

W 2K20



 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

AUTO 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.

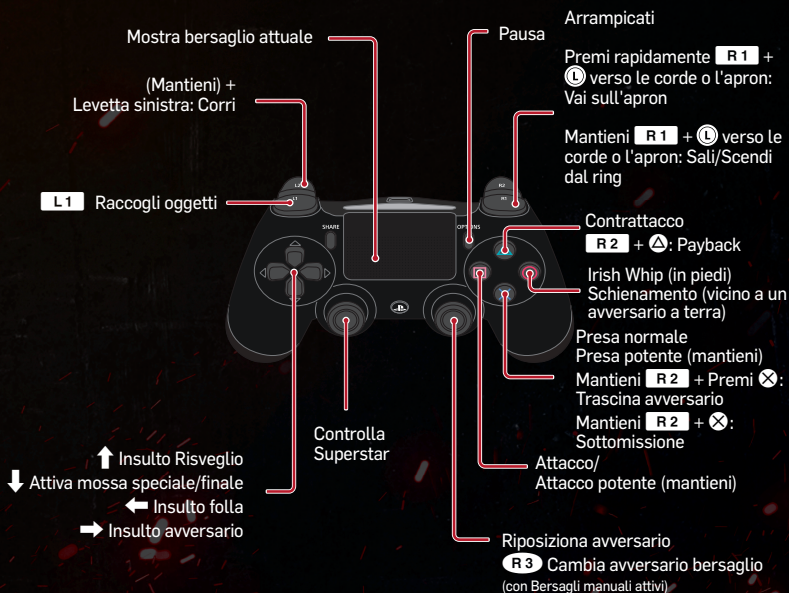


Supporto per il prodotto:

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

Attenzione: le funzioni online di WWE 2K20 saranno disponibili fino al **31 maggio 2021**, anche se ci riserviamo il diritto di modificarle o eliminarle senza preavviso.

CONFIGURAZIONE COMANDI



COMANDI DI GIOCO

ATTACCHI DI BASE

Presa normale: Premi rapidamente

Presa potente: Mantieni

Attacco normale: Premi rapidamente

Attacco potente: Mantieni

ATTACCHI IN TUFFO

Sali sulla terza corda correndo verso l'angolo con , oppure mantenendo . Premi per salire sulla corda centrale.

Una volta raggiunta la posizione, premi o mantieni per tuffarti.

TUFFI DALLE CORDE

Mentre sei in piedi all'interno del ring o sull'apron, puoi eseguire un tuffo dalle corde per attaccare un avversario in piedi o a terra sul ring o a bordo ring. Per eseguire un tuffo devi aver equipaggiato la tecnica Tuffatore dalle corde e assegnato un Tuffo dalle corde nel set di mosse.

Tuffo dalle corde: Tieni inclinata la levetta sinistra verso le corde e mantieni .

ATTACCHI SPECIALI

Mossa speciale/finale: +

OMG!: +

CONTRATTACCHI

Quando l'avversario comincia un attacco, premi quando indicato per eseguire un contrattacco e portarti in vantaggio. Richiede una barra del contrattacco.

SCHIENAMENTO

Premi quando il tuo avversario è a terra per schienarlo.

Per sfuggire a uno schienamento, premi quando l'indicatore si trova nella zona bersaglio.

SOTTOMISSIONE

Mini-gioco sottomissione: Muovi il cursore con la levetta destra. Se l'attaccante riesce a sovrapporre il proprio cursore con quello del difensore abbastanza a lungo, il difensore sarà costretto ad arrendersi.

È possibile attivare un mini-gioco alternativo dal menu Opzioni di gioco. Per vincere questo mini-gioco bisogna premere il tasto indicato più rapidamente possibile.

Mantieni e per chiudere l'avversario in una sottomissione.

ATTACCHI MIRATI

Usa il sistema degli attacchi mirati per colpire parti specifiche del corpo dell'avversario.

A terra: Mantieni e premi presso la testa, le braccia o le gambe dell'avversario.

In Front Facelock: Stringi l'avversario in una Front Facelock muovendo la levetta destra in SU. Mantieni e muovi la levetta sinistra IN SU/ IN GIÙ/A SINISTRA/A DESTRA per scegliere un arto, poi premi .

TRASCINAMENTO

Trascina l'avversario mantenendo e premendo rapidamente . Lascia l'avversario con .

Mentre trascini un avversario in piedi puoi eseguire un attacco ambientale premendo quando ti avvicini all'angolo, alle corde o ad altri oggetti.

Per sfuggire a un trascinamento, premi ripetutamente in rapida successione.

TRASPORTO

Solleva e trasporta l'avversario mantenendo **R2** e inclinando la levetta destra IN SU/IN GIÙ/A SINISTRA/A DESTRA.

Presa: X

Attacco ambientale: Premi  mentre ti avvicini all'angolo, alle corde o ad altri oggetti.

Cambia posizione: Levetta destra IN SU/IN GIÙ/A SINISTRA/A DESTRA.

RIPOSIZIONAMENTI IN PIEDI

In Front Facelock: Levetta destra IN SU

Gira: Levetta destra A SINISTRA/A DESTRA

Solleva in posizione seduta: Levetta destra IN GIÙ

RIPOSIZIONAMENTI A TERRA

Solleva in posizione eretta: Levetta destra IN SU

Gira: Levetta destra A SINISTRA/A DESTRA

Solleva in posizione seduta: Levetta destra IN GIÙ

RIPOSIZIONAMENTI ALL'ANGOLO

Solleva sul paletto: Levetta destra IN SU

Gira: Levetta destra A SINISTRA/A DESTRA

Tree of Woe: Levetta destra IN GIÙ

RIPOSIZIONAMENTI SULLE CORDE

Corda centrale: Levetta destra a sinistra/a destra

MOSSE CONCATENATE

Le mosse concatenate possono avvenire nei match 1 VS 1 e Tag Team se entrambe le Superstar tentano di stringere l'avversario in una presa nello stesso istante. Puoi anche attivare le mosse concatenate mantenendo **R2** e premendo .

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 strattonare () l'avversario.

SCALA

Raccogli: **L1**

Posiziona: X

Arrampicati: **R1**

Appoggia all'angolo/alle corde: Levetta sinistra + mantieni X

Rovescia: 

Ruota: Mantieni **L1** + levetta destra A SINISTRA/A DESTRA

TAVOLO

Raccogli: **L1**

Posiziona: X

Appoggia all'angolo: Levetta sinistra + mantieni X

Posiziona avversario sul tavolo: Levetta destra IN SU quando l'avversario è appoggiato al tavolo

BERSAGLI MANUALI

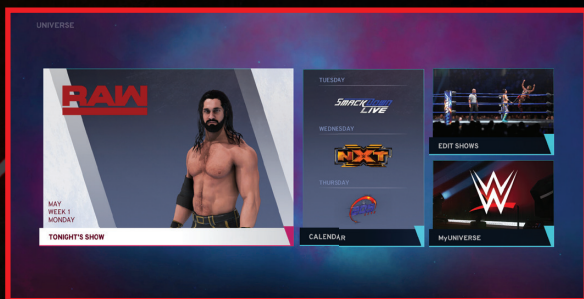
In **WWE 2K20**, i bersagli vanno selezionati manualmente per impostazione predefinita. Premi **R3** per passare a un bersaglio differente. Il nome del nuovo bersaglio comparirà brevemente sopra la testa della tua Superstar. Premi il pulsante touch pad in qualsiasi momento per visualizzare il tuo bersaglio attuale.



- 1. Indicatore contrattacco:** Premi al momento giusto per reagire all'attacco dell'avversario.
- 2. Payback:** La barra Payback di livello 1 (gialla) si riempie quando subisci danni. Una volta riempita la barra di livello 1, comincerà a riempirsi quella di livello 2 (rossa). Premi **R2** + per eseguire un'abilità Payback.
- 3. Indicatore dell'energia:** Quando si svuota del tutto, ti muovi e recuperi più lentamente e non puoi correre per un breve periodo.
- 4. Barra dello slancio:** Accumula slancio eseguendo 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 una mossa speciale o una mossa finale.
- 6. Contrattacchi:** Mostra il numero di contrattacchi a tua disposizione.
- 7. Indicatore della salute:** Tieni d'occhio la tua salute, che diminuisce quando il tuo avversario ti infligge danni.

WWE UNIVERSE

WWE Universe è l'esperienza **WWE** personalizzabile definitiva di **WWE 2K20**. Organizza i match, assegna le Superstar ai diversi show e PPV, crea rivalità e alleanze o lascia che nascano naturalmente. La modalità ora comprende anche promo e interferenze, dando alle Superstar nuove ed entusiasmanti possibilità da sfruttare durante gli show. L'interfaccia migliorata permette ai giocatori di tenere d'occhio ogni singolo show e seguire da vicino le carriere delle loro Superstar preferite. La nuovissima modalità di presentazione degli show contribuisce a creare un'esperienza **WWE** più autentica e permette di seguire gli show del **WWE** Universe proprio come se fossero in diretta TV.

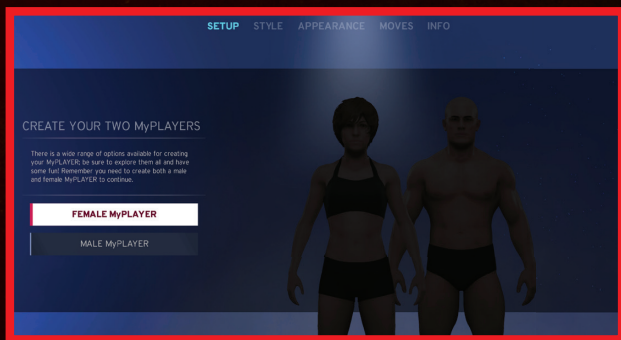


IL mio GIOCATORE

Il mio GIOCATORE è il portale tramite cui accedere alle varie modalità di gioco di WWE 2K20.

- La mia CARRIERA
- Road to Glory
- Il mio GIOCATORE - Torri

Per la prima volta, La mia CARRIERA seguirà le storie di due personaggi Il mio GIOCATORE, un uomo e una donna. Crea la coppia perfetta di Superstar e potenziale al massimo giocando online in ROAD TO GLORY o sfidando altre Superstar e Leggende ne Il mio GIOCATORE - Torri.



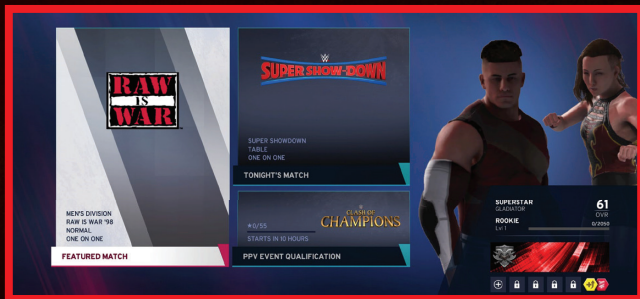
MODALITÀ **La mia CARRIERA**

Per la prima volta in assoluto, affronta la modalità **La mia CARRIERA** con due personaggi Il mio **GIOCATORE**, un uomo e una donna. Segui le peripezie di "Red" e "Tre" mentre combattono per realizzare i propri sogni e puntano all'obiettivo definitivo: entrare nella Hall of Fame WWE.



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORY è una nuovissima esperienza online che ti permette di affrontare personaggi Il mio GIOCATORE provenienti da tutto il mondo. Affronta match giornalieri nelle modalità che preferisci per ottenere potenziamenti, parti per le Superstar e VC! Sali di livello, poi personalizza Il mio GIOCATORE per dominare i tuoi avversari. Dimostra di avere le carte in regola per partecipare a veri eventi PPV e affronta le tue Superstar WWE preferite per ottenere ricompense speciali.



TORRI WWE

In questa modalità, i giocatori possono scegliere tra le Superstar WWE o tra i personaggi Il mio GIOCATORE per sfidare una serie di Superstar WWE. Ogni Torre ha il suo tema esclusivo e presenta un roster di Superstar WWE da sconfiggere in match entusiasmanti che prevedono varie condizioni di vittoria e stipulazioni divertenti.

Tipi di Torre

Gauntlet

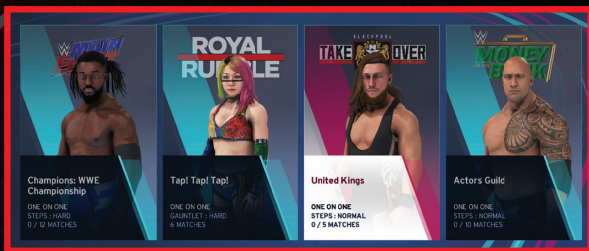
Nelle Torri Gauntlet, i giocatori devono completare una serie di match in un'unica sessione. Uscire prima o perdere un match farà azzerare i progressi.

Gradini

In una Torre Gradini, i giocatori scalano la Torre un match alla volta, al ritmo che più preferiscono.

2K Central - Torri

In 2K Central - Torri, i giocatori scelgono una Superstar WWE per sfidare una vasta gamma di avversari in una serie di Torri impegnative. Ogni Torre ha un tema unico associato a un dato roster o a un tipo di match specifico.



Torri Il mio GIOCATORE

Nelle Torri Il mio GIOCATORE, i giocatori useranno personaggi de Il mio GIOCATORE per affrontare sfide concepite per mettere alla prova sia i giocatori nuovi che quelli esperti. In aggiunta alle Torri fisse, i giocatori troveranno anche Torri giornaliere, settimanali e perfino incentrate sui PPV. Ogni giorno, i giocatori potranno affrontare una nuova Torre, mentre ogni settimana apparirà una nuova Torre settimanale, un po' più lunga di quella giornaliera, quindi assicurati di iniziarla presto. Le stelle guadagnate con queste Torri ti serviranno per qualificarti a tutti gli eventi PPV e a Road to Glory, quindi ti consigliamo di cimentarti in quante più Torri possibili. Infine, le Torri PPV verranno attivate insieme al programma PPV della WWE. Per potersi qualificare a queste Torri, i giocatori dovranno avere un certo numero di stelle. Completare le Torri PPV darà accesso a parti di Superstar esclusive per Il mio GIOCATORE.

SHOWCASE: THE FOUR HORSEWOMEN

Ritorna la modalità Showcase, che in **WWE 2K20** si concentrerà sulle FOUR HORSEWOMEN! Rivivi l'incredibile storia delle FOUR HORSEWOMEN, raccontata attraverso le parole delle protagoniste. Affronta alcuni dei match più memorabili delle pazzesche carriere di Becky Lynch, Charlotte Flair, Bayley e Sasha Banks.

PAYBACK

Puoi assegnarne due a ciascuna Superstar. Le abilità di livello 1 sono più deboli e più facili da ottenere rispetto a quelle di livello 2. Utilizzare un'abilità Payback azzerà tutti gli indicatori Payback. Alcune abilità di livello 2 possono essere utilizzate solo un certo numero di volte nel corso di un match, e in determinati tipi di match non sono disponibili. Le abilità Payback possono essere personalizzate prima dell'inizio del match.

Tipi di Payback

Livello 1



Finto esanime – Fingiti in difficoltà e cogli l'avversario di sorpresa con un attacco o uno schienamento. Tieni premuto **R2** per portarti in posizione di "Finto esanime" quando sei supino, appoggiato alle corde o all'angolo. Mentre sei supino e ti fingi esanime, premi **△** per eseguire uno schienamento. Mentre ti fingi esanime, premi **○** per eseguire un attacco.



Velocità – Questo rinforzo migliora velocità e agilità. Inoltre, aumenta la velocità di rigenerazione di energia e contrattacchi. Per attivarlo, mantieni **R2** e premi **△**.



Furore – Aumenta l'efficacia e la potenza dei tuoi colpi! Inoltre, ti fornisce un piccolo aumento di velocità e migliora le possibilità di eseguire contrattacchi. Per attivarlo, mantieni **R2** e premi **△**.



Recupero istantaneo – Usa questa abilità per recuperare istantaneamente. L'abilità potenzia leggermente anche la velocità. Mantieni **R2** e premi **▲**.



Contrattacco automatico – Usa questa abilità per eseguire automaticamente un contrattacco minore. Non puoi usarla per eseguire contrattacchi maggiori o invertire mosse speciali e finali. L'abilità non consuma barre del contrattacco. Tieni premuto **▲** prima dell'esecuzione dell'attacco.



Contrattacco – Ottieni un contrattacco. Per attivarlo, mantieni **R2** e premi **▲**.

Livello 2



Mossa finale – Ottieni una mossa finale. Per attivarla, mantieni **R2** e premi **▲**.



Determinazione – Sfuggi con facilità a un mini-gioco di schienamento, sottomissione o eliminazione. Premi **▲** durante il mini-gioco per fuggire.



Adrenalina – Fornisce un rinforzo moderato dell'adrenalina, permettendoti di sollevare un peso maggiore e aumentando la quantità di slancio ottenuto per l'esecuzione di prese con sollevamento. Per attivarlo, mantieni **R2** e premi **▲**.



Carrarmato – Aumenta notevolmente la Difesa riducendo al contempo la tua mobilità. Per attivarlo, mantieni **R2** e premi **△**.



Colpo basso – Rallenta l'avversario con un colpo basso. Attento a non farti squalificare! Premi **R2** + **△** per attivare il timer della Mossa sleale. Mentre il timer è attivo, premi **R2** + **△** quando indicato per eseguire un colpo basso.



Nebbia velenosa – Spruzza una nebbia velenosa negli occhi dell'avversario. Attento a non farti squalificare. Premi **R2** + **△** per attivare il timer della Mossa sleale. Mentre il timer è attivo, premi **R2** + **△** quando indicato per spruzzare la nebbia velenosa.



Tirapugni d'acciaio – Colpisci l'avversario con un tirapugni. Attento a non farti squalificare. Premi **R2** + **△** per attivare il timer della Mossa sleale. Mentre il timer è attivo, premi **R2** + **△** quando indicato per attaccare con il tirapugni.



Interferenza – Chiama un alleato a bordo ring per aiutarti e ribaltare la situazione. Quest'abilità può essere utilizzata solo in diversi match 1 VS 1. Per attivarla, mantieni **R2** e premi **△** mentre sei a terra all'interno del ring.



Ruba mossa – Dai il colpo di grazia all'avversario usando una delle sue stesse mosse. Che umiliazione! Per attivarla, premi **R2** e **△**.



Blackout – Teletrasportati alle spalle dell'avversario per ottenere un vantaggio. Eseguiibile solo nei match 1 VS 1. Per attivarla, premi **R2** e **△** mentre entrambe le Superstar sono all'interno del ring.



Impenetrabile – Evoca una corazzina d'acciaio che ti rende praticamente invincibile e aumenta il tuo peso e il danno che infliggi. Per attivarla, mantieni **R2** e premi **△**.



Bestia scatenata – Diventa una vera bestia. Questa abilità aumenta velocità e danni delle tue prese. Per attivarla, premi **R2** + **△**.



Furia distruttrice – Infliggi danni ingenti con un singolo colpo. Più a lungo carichi il colpo, più danni infliggerai. Premi **R2** + **△** per avviare il timer di Furia distruttrice. Mantieni **□** per caricare il colpo. Premi **□** per colpire l'avversario.



Elettrizzante – Usa quest'abilità per ottenere molto slancio con poco sforzo. Per attivare Elettrizzante, premi **R2** + **△**. Mentre carichi, premi la levetta sinistra **L3** per smettere di caricare. Puoi riattivare Elettrizzante in qualsiasi momento fino al termine del periodo di attivazione.



Inarrestabile – Attacca il nemico con una carica inarrestabile. Se va a segno, ruba una mossa finale al tuo avversario. Per attivarla, premi **R2** + **△**. Mantieni **L2** per caricare gli avversari.

CREAZIONI WWE

Money in the Bank personalizzato: È possibile creare un Money in the Bank personalizzato, da incassare per uno qualsiasi dei titoli **WWE**.

Video personalizzato: È possibile creare video personalizzati da proiettare sul Titantron durante le entrate.

Vittoria personalizzata: È possibile creare celebrazioni da Face e Heel per la propria Superstar personalizzata o per una delle Superstar **WWE** da usare nelle vittorie.

Momenti salienti: È possibile registrare parti di match e inserirle nel proprio video personalizzato.

Superstar personalizzate: Crea la tua Superstar personalizzata, oppure modifica una qualsiasi delle Superstar **WWE** del roster!

Entrata personalizzata: Scegli una tra le tantissime opzioni a disposizione e fai scendere dalla rampa la tua Superstar con il massimo dello stile.

Set di mosse personalizzato: Centinaia di mosse tra cui scegliere per creare il set perfetto e dominare il ring con la tua Superstar.

Arena personalizzata: Crea l'arena ideale per ospitare i match al cardiopalma della WWE.

Show personalizzato: Crea il tuo show personale e goditelo in modalità Esibizione o **WWE Universe**.

Creazioni community: Condividi le tue creazioni online con il resto del **WWE Universe**!

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 (SERVIZI COLLEGATI INCLUSI), 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. APPRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUTINENSE TAKE-2 TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., SUESSIDARIE E AFFILIATE ("LICENZIANTE", "SOCIETÀ", "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.

NELLA SEZIONE "ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE", IL PRESENTE ACCORDO CONTIENE UNA CLAUSOLA VINCOLANTE DI RICORSO ALL'ARBITRATO INDIVIDUALE E DI RINUNCIA A OGNI FORMA DI CLASS ACTION CHE LIMITA I DIRITTI DELL'UTENTE NELL'AMBITO DEL PRESENTE ACCORDO IN RELAZIONE A QUALSIASI VOGLIA "DISPUTA" (V. SOTTO) TRA L'UTENTE E LA SOCIETÀ, OBBLIGANDO LE DUE PARTI A RISOLVERE LE DISPUTE TRA LORO CON UN ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE E NON IN TRIBUNALE.

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.

PER ADERIRE AL PRESENTE ACCORDO DI LICENZA, L'UTENTE DEVE ESSERE MAGGIORENNE SECONDO L'ORDINAMENTO DEL PROPRIO PAESE DI RESIDENZA. L'UTENTE È LEGALMENTE E FINANZIARIAMENTE RESPONSABILE DI TUTTE LE AZIONI COMPIUTE USANDO O ACCEDENDO AL NOSTRO SOFTWARE, IVI INCLUSE LE AZIONI COMPIUTE DA TUTTE LE PERSONE A CUI L'UTENTE ABBA CONSENTITO DI ACCEDERE AL PROPRIO ACCOUNT. L'UTENTE AFFERMA DI ESSERE MAGGIORENNE E DI COMPRENDERE E ACCETTARE IL PRESENTE ACCORDO (IVI INCLUSE LE CLAUSOLE SULLA RISOLUZIONE DELLE DISPUTE), SE L'UTENTE È MINORENNE, AL PRESENTE ACCORDO DEVONO ADERIRE UN GENITORE O UN TUTORE LEGALE.

LICENZA

Confermamente 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) come inteso dal Licenziante a meno che non sia diversamente specificato 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 Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsiasi 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, alterato, modificato 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 qualsiasi 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 licenzianti.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento, l'utente accetta di non attuare i seguenti punti e di non fornire indicazioni o istruzioni a qualsiasi altro individuo o entità su come:

- utilizzare il Software per scopi commerciali;
- utilizzare il Software in relazione a un qualsiasi accordo con persone terze per scommettere denaro od oggetti di valore;
- 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 dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);
- utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante vi offra un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;
- decodificare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;

- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;
- barare (compresi, a mero titolo esemplificativo, l'utilizzo di exploit o problemi tecnici) 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;
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per il quale vigila 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: Per attivare il Software, per 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 trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare 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 a 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. 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 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) 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/o 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 o all'uso di VC o VG e/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 piattaforma, 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 il abbia autorizzati o meno.

CALCOLO DEL SALDO: È possibile accedere e visualizzare VG 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 VG 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. VC e VG non possono mai essere utilizzati in relazione a un qualsiasi accordo con persone terze per scommettere denaro od oggetti di valore. 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 dal fondo 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 utilizzi 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 VG e VG, né convertirli in una VC convertibile. VC e VG non possono essere usati per chiedere somme di denaro, valute monetarie o altri beni al 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 riascibili, 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, licenziati, 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 dare 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 od 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 preme, e nei limiti consentiti dalla normativa applicabile, il Negozio di applicazioni non è obbligato a fornire alcun altro tipo di garanzia in relazione al Software. Le pretese al Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi o alla non conformità a regolamenti o alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti dei consumatori o di diritti di proprietà intellettuale sono regolamentate dal presente Accordo e il Negozio di applicazioni non è in questi casi in alcun modo responsabile. L'utente deve rispettare i Termini di servizio e ogni altra politica o condizione posti dal Negozio di applicazioni. La licenza all'utilizzo del Software è una licenza non trasferibile all'utilizzo del Software solo su un dispositivo autorizzato di cui l'utente abbia il possesso e il controllo. L'utente dichiara di non risiedere in un paese o comunque in un'area geopolitica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "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 specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software.

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

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di 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 sullo specifico computer o 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. Nessuna dichiarazione né consiglio orale o scritto 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 riscontri dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

Fatto salvo quanto sopra stabilito 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

Nella misura massima consentita dalla normativa vigente 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.

NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE IL LICENZIANTE NON SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI 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, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, DA MANCATO GUADAGNO 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. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO NON SUPERERÀ (SALVO OVE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

SE L'UTENTE RIESIDE IN UNO STATO MEMBRO DELL'UE, INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO STABILITO SOPRA, IL LICENZIANTE È RESPONSABILE PER LE PERDITE E 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.

NOI NON CONTROLLIAMO, NE POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI 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. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE, 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 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 eliminato 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 dell'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 sul 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 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'utente, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e ai software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui 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 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 incise 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.

ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE - LEGGERE QUESTA SEZIONE ATTENTAMENTE. PUÒ ALTERARE SIGNIFICATIVAMENTE I DIRITTI DELL'UTENTE, IVI COMPRESO IL DIRITTO A INTENTARE UNA CAUSA DINANZI A UN GIUDICE.

1. La presente sezione sull'arbitrato individuale vincolante non si applica nella misura in cui è proibita dalla normativa del paese di residenza dell'utente.
2. L'utente e la Società convengono che, fatte salve le materie elencate nel paragrafo sottostante intitolato Materie escluse dall'arbitrato, in caso di disputa, pretesa o controversia sorta tra le parti in relazione a un qualsiasi prodotto o servizio della Società (d'ora in poi, "Disputa"), si fonda essa su una legge, un regolamento, un'ordinanza, sulla responsabilità contrattuale o extracontrattuale (ivi incluse le ipotesi di truffa, falsa dichiarazione, persuasione fraudolenta e negligenza) o su una qualsiasi altra teoria legale o equitativa, e che include espressamente la validità, l'efficacia e l'ambito della presente sezione intitolata "ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE" (eccezione fatta per la clausola di rinuncia alla class action di cui sotto), tale Disputa sarà sottoposta ad arbitrato vincolante secondo le modalità descritte sotto, anziché essere decisa in tribunale. Il termine "Disputa" dev'essere inteso nel senso più ampio possibile e include, a mero titolo esemplificativo, tutte le questioni che possono sorgere sulla base del presente Accordo, della Politica sulla privacy, dei Termini di servizio e di ogni altro accordo con la Società. L'utente comprende che l'arbitrato non prevede l'intervento di giudici o giurie e che il riesame di un lodo arbitrale in tribunale presenta determinati limiti.
3. Materie escluse dall'arbitrato. L'utente e la Società convengono che le pretese fatte valere individualmente dall'utente dinanzi ai giudici di pace o loro equivalenti non sono soggette ai termini sull'arbitrato contenuti nella presente sezione. Inoltre, tanto la Società quanto l'utente conservano il diritto di richiedere in tribunale provvedimenti ingiuntivi al fine di preservare lo status quo per la durata dell'arbitrato.
4. Rinuncia alla class action. L'ARBITRATO CONDOTTO SECONDO LA PROCEDURA ARBITRALE QUI DESCRITTA POTRÀ ESSERE RICHIESTO SOLO SU BASE INDIVIDUALE. Né l'utente né la Società potranno riunire o consolidare dispute promosse da o contro altri individui o entità o richiedere l'arbitrato in rappresentanza di essi, ad esempio come membri rappresentativi di una classe o di un interesse pubblico in relazione a qualsivoglia Disputa. Inoltre, salvo l'eventuale consenso tra le parti, l'arbitro non potrà consolidare le pretese di più di una persona. L'arbitro potrà assegnare o concedere qualsiasi rimedio individuale ammesso dalla legge applicabile ma, nella misura massima consentita dalla legge applicabile, non potrà farlo contro la Società a favore di individui terzi diversi dall'utente.
5. Diritto di rifiutare l'arbitrato vincolante. QUALORA L'UTENTE DESIDERI RIFIUTARE L'ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE COME UNICO METODO DI RISOLUZIONE DELLE DISPUTE, DEVE NOTIFICARCELO PER SCRITTO ENTRO 30 GIORNI DALLA DATA DELLA SUA ACCETTAZIONE DEL PRESENTE ACCORDO (SALVO PER LA PRESENTE SEZIONE SULL'ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE), A MENO CHE LA LEGGE APPLICABILE NON IMPONGA UN TERMINE MAGGIORE. La notifica scritta va indirizzata a TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. La notifica deve includere (1) il nome completo dell'utente; (2) il suo indirizzo postale; (3) il suo ID online del Social Club, qualora ne possieda uno e (4) una dichiarazione inequivocabile secondo cui non desidera risolvere le dispute con la Società per mezzo di arbitrati. La responsabilità in merito alla ricezione da parte della Società della notifica di rifiuto dell'arbitrato ricade sull'utente. Si consiglia perciò di utilizzare un mezzo postale che fornisca una ricevuta scritta dell'avvenuta consegna.
6. Notifica di Disputa. Qualora l'utente ritenga vi siano gli estremi per una Disputa con la Società, la prima cosa da fare è inviare un avviso scritto a TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036, in modo da consentire alla Società di risolvere la Disputa informalmente tramite negoziazione. L'avviso dev'essere prodotto entro due (2) anni dal momento in cui sorge la Disputa e in ogni caso non oltre la data in cui sarebbe scaduto il termine di prescrizione per avviare la corrispondente causa civile dinanzi al tribunale. La mancata tempestività dell'avviso comporterà la preclusione del soddisfacimento di qualsivoglia pretesa. Qualora la Società ritenga vi siano gli estremi per una Disputa con l'utente, la Società invierà il suo avviso all'indirizzo postale dell'utente presente nei suoi archivi, se possibile. L'utente e la Società accettano di negoziare in merito alla Disputa in buona fede per almeno 30 giorni dalla ricezione del relativo avviso. Qualora la Disputa non venga risolta entro 30 giorni dalla data di ricezione dell'avviso di Disputa, una delle due parti potrà richiedere l'arbitrato secondo quanto stabilito nella presente sezione.
7. Regole e procedura dell'arbitrato. L'arbitrato sarà soggetto allo U.S. Federal Arbitration Act e alla legge sull'arbitrato federale e sarà condotto da Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. ("JAMS") secondo le regole fissate in JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures in vigore dal primo luglio 2014 ("Regole JAMS"), così come modificate dal presente accordo sull'arbitrato. Le Regole JAMS includono le istruzioni su come avviare un arbitrato, sono consultabili sul sito di JAMS: <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>. La Società pagherà le spese di propria spettanza per il procedimento arbitrale in base alle Regole JAMS e, qualora l'utente sia in grado di dimostrare che le spese di propria competenza per la procedura arbitrale sono proibitive rispetto alle spese legali che avrebbe altrimenti affrontato in una causa civile, la Società pagherà quella parte delle spese per l'avvio dell'arbitrato e di udienza che l'arbitro avrà reputato necessaria per impedire che il costo dell'arbitrato risulti esorbitante rispetto a quello di una normale causa in tribunale. Ciascuna parte pagherà le proprie spese legali, a meno che la o le pretese fatte valere consentano alla parte vittoriosa di ottenere il rimborso delle spese legali sostenute, nel qual caso l'arbitro condannerà alle spese secondo la normativa vigente.
8. Sede dell'arbitrato. Nel caso in cui le Regole JAMS richiedano la partecipazione fisica a un'udienza, sarà l'utente a scegliere se l'udienza debba tenersi nella Contea di New York nello Stato di New York o nella contea statunitense in cui l'utente risiede.
9. Lodo arbitrale. La decisione o lodo arbitrale sarà definitiva e vincolante per le parti. A meno che non sia stato diversamente convenuto tra le parti, la decisione o lodo costituirà la base fattuale e legale del lodo. L'arbitro potrà assegnare solo i rimedi legali o equitativi richiesti dalle parti e che l'arbitro ritiene supportati da prove credibili e rilevanti. La decisione o lodo avrà la stessa natura esecutiva di una sentenza definitiva di un tribunale competente. Qualora una delle parti contesti l'invalidità del lodo e perda, essa dovrà rimborsare all'altra le spese legali sostenute per il giudizio sull'invalidità del lodo.
10. Ultrattività. La presente sezione sull'arbitrato individuale vincolante sopravvive alla risoluzione per qualsiasi motivo del presente Accordo e all'interruzione della fornitura dei servizi all'utente da parte della Società.
11. Inapplicabilità delle modifiche ai termini e condizioni. Sebbene la Società possa modificare l'Accordo di licenza per l'utente finale, la Politica sulla privacy, i Termini di servizio e ogni altro accordo a propria esclusiva discrezione, essa non ha il diritto di alterare il presente accordo sull'arbitrato o le regole in esso stabilite una volta che la Disputa sia sorta.
12. Scorrevolezza. Qualora una parte della presente sezione sull'arbitrato sia giudicata invalida, inefficace o illegale, la sezione resterà complessivamente valida ed efficace e le restanti clausole saranno interpretate come se quelle invalide, inefficaci o illegali non fossero mai esistite. L'unica eccezione al riguardo è costituita dalla clausola di rinuncia alla class action. Qualora la clausola che impedisce di ricorrere all'arbitrato in forma di class action o azione collettiva sia giudicata invalida, inefficace o illegale, il presente accordo sull'arbitrato sarà da ritenersi nullo e inefficace nella sua interezza e la Disputa potrà essere risolta in tribunale.

secondo le regole e le procedure applicabili alle class action. Se per un qualsiasi motivo una pretesa dovesse essere fatta valere in tribunale anziché dinanzi all'arbitro, tale tribunale potrà essere esclusivamente una corte statale o federale della Contea di New York nello Stato di New York. Qualora sia ammesso dalla legge, ciascuna parte può chiedere il trasferimento dinanzi a una corte federale dell'azione civile promossa dinanzi a una corte statale.

NORMATIVA APPLICABILE

Il presente Accordo è da considerarsi stipulato nello stato di New York e sarà regolato e interpretato in base all'ordinamento dello stato di New York, salvo nei casi in cui è previsto altrimenti dalle sue norme di diritto internazionale privato. Per qualsiasi disputa non soggetta all'arbitrato individuale vincolante, l'utente e la Società accettano di riconoscere la giurisdizione esclusiva alle corti statali e federali della Contea di New York nello Stato di New York e di rinunciare a ogni obiezione sulla competenza territoriale o funzionale o di foro inopportuno di tali tribunali (senza tuttavia limitare il diritto di ciascuna parte a trasferire il caso presso una corte federale, laddove ammissibile). Il presente paragrafo sarà interpretato nella misura più ampia consentita dalla legge applicabile. Per esempio, 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 nei tribunali dello stato membro dell'UE in cui risiede. L'utente accetta che qualsiasi violazione da parte sua del presente Accordo, della Politica sulla privacy, dei Termini di servizio o di qualsiasi altro accordo con la Società rappresenterà una difesa per cause esimenti (di natura legale o equitativa) contro qualsivoglia pretesa avanzabile nei confronti della Società in relazione ai Servizi online. L'utente e il Licenziante 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. La Società ha il diritto di agire in sede civile nei confronti dell'utente per qualsiasi violazione da parte di quest'ultimo dell'Accordo di licenza per l'utente finale, dei Termini di servizio, della Politica sulla privacy o di qualsiasi altro termine o condizione legati ai suoi software e servizi, configurando tale comportamento come violazione di un'obbligazione contrattuale o di un diritto di common law o di eventuali norme statali o federali applicabili.

PER DOMANDE CONCERNENTI IL PRESENTE ACCORDO, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 WEST 44TH STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

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

© 2005-2019 Take-Two Interactive Software, Inc. e controllate. 2K, il logo 2K e Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Programmazione, nomi, immagini, sembianze, slogan, mosse di wrestling, marchi commerciali, logo e diritti relativi alla WWE sono proprietà esclusiva di WWE e delle sue controllate. © 2019 WWE. Tutti i diritti riservati. Utilizza Bink Video © 1997-2019 di RAD Game Tools, Inc. Con tecnologia Wwise © 2006-2019 Audiokinetic Inc. Tutti i diritti riservati. Utilizza Oodle © 2008-2019 di RAD Game Tools, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali, logo e diritti appartengono ai rispettivi proprietari.