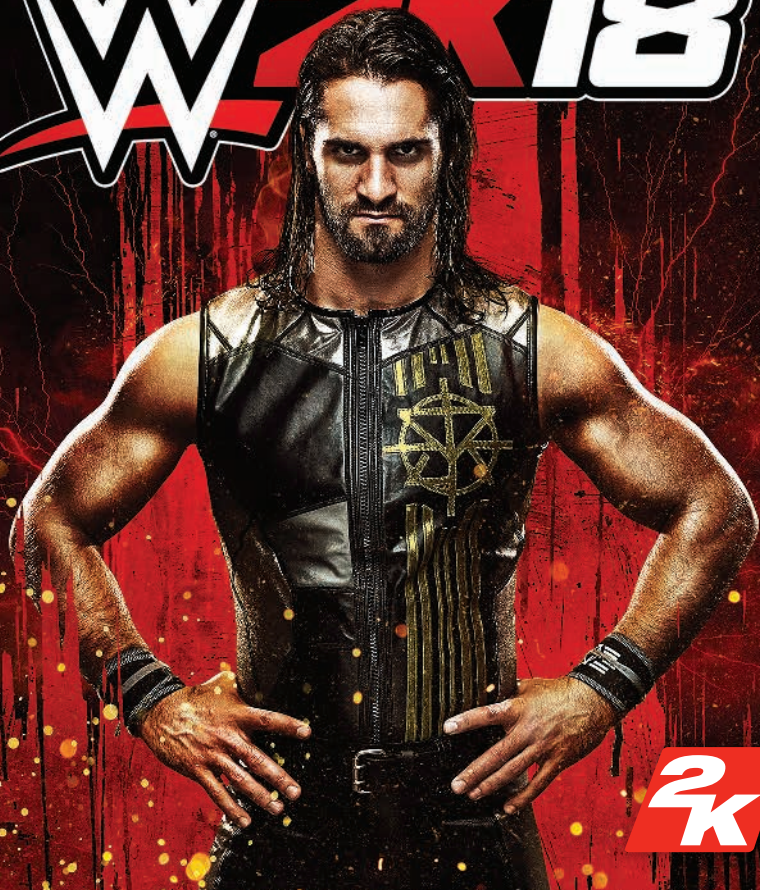


# WWE 2K18



**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](mailto: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](http://playstation.com/parents)

**AIUTO E SUPPORTO** - Visitare [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) o fare riferimento al numero di telefono che segue:

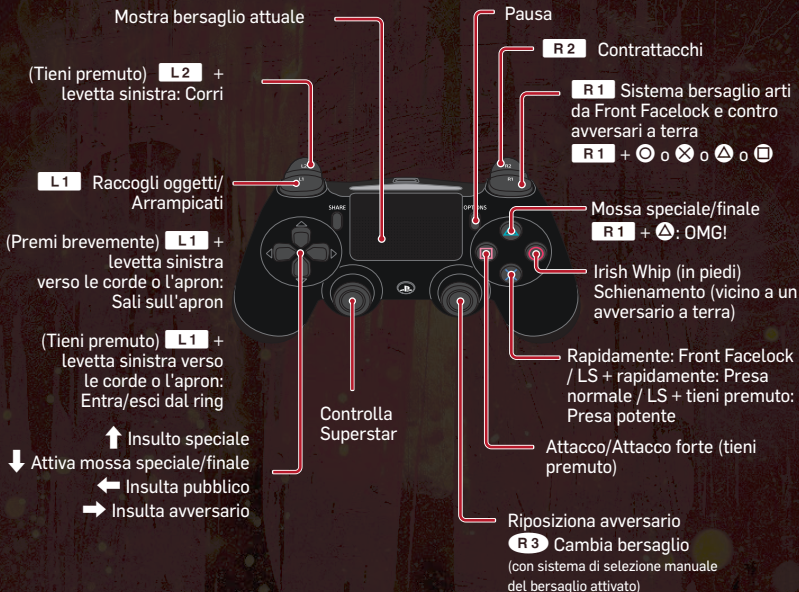
Italia ☎ **02 36 00 90 81** I costi della chiamata variano in base al tuo operatore telefonico fisso/mobile. Prima di chiamare, verifica i costi con il tuo operatore.



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.

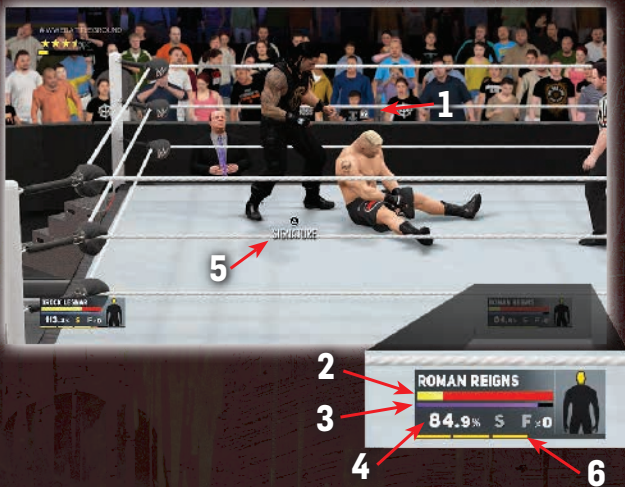
## TAVOLO

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



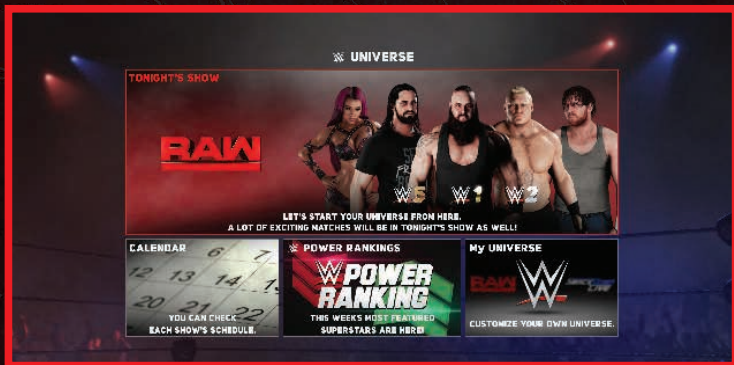
ZOOM OUT



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.



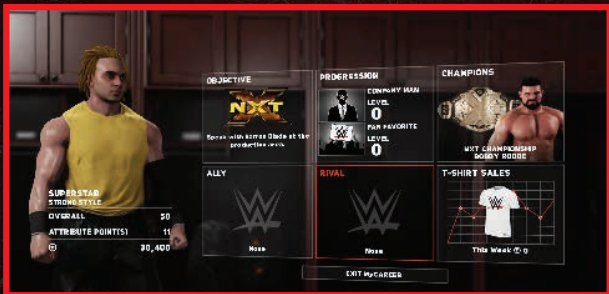
## La mia CARRIERA

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.



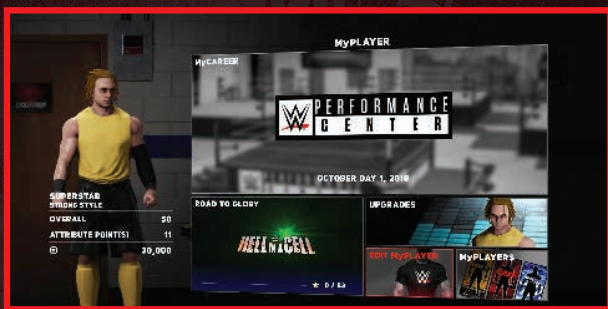
Nel backstage, ti imbatteai in un vasto assortimento di personaggi. Asseconda i general manager e le Superstar della **WWE** dietro le quinte nella speranza di raggiungere WrestleMania. Completa missioni secondarie affidate da Superstar, Leggende e dirigenti della **WWE** di spessore. Facendoti notare 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.



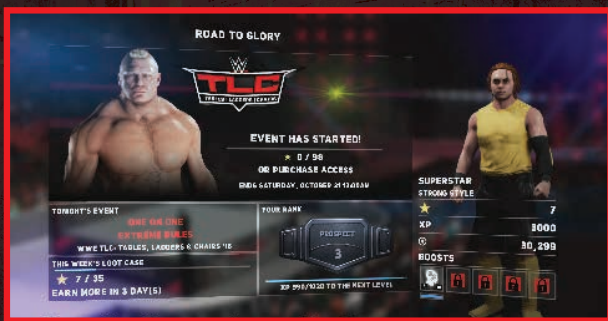
## IL Mio GIOCATORE

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  
KYOEI 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 PEPONIS  
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  
RITOPOLOGIZZAZIONE  
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](http://www.take2games.com/eula) (il "Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE"; "NOI", "NOSTRO/A"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal).

SI PREGA DI LEGGERE IL PRESENTE DOCUMENTO CON ATTENZIONE. SE NON SI ACCETTANO TUTTI I TERMINI DELL'ACCORDO, NON È POSSIBILE APRIRE, SCARICARE, INSTALLARE, COPIARE E USARE IL SOFTWARE.

## LICENZA

Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su una sola Piattaforma di gioco (per es. computer, dispositivo mobile o console di gioco) a meno che non sia espressamente specificato altrimenti nella documentazione del Software. I diritti derivanti dalla licenza sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza basata su questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla prima data utile tra quella dell'eliminazione del Software e quella della risoluzione dell'Accordo (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 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 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](http://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](http://www.take2games.com/privacy), prevalgono su quelle del presente Accordo.

## **GARANZIA**

**GARANZIA LIMITATA:** Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di 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 al 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 accordo, 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.