

The image is the cover art for the video game Max Payne 3. It features a close-up, high-angle shot of the character Max Payne. He is a middle-aged man with a beard and mustache, wearing dark sunglasses and a vibrant, multi-colored tropical shirt with a palm tree pattern. He is holding a semi-automatic handgun with both hands, looking down at it with a serious expression. The background is a blurred, sun-drenched urban environment with power lines and buildings, suggesting a tropical city like Miami. The overall lighting is warm and golden, typical of a sunset or sunrise. The text 'ROCKSTAR GAMES PRESENTA' is centered above the main title. The title 'MAX PAYNE 3' is rendered in a large, white, jagged-edged font, with the number '3' being significantly larger and colored yellow with a black outline. In the bottom right corner, there is a yellow rounded square containing a black 'R' and a white star, which is the Rockstar Games logo.

ROCKSTAR GAMES PRESENTA

MAX PAYNE[®] 3



PRECAUZIONI

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

AVVERTENZE PER LA SALUTE

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

3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

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

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

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

PIRATERIA

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

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

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



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

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

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

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



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



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



Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegionline.eu

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

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

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

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

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

BLES-00942

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Questo software è concesso in licenza solo per l'utilizzo con il sistema PlayStation3. Potrebbe essere necessario un aggiornamento al software del sistema PlayStation3. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2014 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore e PlayStationHome sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue (eu.playstation.com/terms). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Le funzioni di rete potrebbero essere revocate con ragionevole preavviso. Per maggiori informazioni, consultare la pagina eu.playstation.com/gameservers. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“B.”, “PlayStation”, “PS3”, “△×○□”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” e “” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. Max Payne 3 ©2012 Rockstar Games, Inc. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Rockstar Studios. Made in Austria. All rights reserved.



INDICE

ANTEFATTO 02

PER INIZIARE 04

COMANDI DI GIOCO 05

INTERFACCIA 06

SPARATORIE 08

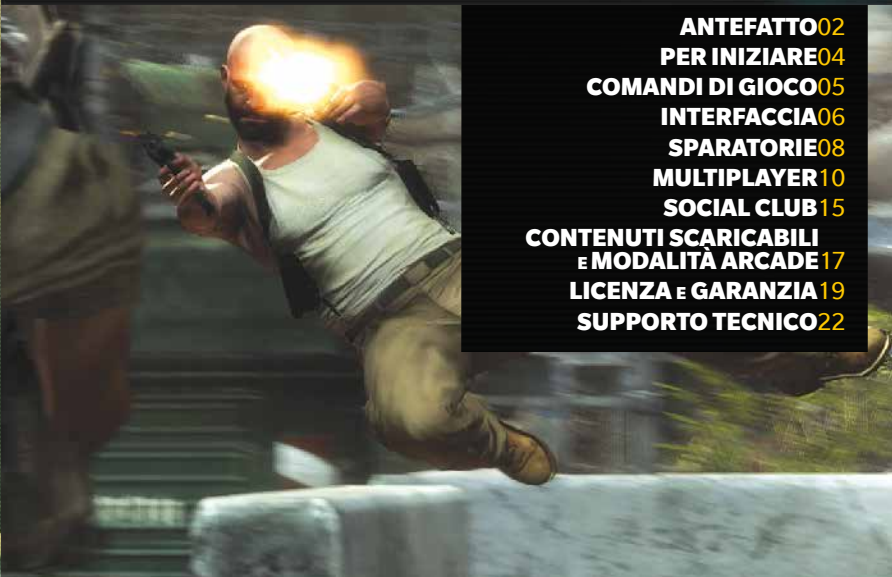
MULTIPLAYER 10

SOCIAL CLUB 15

**CONTENUTI SCARICABILI
E MODALITÀ ARCADE** 17

LICENZA E GARANZIA 19

SUPPORTO TECNICO 22





UN EX ISPETTORE DELL'NYPD

La vita di Max Payne fu devastata in una sola, buia notte quando, tornato a casa, trovò la sua bellissima moglie e sua figlia morte. Entrambe erano state aggredite e assassinate da un gruppo di teppisti strafatti dell'ultima droga artificiale a imperversare in città, la Valchiria.

Negli anni che seguirono, la sua disperazione si tramutò in rabbia. Si trasferì alla DEA come agente infiltrato, impegnandosi a sventare la minaccia della Valchiria. Alla fine seguì una pista che lo condusse a svelare una cospirazione che vedeva i più alti gradi dell'élite militare-

industriale statunitense implicati nella produzione e nel traffico della Valchiria. Era così giunto a scoprire i veri responsabili dello sterminio della sua famiglia.

Regolati i conti con i colpevoli, in qualche modo Max appagò il suo bisogno di vendetta, ma nulla poteva colmare il vuoto creato dalla sua perdita. La depressione si sostituì alla rabbia e Max tornò alla relativa tranquillità dell'NYPD.

Anni dopo, un'indagine di routine portò alla luce alcune delle figure chiave della cospirazione della Valchiria. Fu un barlume di speranza per un Max rassegnato: la



speranza di una nuova vita, la speranza di riavere, in parte, ciò che aveva perduto. Speranze infrante, ancora una volta, dalle oscure e misteriose forze che condizionano la politica ai più alti livelli.

Demotivato come poliziotto e in costante lotta con i propri demoni, Max lasciò l'NYPD dedicandosi a una combinazione tossica di alcool e antidolorifici, languendo per anni in un limbo, tra scadenti bar newyorchesi e fra le braccia di donne facili. Finché un vecchio amico non varcò la soglia di uno di quei bar offrendogli l'opportunità di un nuovo inizio...



PER INIZIARE

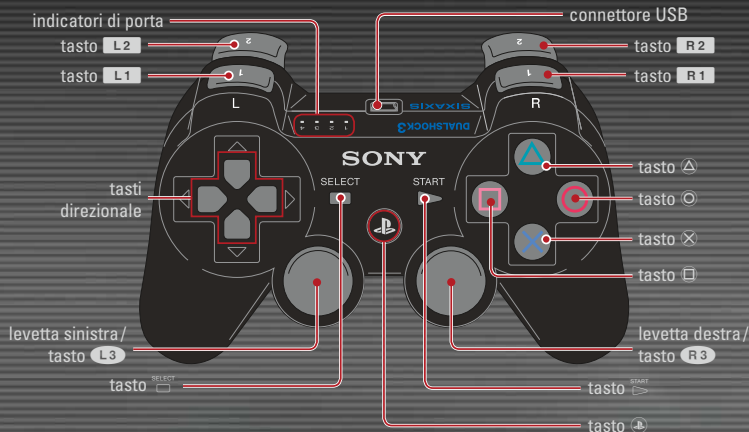
Predisponi il tuo sistema PlayStation®3 seguendo la procedura riportata nel manuale di istruzioni. All'avvio, la spia di accensione sarà di colore rosso a indicare che il sistema PlayStation®3 è in modalità stand-by. Premi il tasto di accensione e la spia di accensione diventerà verde.

Inserisci il disco di **Max Payne 3** nel vano disco, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Seleziona l'icona  dal menu XMB™ (XrossMediaBar) e premi il tasto  per continuare. Prima di cominciare a giocare, assicurati che ci sia spazio libero sufficiente sull'unità disco fisso. Si raccomanda di non collegare o rimuovere accessori quando il sistema è acceso.

Per ulteriori informazioni sulla configurazione e la ricarica del controller wireless, consulta il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3.

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del prodotto.

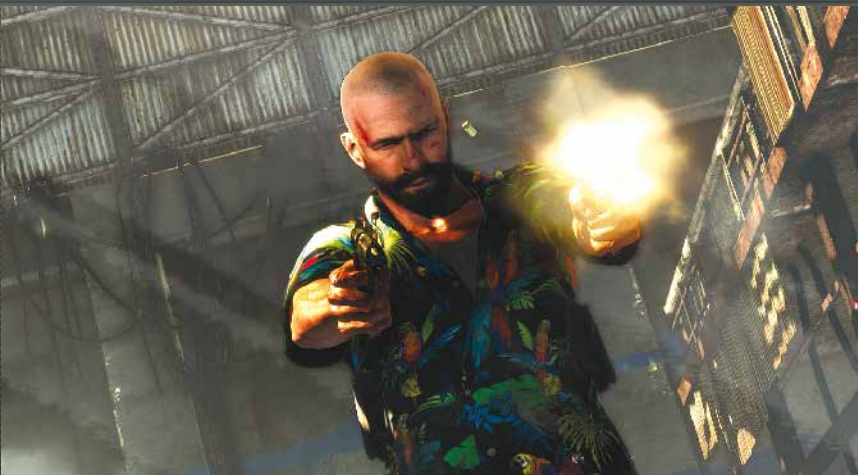
NOTA: scegli la lingua desiderata tramite il menu delle impostazioni del sistema prima di iniziare a giocare. Il titolo dispone di una funzione di autosalvataggio. Non spegnere il sistema quando la spia accesso disco fisso lampeggia.

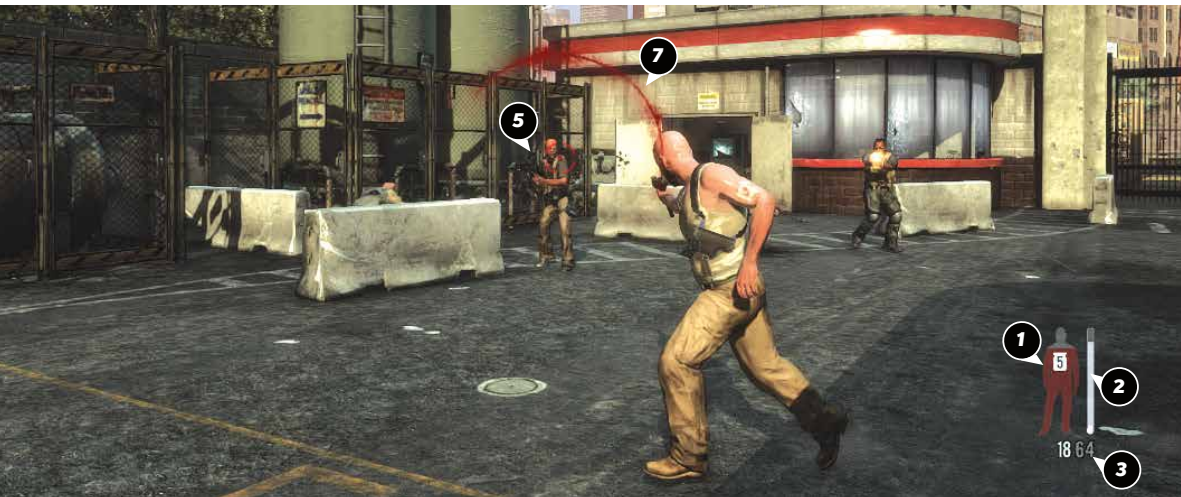


COMANDI

Utilizzo del controller wireless DUALSHOCK®3
IN GIALLO I COMANDI PER LA MODALITÀ MULTIPLAYER

TASTO L2	MIRA A SPALLA	TASTO ○	RICARICA / (TIENI PREMUTO) SACCEGGIA
TASTO L1	(TIENI PREMUTO) RUOTA ARMI / (PREMI) GRANATA	TASTO ×	ARRAMPICATI/SCAVALCA / (TIENI PREMUTO) SCATTA / (PREMI DUE VOLTE) ROTOLA
TASTO R2	FUOCO / CORPO A CORPO (DA VICINO)	TASTO □	RIPARATI / ESCI ALLO SCOPERTO
TASTO R1	SHOOTDODGE™	TASTO ↑	USA ANTIDOLORIFICI
LEVETTA SX	MUOVITI	TASTO ↓	VOLTATI RAPIDAMENTE DI 180° FAI CADERE L'ARMA
LEVETTA DX	VISUALE	TASTO ←	IMPOSTA VISUALE A SINISTRA
TASTO L3	(PREMI) ACCUCCIATI / (TIENI PREMUTO) PRONO (TINI PREMUTO) OO	TASTO →	IMPOSTA VISUALE A DESTRA
TASTO R3	BULLET TIME® / ATTIVA SCARICA DI ADRENALINA	TASTO SELECT	INNESTI ARMA / CLASSIFICHE
TASTO △	RACCOGLI ARMA / INTERAGISCI / CORPO A CORPO / PROVOCA	TASTO START	PAUSA





INTERFACCIA HUD

GIOCATORE SINGOLO / **MULTIPLAYER**



1 INDICATORE SALUTE

Gli antidolorifici rimasti sono mostrati dalla silhouette di Max. Man mano che subisci danni, la silhouette diventa rossa.

4 RUOTA DELLE ARMI

Puoi richiamare la ruota delle armi tenendo premuto **LT**. Seleziona l'arma desiderata usando la LEVETTA DESTRA. Rilascia **LT** per equipaggiare l'arma selezionata.

2 INDICATORE BULLET TIME®

Indica l'ammontare di Bullet Time® disponibile. Man mano che il Bullet Time® viene consumato, l'indicatore si riduce. Il Bullet Time si ricarica quando spari ai nemici o sei sotto il fuoco nemico.

Se attivi l'opzione DOPPIA ARMA, abbandonerai automaticamente l'arma a due mani. Puoi abbandonarla manualmente premendo il tasto giù mentre la ruota delle armi è attiva.

3 MUNIZIONI

Mostra la quantità di munizioni a disposizione per l'arma equipaggiata.

5 MIRINO

Mostra la direzione dei tuoi colpi.

6 AVVISI (K PER INTERAGIRE)

Un messaggio ti avviserà quando è disponibile un'interazione contestuale.

7 INDICATORE DANNI

L'indicatore dei danni mostra la direzione da cui provengono i colpi che ti stanno provocando danni. Ai livelli di difficoltà più elevati, l'indicatore dei danni non è disponibile.

IN GIALLO GLI ELEMENTI DELL'INTERFACCIA PER LA MODALITÀ MULTIPLAYER

8 PUNTEGGIO

Il tuo punteggio è mostrato a sinistra del timer, quello dell'avversario è mostrato a destra del timer.

9 TEMPO

Mostra quanto tempo rimane allo scadere del round.

10 MINIMAPPA

La minimappa mostra la posizione attuale tua e dei tuoi compagni e, tramite icone, quella di oggetti importanti e obiettivi.

MULTIPLAYER



11 MESSAGGI / AGGIORNAMENTI

Mostra messaggi relativi a uccisioni, morti e obiettivi nel corso della partita.

12 ADRENALINA

La barra dell'Adrenalina si riempie man mano ogni volta che colpisci un nemico e attraverso i saccheggi. La barra è divisa in tre stadi, corrispondenti ai tre livelli della Scarica di adrenalina equipaggiata.



SPARATORIE

SALUTE

Se subisci dei danni, usa degli antidolorifici per ripristinare la salute di Max. Gli antidolorifici si trovano sparsi nell'ambiente di gioco. Presta molta attenzione all'indicatore della salute.

Se vieni ferito fatalmente e hai un antidolorifico a disposizione, ti verranno concessi pochi secondi per uccidere il nemico che ti ha sparato. Se riesci a ucciderlo, consumerai un antidolorifico e riceverai un po' di salute per continuare a lottare.

In multiplayer la salute si rigenera lentamente dopo qualche secondo. La rapidità del processo è influenzata dal peso dell'equipaggiamento e dal possesso o meno di certi accessori. Gli antidolorifici rappresentano il modo migliore per ripristinare la salute.

BULLET TIME®

Il Bullet Time® rallenta il tempo intorno a te, permettendoti di mirare, muoverti e sparare più velocemente, dandoti un vantaggio sui nemici.

Il Bullet Time® non è illimitato e può esaurirsi. Puoi caricarlo uccidendo i nemici o stando sotto il fuoco nemico. Otterrai Bullet Time® extra con colpi alla testa, colpi particolarmente precisi e con serie di uccisioni.

SHOOTDODGE™

Usa lo Shootdodge™ per compiere uccisioni spettacolari mentre sei in Bullet Time®. Puoi usare lo Shootdodge™ anche come strategia difensiva per tirarti rapidamente fuori dai guai. Lo Shootdodge™ si attiva nella direzione verso cui sei rivolto premendo **R1**.

Terminato lo Shootdodge™, Max resterà prono a terra. Puoi continuare a sparare in qualsiasi direzione usando la LEVETTA DESTRA e caricare mentre sei disteso a terra.

Per rialzarti, premi la LEVETTA SINISTRA nella direzione desiderata.

BULLET CAM

Una visuale dal taglio cinematografico ti mostrerà automaticamente l'ultima uccisione relativa a una



determinata area, che in questo modo saprai essere libera.

Puoi rallentare manualmente la velocità della Bullet Cam tenendo premuto il tasto **X** e sparare altri colpi contro il nemico premendo **R2**.

CORPO A CORPO

Quando si trova a distanza ravvicinata, per abbattere gli avversari Max può contare su una serie di mosse corpo a corpo. Se esaurisci le munizioni, usa le mosse corpo a corpo per disarmare il nemico e sottrargli l'arma.

RIPARI

Pareti, veicoli, casse e altri oggetti possono essere usati come riparo. Quando sei vicino a un oggetto, premi **□** per ripararti dietro di esso. Per tornare allo scoperto, premi **□** o usa la LEVETTA SINISTRA nella direzione opposta al riparo. Alcuni ripari si distruggono gradualmente per i colpi subiti. Se rimani al riparo troppo a lungo, i nemici proveranno a coglierti di fianco o ad assalirti per costringerti a uscire allo scoperto.



AGGANCIO

Max Payne 3 offre delle impostazioni di controllo avanzate per l'aggancio. Puoi scegliere tra diversi mirini e schemi di comando e regolare la velocità di controllo della visuale. Inoltre, sono disponibili diversi tipi di aggancio:

AGGANCIO ASSISTITO

Quando premi **L2**, il reticolo aggancia rapidamente il bersaglio più vicino. Rappresenta l'opzione di mira assistita più evoluta.

AGGANCIO SEMI-ASSISTITO

Il mirino dovrà essere più vicino a un nemico, prima che scatti l'aggancio assistito.

SENZA AGGANCIO

Disattiva ogni opzione di mira assistita, lasciando la mira manuale.

MULTIPLAYER

La modalità multiplayer di Max Payne 3 permette di trasportare l'esperienza di Max Payne online in modo innovativo. Oltre a una serie di modalità di gioco competitive e cooperative come Deathmatch e Payne Killer, il multiplayer di Max Payne 3 introduce un'inedita modalità narrativa a squadre chiamata Guerriglia, in cui l'esito di ciascun round influisce su un arco narrativo e sul tipo di round successivo, per un totale di 5 round consecutivi. Sali di livello per sbloccare armi, innesti, accessori, avatar personalizzabili e una serie di abilità speciali: le Scariche di adrenalina.

ABBINAMENTI

In modalità multiplayer puoi scegliere di unirti a uno tra tanti elenchi partite per competere contro l'intera comunità online o per creare una partita privata a cui invitare solo gli amici. Gli elenchi partite utilizzano un sistema di abbinamento dei giocatori che tiene conto del livello dei giocatori, dei tipi

di partita preferiti e di numerosi altri fattori legati alla tua posizione in classifica. Se fai parte di un cricca permanente, valida cioè all'interno del Social Club di Rockstar Games, sarai assegnato a partite con i tuoi compagni di cricca (se anche loro sono online).

ELENCHI PARTITE

MODALITÀ DI ADESTRAMENTO

Le modalità di Deathmatch e Deathmatch a squadre sono adatte ai giocatori inesperti della modalità multiplayer di Max Payne.

DEATHMATCH

Ognuno per sé. Uccidi chiunque il più frequentemente possibile.

DEATHMATCH A SQUADRE

Collabora con la tua squadra per eliminare i rivali. Vince la squadra con più uccisioni.

PAYNE KILLER

Questa modalità presenta un mix di gioco cooperativo e competitivo.

La partita inizia con uno stallo. Il primo giocatore a uccidere è il primo a essere ucciso diventeranno rispettivamente Max Payne e Raul Passos. Questi due giocatori dovranno collaborare per uccidere quanti più giocatori dell'altra squadra per segnare punti e restare in vita. Gli altri giocatori devono eliminare Max e Passos. Chi uccide uno di loro prende il suo posto e deve lottare per continuare a vivere il più a lungo possibile.

DEATHMATCH (16 Giocatori)

Elimina i nemici in una partita di tipo Deathmatch con fino a 16 giocatori in una vasta mappa. Completa le sgobbate di addestramento per accedere a elenchi partite avanzati.

DEATHMATCH A SQUADRE (16 Giocatori)

Una partita di tipo Deathmatch a squadre con squadre più numerose e su una mappa più vasta.

GUERRIGLIA

La modalità Guerriglia prende alcuni punti chiave della trama della campagna per giocatore singolo e li utilizza come punto di partenza per partite multiplayer a obiettivi variabili in base agli esiti dei round precedenti, tutti legati da un arco narrativo. Tu e la tua squadra dovrete completare numerosi obiettivi, che si modificano a seconda dell'evoluzione della storia in ciascuna partita.

SCONTRO:

Una guerra aperta fra le squadre per la supremazia.

SCONTRO FINALE:

Le gang lottano fino alla morte. La loro forza iniziale dipende dagli esiti dei round precedenti.

SOPRAVVIVENZA:

Una sorta di scontro finale con un numero limitato di vite per ciascuna squadra.

SUPERSTITE:

Ciascun membro delle squadre ha a disposizione una sola vita.

BERSAGLIO:

Elimina il bersaglio designato e chiunque intralci la tua missione.

MICCIA CORTA:

Una squadra deve piazzare due bombe, l'altra deve proteggere i punti designati.

CONSEGNA:

Entrambe le squadre competono per raccogliere e consegnare i propri oggetti in un unico punto di consegna.

CONTESA:

Entrambe le squadre lottano per impossessarsi di due borsoni e portarli fino a un punto di consegna.

OCCUPAZIONE:

Una gang deve fuggire mentre l'altra le dà spietatamente la caccia.

OCCUPAZIONE TOTALE:


Le gang lottano per la conquista di una serie di territori.

ASSEDIO:

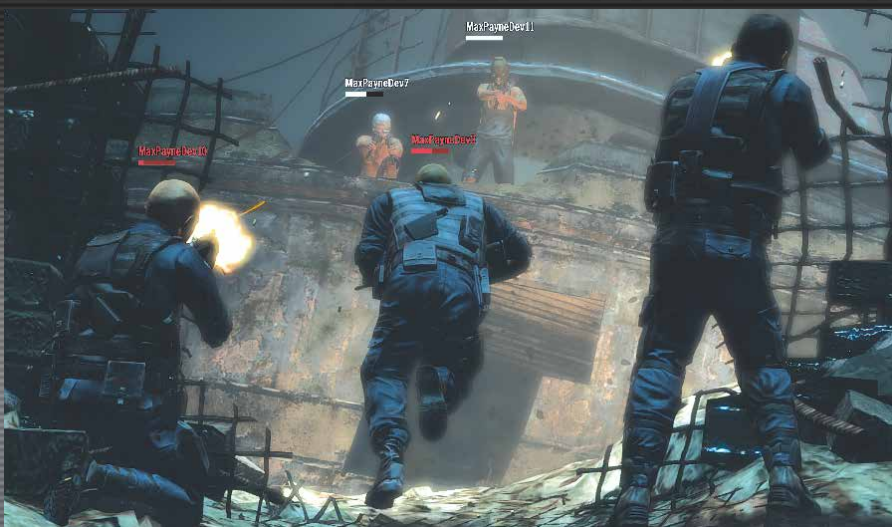
Una gang, messa con le spalle al muro, deve mantenere il controllo di tre territori, l'uno dietro l'altro.

FUGA:

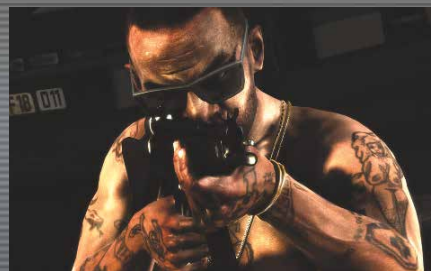
Una gang deve fuggire mentre l'altra le dà spietatamente la caccia.

Premi il tasto  per cambiare l'opzione sull'aggancio predefinita all'interno della sezione degli elenchi partite. Possono verificarsi aggiunte o modifiche agli elenchi partite man mano che saranno resi disponibili nuovi contenuti scaricabili.





MULTIPLAYER (SEGUE)



ARSENALE

L'Arsenale costituisce il centro per ogni personalizzazione nella modalità multiplayer. Accedendovi dal menu del multiplayer puoi creare e selezionare equipaggiamenti personalizzati, sbloccare e acquistare armi, personalizzare il tuo avatar e aggiungere titoli al tuo nome.

EQUIPAGGIAMENTI

La sezione Equipaggiamenti fornisce 4 equipaggiamenti predefiniti, adatti a diversi stili di gioco.

Salendo di livello potrai sbloccare degli slot personalizzabili in modo da modificare i tuoi equipaggiamenti con armi, accessori, granate e Scariche di adrenalina nel frattempo sbloccati.

Tutti gli elementi dell'equipaggiamento vengono sbloccati salendo di livello e vanno acquistati con il denaro guadagnato. Scorri il menu dell'equipaggiamento per visualizzare ed equipaggiare armi, accessori, granate e Scariche di adrenalina.

Le armi e gli accessori influiscono sulla tua mobilità, sulla tua velocità e sulla tua rigenerazione della salute. In fase di personalizzazione del personaggio, tieni d'occhio l'indicatore di mobilità.

ACCESSORI

Puoi equipaggiare fino a 5 accessori alla volta. Questi conferiscono al personaggio delle abilità passive persistenti.

SCARICHE DI ADRENALINA

Le Scariche di adrenalina sono delle abilità speciali che è possibile includere nell'equipaggiamento e che possono essere attivate durante il gioco per fornire a te (e a volte a tutta la tua squadra) determinati vantaggi. Le Scariche sono legate all'indicatore di Adrenalina. Ciascuna Scarica presenta tre livelli, attivabili a seconda di quanta Adrenalina hai a disposizione. È possibile inserire una sola Scarica per equipaggiamento. Per attivare le Scariche, premi **R3**.

GRANATE E ALTRO

Seleziona ed equipaggia uno tra i diversi tipi di armi da lancio, come le granate a

frammentazione o le granate accecanti. Per lanciarle, premi **L1**. Puoi anche trattenere le granate per farle esplodere poco dopo il lancio equipaggiandole dalla ruota delle armi e tenendo premuto **R2** prima lanciarle.

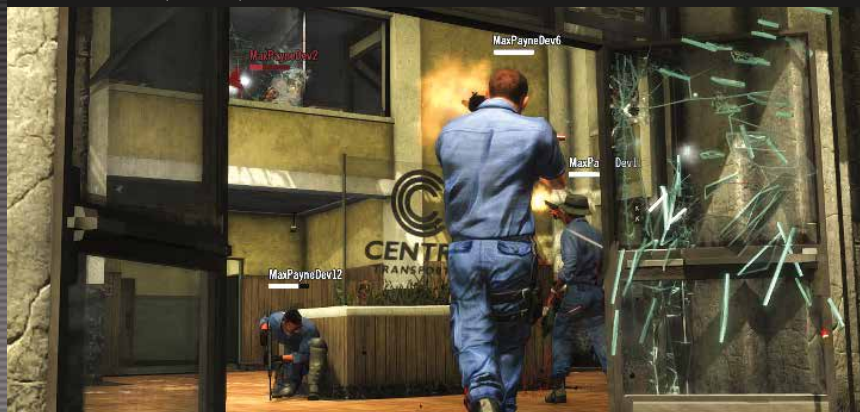
AVATAR

Puoi modificare gli avatar di ogni fazione della modalità multiplayer con numerose alterazioni estetiche relative all'abbigliamento e all'aspetto fisico.

TITOLI

Salendo di livello o completando le Sgobbate puoi sbloccare nuovi titoli da affiancare al tuo nome per far vedere quello che vali.

MULTIPLAYER (SEGUE)



LIVELLI E DENARO

XP

Guadagna XP (punti esperienza) uccidendo i nemici, completando obiettivi e giocando.

LIVELLI E SBLOCCHI

Accumula XP nelle partite multiplayer per salire di livello. Man mano che sali di livello, sbloccherai accessori, Scariche, armi e innesti.

DENARO

Col denaro puoi acquistare armi, innesti, accessori e Scariche di adrenalina da aggiungere al tuo equipaggiamento. Ogni volta che sali di livello, ricevi un bonus in denaro. Puoi guadagnare denaro saccheggiando i cadaveri, completando obiettivi, compiendo serie di uccisioni e vincendo scommesse.

SACCHIEGGIO

Tieni premuto **O** sul cadavere di un nemico per sottrargli denaro, Adrenalina o antidolorifici.

SCOMMESSE

Durante il caricamento della partita, puoi effettuare determinate scommesse premendo **□**.

SGOBBATE

Le Sgobbate sono sfide multiplayer che permettono di guadagnare XP e denaro extra. Il gioco tiene automaticamente traccia delle Sgobbate. Puoi visualizzare i tuoi progressi, le Sgobbate completate e i premi ricevuti tramite il menu Sgobbate.

LIVELLI DELLE ARMI

Gli XP accumulati con le uccisioni contribuiscono anche a far salire di livello l'arma usata, sbloccandone nuove caratteristiche e nuovi innesti.

ROCKSTAR GAMES

Social Club

Iscriviti al Social Club di Rockstar Games per godere di tutti i benefici derivanti dall'appartenenza alla comunità di Rockstar. Partecipa a speciali eventi esclusivi del Social Club insieme agli sviluppatori, agli amici e ai VIP di Rockstar, dimostra le tue capacità in eventi multiplayer con dirette in streaming sul sito del Social Club, partecipa a sfide individuali e collettive, confronta le tue statistiche con quelle degli amici e ricevi premi esclusivi.

Per unirti durante la partita, premi il tasto START all'interno del menu principale di Max Payne 3 o visita il sito rockstargames.com/socialclub



CRICCHE

Grazie alle cricche, i membri del Social Club possono giocare più facilmente nella modalità multiplayer di Max Payne 3 insieme agli amici. Facendo parte di una cricca, otterrai XP extra durante le partite e migliorerai le tue abilità relative al gioco di squadra.

Crea, unisciti a e gestisci le cricche tramite il sito del Social Club, il centro per la personalizzazione e la gestione di tutti gli aspetti della tua cricca, compresi nome e simbolo. Puoi anche unirti a e gestire le

cricche tramite il menu multiplayer interno al gioco.

Puoi essere membro di più cricche contemporaneamente, ma puoi attivarne una sola alla volta. Quando partecipi a una partita insieme a un altro membro di una tua cricca, farete automaticamente parte della stessa squadra. È possibile invitare nella cricca giocatori con cui hai giocato di recente o chiedere di unirti a una cricca tramite il menu Cricche del gioco.

CONTENUTO AGGIUNTIVO

Tieni d'occhio i contenuti scaricabili disponibili o in arrivo tramite la sezione PlayStation®Network del menu principale. Li potrai vedere quali contenuti scaricabili possiedi e quali puoi acquistare tramite la sezione PlayStation®Network.



MODALITÀ ARCADE

Puoi affrontare i livelli per giocatore singolo in modalità Arcade: corri contro il tempo per completare rapidamente i livelli causando nel frattempo il maggior numero possibile di danni e sblocca i livelli della modalità Sfida a punti completandoli nella modalità per giocatore singolo. La modalità Ultimo respiro sarà sbloccata solo dopo aver completato il gioco.

Sblocca gli elementi d'abbigliamento per gli avatar collezionando medaglie di platino e acquisisci XP validi per il multiplayer battendo record nelle modalità Arcade.

SFIDA A PUNTI

Accumula il maggior numero possibile di punti in base a dove colpisci i nemici o uccidendo in determinati modi. I punti variano in base al tipo di azione compiuta ai danni del nemico: colpo al corpo o alla testa, uccisione con un'arma, con un'esplosione, nel corpo a corpo o a seguito della distruzione di un veicolo. Le serie di uccisioni

consecutive, le uccisioni in Shootdodge™, durante il Bullet Time® e gli spari da prono vengono premiati con dei moltiplicatori.

ULTIMO RESPIRO

Elimina i nemici per guadagnare tempo. Ogni uccisione vale 3 secondi, i colpi alla testa valgono 5 secondi. Il Bullet Time® rallenta

il timer, che entra in pausa nei filmati d'intermezzo e durante le Final Killcam. Quando il timer raggiunge lo zero, muori.

Un altro timer tiene traccia di quanto impieghi per completare un livello. Se non raggiungi un checkpoint, il tempo necessario per raggiungerlo viene aggiunto al totale del tempo di gioco.

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

Questa garanzia limitata del software e accordo di licenza (d'ora in avanti "Accordo") potrebbe essere aggiornata periodicamente e la versione più recente sarà pubblicata all'indirizzo www.rockstargames.com/eula ("Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O ALTRIMENTI USANDO IL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO. IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, IMANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE O ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APPRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA IL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE"), DELLA POLITICA SULLA PRIVACY CONSULTABILE ALLA PAGINA www.rockstargames.com/privacy E DEI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA www.rockstargames.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 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 se, computer, dispositivo mobile o console di gioco) a meno che non sia espressamente specificato altrimenti nella documentazione del Software. I diritti derivanti dalla licenza sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza basata su questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla prima data utile tra quella dell'eliminazione del Software e quella della risoluzione dell'Accordo da parte del Licenziante (vedi sotto).

Il Software viene concesso in licenza e non venduto; con il presente Accordo l'utente dichiara di accettare che non gli viene trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà sul Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nei confronti del Software. Il Licenziante detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e marchi di fabbrica 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 concessi in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i Licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere e 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, anche i Beni virtuali e la Valuta virtuale (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;
 - effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo quanto stabilito nel presente Accordo);
 - rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
 - utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo;
 - copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);
 - utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante offra all'utente un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;
 - decodificare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate basate sul Software o comunque modificare lo stesso, 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;
 - imbrogliare o utilizzare bot, spider o altri programmi non autorizzati 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; o
 - trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese nei confronti del 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, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di Software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di terze parti e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono essere richiesti per attivare il Software, accedere alle copie digitali di certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (complessivamente denominate "Funzionalità addizionali"). L'accesso alle funzionalità addizionali è limitato a un singolo Account utente (come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valute virtuali convertibili o registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.
- TRASFERIMENTO DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della

documentazione e sono allegata, e il cessionario accetta i termini del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare, convertire in valuta virtuale convertibile la Valuta virtuale e i Beni virtuali, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o con previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzionalità addizionali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in alcun 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 trascendere 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 cartucce, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso. L'utilizzo della copia non autorizzata del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità addizionali, solo una copia del Software alla volta potrà accedere. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e per 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 e patch. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, il Licenziante può, in qualsiasi momento, senza preavviso e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti e/oss correlati.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, che includono, ma non sono limitati a, mappe di gioco, scenari, schermate, progetti d'automobile, oggetti o video di partite/giochi. In cambio, per l'uso del Software e, in misura in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software, possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusiva, puramente trasferibile, di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, inclusi, ma non solo, il diritto di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento l'utente rinuncia, nei limiti della normativa applicabile, a rivendicare 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 riguardanti qualsiasi diritto morale applicabile, sopravvivono alla cessazione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

CONNESSIONE A INTERNET. Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni.

ACCOUNT UTENTE. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, potrebbe essere richiesto all'utente il possesso e il mantenimento di un account attivo e valido con un servizio online, come per esempio un account di una piattaforma di gioco o di un social network ("Account di terze parti"), o un account con il Licenziante o un suo affiliato, così come indicato nella documentazione del Software. In mancanza di tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o cessare di funzionare correttamente, del tutto o in parte. Al fine di accedere al Software e alle sue funzionalità, il Software potrebbe anche richiedere di creare un account utente specifico per il Software stesso con il Licenziante o un suo affiliato ("Account utente"). I dati di login dell'Account utente potrebbero essere associati a quelli di un Account di terze parti. La responsabilità per qualsiasi uso e della sicurezza dei propri Account utente e Account di terze parti utilizzati per accedere e utilizzare il Software ricade interamente sull'utente.

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI

Se il Software permette di acquistare e/o guadagnare, giocando, una licenza a usare Valuta virtuale e Beni virtuali, si applicano le condizioni e i termini aggiuntivi di questa sezione.

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI. Il Software può includere delle funzionalità che permettono all'utente di: 1) usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Valuta virtuale"); 2) accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) Beni virtuali esclusivamente nell'ambito del Software ("Beni virtuali"). A prescindere dalla terminologia usata, la Valuta virtuale e i Beni virtuali rappresentano dei diritti di licenza limitati, regolati da questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente il diritto e la licenza limitati, non esclusivi, non trasferibili, non cedibili in sublicenza a usare la Valuta virtuale e i Beni virtuali ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software e a fini non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, la Valuta virtuale e i Beni virtuali ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non avere altro titolo o diritto di proprietà sulla Valuta virtuale o sui Beni virtuali a lui assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Accordo non può essere interpretato come una compravendita di diritti alla Valuta virtuale o ai Beni virtuali.

La Valuta virtuale e i Beni virtuali non possiedono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere delle misure che influiscono indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi Valuta virtuale e/o Bene virtuale, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di Valuta virtuale e Beni virtuali non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione e essi cessi secondo i termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dimetta la fornitura del Software o 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 di accesso o l'uso della Valuta virtuale e dei Beni virtuali e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI. All'interno del Software l'utente può essere in grado di acquisire Valuta virtuale dal Licenziante a seguito del completamento di certe attività o del raggiungimento di determinati obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente un certo ammontare di Valuta virtuale o un determinato Bene virtuale per aver completato un'attività di gioco, come il conseguimento di un certo livello nel Software, l'aver portato a termine un compito o per creare contenuti originali. La Valuta e i Beni virtuali ottenuti vengono accreditati sul proprio Account utente. L'utente può essere in grado di acquistare Valuta virtuale da accreditare sul proprio Account utente e da usare per l'acquisto di Beni virtuali per altri fini legati al gioco. L'utente può acquistare Valuta virtuale solo all'interno del Software, oppure tramite terze parti associate online o negozi di applicazioni autorizzate dal Licenziante ("Negozi di software"). L'acquisto e l'utilizzo di Valuta virtuale o Beni virtuali attraverso un Negozio di software sono operazioni soggette alla regolamentazione dell'azienda produttrice dell'applicazione, inclusa, ma non limitata a, quella relativa ai Termini di servizio e all'Accordo di licenza. Tale servizio online viene fornito in sublicenza all'utente dal Negozio di software. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto della Valuta virtuale e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento

modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di Valuta virtuale da un Negozio di software, l'ammontare di Valuta virtuale acquistata sarà accreditato sul proprio Account utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di Valuta virtuale 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 Valuta virtuale acquistabile o utilizzabile e al massimo saldo attivo di Valuta virtuale accreditabile su un Account utente. La responsabilità degli acquisti di Valuta virtuale effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sull'utente, a prescindere dal fatto che la abbia autorizzati o meno.

CALCOLO DEL SALDO. È possibile accedere e visualizzare la Valuta virtuale e i Beni virtuali accreditati sul proprio Account utente una volta effettuato il login all'Account utente stesso. Il Licenziante si riserva il diritto di effettuare, a propria esclusiva discrezione, tutti i calcoli relativi alla Valuta virtuale e ai Beni virtuali disponibili sull'Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare di Valuta virtuale accreditata o addebitata sull'Account utente in relazione agli acquisti di Beni virtuali o ad altri fini. Sebbene il Licenziante miri a effettuare tutti i calcoli su basi coerenti e ragionevoli, l'utente riconosce e accetta che i calcoli del Licenziante relativi all'ammontare della Valuta virtuale e dei Beni virtuali disponibili nel proprio Account utente sono definitivi, a meno che l'utente non riesca a fornire al Licenziante la documentazione che dimostri come tali calcoli fossero intenzionalmente errati.

USO DELLA VALUTA VIRTUALE E DEI BENI VIRTUALI. Tutti i Beni virtuali e/o tutta la Valuta virtuale acquistati nel gioco possono essere consumati o persi dai giocatori nel corso del gioco in base alle regole del gioco applicabili alla Valuta virtuale e ai Beni virtuali, variabili a seconda del Software associato. Valuta virtuale e Beni virtuali possono essere usati per ottenere Beni virtuali nell'ambito del Software o per altre finalità di gioco. Valuta virtuale e Beni virtuali possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo della Valuta virtuale e/o dei Beni virtuali per singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate per la Valuta virtuale e i Beni virtuali possono variare in qualsiasi momento. La Valuta virtuale e i Beni virtuali disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa Valuta virtuale e/o Beni virtuali per acquistare Beni virtuali o per altre finalità autorizzate nell'ambito del Software. L'utilizzo della Valuta virtuale e/o dei Beni virtuali costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di Valuta virtuale e Beni virtuali del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre, nel proprio Account utente, di Valuta virtuale e/o di Beni virtuali sufficienti. La Valuta virtuale e/o i Beni virtuali presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso al verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere Valuta virtuale e Beni virtuali a seguito di una sconfitta in una partita o alla morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, della Valuta virtuale e/o dei Beni virtuali tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra di aver utilizzato non autorizzati di Valuta virtuale e/o Beni virtuali tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.rockstargames.com/support.

NON RISCATTABILITÀ. Valuta virtuale e Beni virtuali possono essere riscattati solo in beni e servizi interni al gioco. L'utente non può venderli, cederli, concederli in licenza, noleggiarli o convertirli in Valuta virtuale convertibile. Inoltre, Valuta virtuale e Beni virtuali sono utilizzati esclusivamente per acquisti e servizi all'interno del software e non possono essere convertiti in denaro, valori monetari o altri beni da parte del Licenziante o da qualunque altra persona o entità, salvo laddove diversamente stabilito nel presente documento o laddove altrimenti disposto dalla normativa applicabile. La Valuta virtuale e i Beni virtuali non possiedono un controvalore in denaro e né il Licenziante né qualsiasi altra persona o entità possono essere obbligati a fornire in cambio della Valuta virtuale o di Beni virtuali oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valute reali.

NON RIMBORSABILITÀ. Tutti gli acquisti di Valuta virtuale e Beni virtuali sono definitivi e in nessun caso potranno essere riscaricabili, trasferibili o cambiabili. Salvo nei casi in cui la legge applicabile lo proibisca, il Licenziante ha il diritto assoluto di gestire, regolare, controllare, modificare, sospendere e/o eliminare la Valuta virtuale e/o i Beni virtuali nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover rispondere di ciò all'utente o a qualunque altra persona.

NON TRASFERIBILITÀ. Qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di Valuta virtuale o Beni virtuali, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), verso chiunque, inclusi, ma non solo, altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è espressamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente, la Valuta virtuale e i Beni virtuali dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che parteciparono a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indemnizzare il Licenziante e di manlevarlo, insieme ai suoi soci, licenziati, affiliati, apparatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di software pertinente di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione sia avvenuta (o debba ancora avvenire), qualora il Licenziante sospetti 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 altri intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscono o possono 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, il Licenziante potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso alla Valuta virtuale e ai Beni virtuali del suo Account utente o chiedere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla Valuta virtuale, ai Beni virtuali e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ. La Valuta virtuale è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile l'acquisto o l'utilizzo di Valuta virtuale da parte di chi non risiede nelle località approvate.

TERMINI DEL NEGOZIO DI SOFTWARE

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi Negozio di software (incluso l'acquisto di Valuta virtuale e Beni virtuali) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negozio di software. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con cui incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile ad obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito o operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negozio di software. Tali transazioni sono amministrare dal Negozio di software 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 software.

Il presente Accordo è stipulato esclusivamente fra utente e Licenziante, escludendo perciò qualsiasi Negozio di software. L'utente accetta che il Negozio di software non è obbligato a fornire alcuna manutenzione o servizio di supporto riguardante il Software. Eccezzuata la precedente, e nella massima estensione consentita dalla normativa vigente, il Negozio di software non ha altri obblighi di garanzia riguardanti il Software. Qualsiasi reclamo relativo a difetti del Software, mancanza di applicazione di leggi o regolamenti, o violazione di norme a tutela dei consumatori, o violazione di proprietà intellettuale risultano regolati dal presente Accordo e il Negozio di software non potrà essere ritenuto responsabile. L'utente accetta i termini di servizio e qualsiasi altra regola o politica del Negozio di Software. La licenza non è trasferibile e autorizza l'utente a utilizzare il Software esclusivamente su una periferica idonea di suo possesso e sotto il suo controllo. L'utente dichiara di non trovarsi in una nazione o altra zona geografica in cui vi è un stato di embargo da parte degli Stati Uniti, di non essere inserito nell'elenco dei sorvegliati speciali del Dipartimento del Tesoro degli Stati Uniti, né negli elenchi del Dipartimento del Commercio riguardanti individui o entità del verso cui è negato il commercio. Il Negozio di software beneficia di questo Accordo in quanto terzo e potrà utilizzarlo contro l'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 (taddove applicabili), quelli relativi a: (i) l'inizio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner a determinate terre parti, 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 pubblici di classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta l'utilizzo o la condivisione 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 altre informazioni, le clausole della Politica sulla privacy, consultabile nella sua versione più aggiornata alla pagina www.rockstargames.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 nel caso in cui abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di memorizzazione originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Licenziante garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato. Tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software sul computer specifico o unità di gioco dell'utente. Il Licenziante non garantisce contro le interferenze nel godimento del Software da parte dell'utente; che il Software soddisferà le necessità dell'utente; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, che il Software sarà compatibile con software e hardware di terze parti e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia di alcun tipo. Data che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontri dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore e 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 summenzionato di novanta (90) giorni.

Fatto salvo quanto sopra stabilito, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, espressa o tacita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, di adeguatezza e di adeguato scopo di non violazione e il Licenziante non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale all'indirizzo del Licenziante di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data e una breve nota in cui si descrivono il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

INDENNITÀ

L'utente accetta di difendere e mantenere indenni il Licenziante e i suoi partner, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa derivante, 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, DANNI NEGGIAMENTI 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, PERDITE DI DATI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTITE PER VIA DI O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRA CONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), SIA IN QUELLA CONTRATTUALE O LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO. ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI, IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERÀ (SALVO ESE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ COMPLESSIVA DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI PRETESA AVANZATA DALL'UTENTE, SOTTO QUALSIASI FORMA O CON QUALSIASI RIMEDIO LEGALE, POTRÀ MAI ECCEDERE LA CIFRA PIÙ ELEVATA TRA 200 \$ E LE SOMME VERSATE DALL'UTENTE STESSO AL LICENZIANTE NEI DODICI (12) MESI PRECEDENTI PER QUALSIVOGLIA MOTIVO RICONDUCEBILE AL SOFTWARE.

POICHÉ IN ALCUNI STATI/PAESI NON È CONSENTITO PORRE LIMITI ALLA DURATA DELLE GARANZIE IMPLICITE O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI O IN CASO DI MORTE O INFORTUNIO DUVUTI A NEGLIGENZA, FRODE O CONDOTTA ILLECITA INTENZIONALE, LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ SUMMENZIONATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE LIMITAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE 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, NE POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZE PARTI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZE PARTI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS TOTALMENTE O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSA OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (TOTALMENTE O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO CORRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è valido fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionano esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia

o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusa la Valuta virtuale e i Beni virtuali e asso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si potrebbe tornare ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusa la Valuta virtuale e i Beni virtuali associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni Valuta virtuale e Bene virtuale e asso 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 rubare la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere e restituire la copia fisica del Software al Licenziante; oltre che distruggere permanentemente tutte le copie del Software, 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 o dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresa la Valuta virtuale e i Beni virtuali associati al suo Account utente, e l'utente dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati completamente sviluppati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "Software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(i), (ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e ai software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui al sottoparagrafo (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUITATIVI

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni actuali, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

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

TERMINI DI SERVIZIO

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

VARIE

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

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, a 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.

PER DOMANDE CONCERNENTI IL PRESENTE ACCORDO, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012. 09102013v1

©2004 - 2012 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Studios, Max Payne, i marchi e i logo Rockstar Games, i marchi commerciali e/o i marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti gli altri marchi e marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati.

Utilizza Bink Video. Copyright ©1997-2012 di RAD Game Tools, Inc. "NaturalMotion", "euphoria" e i logo di NaturalMotion ed euphoria sono marchi commerciali di NaturalMotion. Tutti i diritti riservati. Usati su licenza. Dolby e il simbolo della doppia D sono marchi commerciali di Dolby Laboratories. DTS e il simbolo DTS sono marchi commerciali registrati di DTS, Inc. e DTS Digital Surround è un marchio commerciale di DTS, Inc. Bullet Time è un marchio commerciale registrato di proprietà di Warner Bros. Entertainment, Inc. Tecnologia di codifica audio MPEG Layer-3 usata su licenza di Fraunhofer IIS e Thomson.

SUPPORTO TECNICO

Se si verificano problemi tecnici, visita www.rockstargames.com/support per scoprire come contattarci e accedere alle FAQ. Offriamo supporto via web, email, telefono e Twitter.

For Help & Support please visit: eu.playstation.com or refer to the telephone list below.

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate	Nederlands	0495 574 817 interlokale kosten
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten	New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Česká republika	0225341407	Norge	820 68 322 Pris: 6,50:-/min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Danmark	90 13 70 13 Pris: 6:-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30	Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Deutschland	01805 766 977 0,14 Euro/Minute	Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional	Россия	+ 7 (495) 981-2372
Ελλάδα	801 11 92000	Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvmm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18
ישראל – ישפאר מוצרי צריכה	09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון תמיכה או בקרו באתר www.isfar.co.il	Sverige	0900-20 33 075 Pris 7,50:- min, support@se.playstation.com Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate	UK	0844 736 0595 National rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto		
Malta	234 36 000 Local rate		

If your local telephone number is not shown, please visit eu.playstation.com for contact details.

Where you see either symbol on any of our electrical products, batteries or packaging, it indicates that the relevant electrical product or battery should not be disposed of as general household waste in Europe. To ensure the correct waste treatment of the product and battery, please dispose of them in accordance with any applicable local laws or requirements for disposal of electrical equipment/batteries. In so doing, you will help to conserve natural resources and improve standards of environmental protection in treatment and disposal of electrical waste.

This symbol may be used on batteries in combination with additional chemical symbols. The chemical symbols for mercury (Hg) or lead (Pb) will appear if the battery contains more than 0.0005% mercury or more than 0.004% lead.



BLES-00942

"PS", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.

5026555418553