPORTO FORNITO DA XLOC INC.**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

ELMAR SCHUBERT

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE

FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES
SERGIO ACCETTURA

TECNICI CQ**LOCALIZZAZIONE SENIOR**

CHRISTOPHER FUNKE
HARALD RASCHEN

MANUEL AGUAYO
NAMER MERLI
PABLO MENENDEZ

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE

ANTOINE GRELIN
BENNY JOHNSON
CLEMMENT MOSCA
DANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
DIMITRY KUZMIN
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
FRÉDÉRIC CRÉHIN
GIAN MARCO ROMANO
JAVIER VIDAL
JORGE GARCIA
JULIO CALLE ARPON
KOSO SUZUKI
LUCA MAGNI
LUCA RUNGI
MARTIN SCHÜCKER
MATTEO LANTERI
NICOLAS BONIN
NORIKO STATON
PATRICIA RAMÓN
SAMUEL FRANCA
SARAH DEMBET
SEON HEE C. ANDERSON
STEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPER
TONI LÓPEZ
WILL VOSSLER
YURY FESECHKA

OPERAZIONI INTERNAZIONALI**TAKE-TWO**

ANTHONY DODD
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

SQUADRA 2K ASIA**RESPONSABILE GENERALE ASIA**

JASON WONG

DIRETTORE MARKETING ASIA

DIANA TAN

RESPONSABILE MARCHIO ASIA SENIOR

TRACEY CHUA

RESPONSABILE MARKETING ASIA

DANIEL TAN.

DIRIGENTE PRODOTTO SENIOR

ROHAN ISHWARLAL

**RESPONSABILE
MARKETING GIAPPONE**

MAHO SAWASHIMA
TAKAHIRO MORITA
HIDE SHIMIZU

**RESPONSABILE MARKETING COREA
DINA CHUNG****RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE**

SENIOR
YOSUKE YANO

ASSISTENTE LOCALIZZAZIONE

YASUTAKA ARITA

OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA

EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINE TAN
TAKAKO DAVIS
RYOKO HAYASHI

**SVILUPPO COMMERCIALE
TAKE-TWO ASIA**

ERIK FORD
SYN CHUA
ELLEN HSU
PAUL ADACHI
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
HENRY PARK
FRED JOHNSON
JULIUS CHEN
KEN TILAKARATNA
ALBERT HOOLSEMA

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

STRAUSS ZELNICK
KARL SLATOFF
LAINIE GOLDSTEIN
DAN EMERSON
JORDAN KATZ
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
EDIZ BASOL
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 ZAMANIEGO
NICHOLAS BUBLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
GWENDOLINE OLIVIERO
ARIEL OWENS-BARHAM
KYRA SIMON
ASHISH POPLI

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

VPE PRODOTTI CONSUMATORI
CASEY COLLINS

**VP CONCESSIONE LICENZE
INTERATTIVE**
ED KIANG

DIRETTORE GIOCHI
DAVID WOLDMAN

**RESPONSABILE PRODOTTO
INTERATTIVO**
EVAN LEVY

**RESPONSABILE CONTROLLO MARCHIO
GLOBALE**
ASHLEY ZUZIK

**RESPONSABILE CONTROLLO MARCHIO
GLOBALE**
ZACHARY MAXWELL

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
GINA SCIAME

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

PROGETTISTA GRAFICA 2D JUNIOR
AVERY SUTTON

**VICEPRESIDENTE PROPRIETÀ
INTELLETTUALE SENIOR**
LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

DIRETTORE FOTOGRAFIA
FRANK VITUCCI

RITOCO FOTOGRAFICO
JAMIE NELSON
JOSHUA TOTTENHAM

COPYWRITER
STEVE URENA

**VICEPRESIDENTE
SERVIZI CREATIVI**
JOHN F. JONES II

**DIRETTORE CREATIVO CONCESSIONE
LICENZE GLOBALI**
JOE GIORNO

**VICEPRESIDENTE SERVIZI CREATIVI
SENIOR**
STAN STANSKI

**VICEPRESIDENTE
OPERAZIONI DOPPIAGGIO**
MARK CARRANO

**VICEPRESIDENTE AFFARI LEGALI E
COMMERCIALI**
SCOTT AMANN

MUSICA

PRODUTTORE ESECUTIVO COLONNA SONORA

DWAYNE "THE ROCK" JOHNSON

RICONOSCIMENTI MUSICALI

DISPONIBILI SU [HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K18/CREDITS](https://www.2k.com/wwe2k18/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 AUTORE."

ZLIB COPYRIGHT (C) 1995-2017 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. 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 DETENTORI DEL COPYRIGHT E DAI CONTRIBUENTI "COSÌ COM'È", E QUALSIASI GARANZIA, ESPRESSA O IMPLICITA, COMPRESA, A TITOLO MERAMENTE ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E IDONEITÀ A SCOPI SPECIFICI, È DISCONOSCIUTA. IN NESSUN CASO LA FONDAZIONE O I CONTRIBUENTI SARANNO RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO DIRETTO, INDIRETTO, INCIDENZIALE, 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.

#BINK
#YUKES
#2K
#HAVOK
#THE END

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 "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"; "NOI", "NOSTRO/A"), 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 (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 questo 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, i temi, 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 licenziati 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 licenziati.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento l'utente accetta di non:

- utilizzare il Software per scopi commerciali;
- distribuire, dare in leasing, concedere in licenza, vendere, affittare, convertire in valuta convertibile o altrimenti trasferire o assegnare il Software o sue eventuali copie, compresi, a mero titolo esemplificativo, Virtual Goods e Virtual Currency (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 il quale 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, COMPRESO LE COPIE DIGITALI: Per attivare il Software, accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (denominate collettivamente "Funzioni speciali") possono essere richiesti il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di terzi e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche). L'accesso alle Funzioni speciali 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 disposizione presente in questo 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 o convertire in valuta virtuale convertibile Virtual Currency o Virtual Goods, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzioni speciali, 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 Funzioni speciali, 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 il download di aggiornamenti o patch. Il Licenziante può 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 con un preavviso di trenta giorni o immediatamente per motivi che esulano dal ragionevole controllo della Società o in caso di violazione da parte dell'utente dei termini di un accordo o di una politica che regolamentano l'utilizzo del Software, ivi inclusi il presente Accordo e la Politica sulla privacy e i Termini di servizio del Licenziante.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, inclusi, a mero titolo esemplificativo, mappe di gioco, scenari, foto, progetti d'automobile, personaggi, oggetti o video di partite giocate. In cambio dell'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse al copyright, 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 riproduzione, 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 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 risoluzione, 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 terzi o un social network ("Account di terzi"), 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. Ai fini 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 terzi. La responsabilità per qualsiasi uso e della sicurezza dei propri Account utente e Account di terzi utilizzati per accedere e utilizzare il Software ricade sull'utente.

VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS

Se il Software permette di acquistare e/o guadagnare, giocando, una licenza a usare Virtual Currency e Virtual Goods, si applicano le condizioni e i termini aggiuntivi di questa sezione.

VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS: Il Software può permettere all'utente (i) di usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Virtual Currency" o "VC") e (ii) di accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali nell'ambito del Software ("Virtual Goods" o "VG"). A prescindere dalla terminologia usata, VC e VG rappresentano dei diritti di licenza limitati, soggetti a questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, con il presente documento il Licenziante garantisce all'utente il diritto e la licenza limitati, non in esclusiva, non trasferibili e non cedibili in sublicenza a usare VC e VG ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software per fini personali e non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, VC e VG ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non aver altro titolo o diritto di proprietà su VC e VG a lui assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Accordo non può essere interpretato nel senso di una vendita di diritti in VC e VG.

VC e VG 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 influiscano sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VC e VG, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VC e VG non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione a essi si risolva 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 all'uso di VC o VG o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE E ACQUISTARE VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS: All'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare VC o ottenere VG 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 VC o VG per aver completato un'attività di gioco, come aver raggiunto un determinato livello nel Software, aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. VC e VG ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VC e VG solo all'interno del Software o tramite piattaforme, negozi online di applicazioni o altri negozi di terzi 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 VC e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di VC da un Negozio

di applicazioni, l'ammontare di VC acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di VC 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 VC acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare VC e al massimo saldo attivo di VC accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di VC 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 VC e VG 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 a VC e VG disponibili sugli Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare e il modo in cui vengono accreditati e addebitati VC sugli Account utente in relazione agli acquisti di VG 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 di VC e VG 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 DI VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS: Tutta la Virtual Currency e/o tutti i Virtual Goods 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. VC e VG possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di VC e VG a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di VC e VG possono variare in qualsiasi momento. VC e VG disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VC e VG all'interno del Software. L'utilizzo di VC e VG costituisce una richiesta e un prelievo dai fondi di VC e VG del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di VC e VG sufficienti. VC e VG presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso al verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere VC e VG a seguito di una sconfitta in una partita o della morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di VC e VG tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizza non autorizzati di VC e VG tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.take2games.com/support.

NON RISCATTABILITÀ: VC e VG possono essere riscattati solo in beni e servizi interni al gioco. L'utente non può vendere, affittare, concedere in licenza o dare in leasing VC e VG, né convertirli in una VC convertibile. VC e VG non possono essere usati per chiedere somme di denaro, valuta monetaria o altri beni Licenziante o a qualunque altra persona o entità, salvo laddove diversamente stabilito nel presente documento o laddove altrimenti disposto dalla normativa applicabile. VC e VG non posseggono un controvalore in denaro e né il Licenziante né qualsiasi altra persona o entità possono essere obbligati a dare in cambio di VC e VG oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

NON RIMBORSABILITÀ: Tutti gli acquisti di VC e VG sono definitivi e in nessun caso potranno essere riscambiati, trasferibili o sostituibili. 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 VC e VG nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o a chiunque altro.

NON TRASFERIBILITÀ: Qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VC e VG, 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, VC e VG dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che partecipano a tali attività lo fanno a proprio rischio e sono responsabili e obbligati nei confronti del Licenziante e dei suoi soci, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti per 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 sia 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 ritenga o abbia motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso a VC e VG del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo a VC e VG e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ: La VC è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare VC 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 VC e VG) 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 geografica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specially 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 beneficiario terzo 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 specificate nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software.

In relazione alle questioni sulla privacy come la raccolta, l'utilizzo, la divulgazione e il trasferimento dei dati personali e di altri dati, le clausole della Politica sulla privacy, consultabile nella sua versione più aggiornata alla pagina www.take2games.com/privacy, prevalgono su quelle del presente Accordo.

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di memorizzazione originale del Software non presenta difetti di materiali o manodopera, sempre 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 della variabilità di hardware, software, collegamenti a Internet e utilizzo individuale, il Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software sul specifico computer sulla specifica unità di gioco dell'utente. Il Licenziante non garantisce l'assenza di interferenze nel godimento del Software da parte dell'utente, che il Software soddisferà le esigenze dell'utente, che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, che il Software sarà compatibile con software o hardware di terzi 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 alcuni ordinamenti 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 difetti non 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 e espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

Fatto salvo quanto sopra stabilito e a patto che l'utente risieda in uno degli stati membri dell'UE, il Licenziante garantisce che il Software sarà adeguato allo scopo e di qualità soddisfacente, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, espressa o tacita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, di idoneità a un dato scopo o di non violazione e il Licenziante non sarà vincolato da alcun'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.

RESPONSABILITÀ DELL'UTENTE NEI CONFRONTI DEL LICENZIANTE

L'utente è responsabile e obbligato nei confronti del Licenziante e dei suoi partner, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti per 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, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, DA MANCATO QUADROGGIO O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE SULLA BASE DI O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE. SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRACONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE O LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE 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 PRETEGA 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/PESI NON È CONSENTITO PORRE LIMITAZIONI ALLA DURATA DELLE GARANZIE IMPLICITE E/O ALL'ESCLUSIONE ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI O IN CASO DI MORTE O INFORTUNIO DOVUTA NEGLIGENZA, FRODE O CONDOTTA ILLECITA INTENZIONALE, LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI E OGNI ESCLUSIONE O LIMITAZIONE RISULTANTI DALLE DISPOSIZIONI ESPOSTE SOPRA POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. PER ESEMPIO, SE L'UTENTE RISIEME IN UNO STATO MEMBRO DELL'UE, INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO STABILITO SOPRA, IL LICENZIANTE È RESPONSABILE PER LE PERDITE O I DANNI SUBITI DALL'UTENTE RAGIONEVOLMENTE ATTRIBIBILI ALLA VIOLAZIONE DEL PRESENTE ACCORDO DA PARTE DEL LICENZIANTE O ALLA SUA NEGLIGENZA. IL LICENZIANTE NON È INVECE RESPONSABILE PER PERDITE O DANNI NON PREVEDIBILI.

LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE SOLO NELLA MISURA IN CUI SPECIFICHE CLAUSOLE DELLA GARANZIA STESSA NON SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI INDEROGABILI. LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

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 TERZI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZI 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 TERZI 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 funzionino esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a 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 VC e VG a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi VC e VG 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, tutta la VC e i VG 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 dall'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server clienti o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi VC e VG associati al suo Account utente, e 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 sviluppati completamente senza l'utilizzo di fondi pubblici 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 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 all'indirizzo indicato sotto.

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 e obbligato nei confronti del Licenziante e di qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato per 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 alcun tipo di spesa, dovendolo anzi manlevare 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 al fine di renderla applicabile e solo per lo stretto necessario, mentre le restanti clausole del presente Accordo resteranno invariate.

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tener 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 espresa 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. Tuttavia, se l'utente risiede in uno degli stati membri dell'UE, beneficerà di ogni disposizione inderogabile contenuta nelle normative a protezione dei consumatori applicabili nel paese di residenza e potrà avviare o far trasferire i procedimenti giudiziari relativi al presente Accordo nelle corti dello stato membro dell'UE in cui risiede.

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

All'utilizzo del Software si applicano tutti gli altri termini e condizioni dell'EULA.

© 2005-2017 Take-Two Interactive Software e sue associate. Tutti i diritti riservati. 2K, il logo 2K e Take-Two Interactive Software sono marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Programmazione, nomi, immagini, sembianze, slogan, mosse di wrestling, marchi commerciali, logo e diritti della WWE sono proprietà esclusiva della WWE e sue associate. © 2017 WWE. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali, logo e diritti appartengono ai rispettivi proprietari. Produttore esecutivo colonna sonora Dwayne Johnson.