



NBA 2K15

COLONNA SONORA A CURA DI PHARRELL WILLIAMS

ORA INCLUDE 25 SQUADRE

 EUROLEAGUE
BASKETBALL



KEVIN 35 DURANT

2K

 **ITALIANO - VISITARE IL MENU IMPOSTAZIONI DEL PROPRIO SISTEMA PLAYSTATION®4 PER IMPORTANTI INFORMAZIONI SULLA SALUTA 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.

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

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

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

Italia ☎ 199 116 266

NBA 2K15



INDICE

2 SUPPORTO PRODOTTO

2 COMANDI

- 2 ATTACCO DI BASE
- 2 DIFESA DI BASE
- 3 ATTACCO AVANZATO
- 4 DIFESA AVANZATA
- 5 PRO STICK™: TIRO
- 6 PRO STICK™: PALLEGGIO
- 7 MOVIMENTI IN POST
- 7 TIRI IN POST
- 8 COMANDI DIFENSIVI

9 COMANDI VOCALI PLAYSTATION® 4

11 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K15

19 GARANZIA LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E DIVULGAZIONI INFORMAZIONI D'USO



ASSISTENZA:

Per supporto tecnico e assistenza clienti, visita il sito web di 2K <http://support.2k.com> dove troverai risposte alle domande più frequenti e un database con informazioni utili per la risoluzione dei problemi.

Se non riesci comunque a risolvere il tuo problema, puoi inoltrare la tua domanda cliccando la sezione "INVIA UNA RICHIESTA".

Attenzione: le funzioni online di NBA 2K15 saranno disponibili fino a **novembre 2015**, anche se ci riserviamo il diritto di modificare o cessare le funzioni online con un preavviso di 30 giorni.

Vai su www.2ksports.com/serverstatus per ulteriori informazioni.

COMANDI

Controller wireless DUALSHOCK®4

Attacco di base	Comando	Difesa di base
Movimento giocatore	Levetta sinistra	Movimento giocatore
PRO STICK™: Palleggio/Tiro/Passaggio	Levetta destra	Passo rapido/Mani alzate
Modificatore passaggio	L2	Difesa intensa
Scatto	R2	Scatto
Chiama schema	L1	Raddoppio
Icona passaggio	R1	Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo	⊗	Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Chiama blocco	⊙	Subisci sfondamento
Tiro (premi) Finta/Salto (premi rapidamente) Raccogli il palleggio in virata (premi rapidamente due volte)	Ⓜ	Ruba (premi) Falto intenzionale (tieni premuto)
Post up	△	Stoppata/Rimbalzo
Interfaccia di gioco	↑	Interfaccia di gioco

Attacco di base	Comando	Difesa di base
Punti d'enfasi	→	Punti d'enfasi
Schemi veloci/Strategia offensiva CAV	←	Schemi difensivi CAV
Sostituzioni CAV	↓	Sostituzioni CAV

ATTACCO AVANZATO

Azione	Comando
Posizione chiamata di gioco	Premi rapidamente L1 , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli Gioca dal menu
2K Smart Play	Tieni premuto L1
Invia un compagno a tagliare	Premi rapidamente L1 , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, muovi la levetta destra nella direzione in cui vuoi farlo tagliare
Chiama blocco	Tieni premuto ⊙ (la durata della pressione determina tra roll o fade, premi nuovamente ⊙ per passare sul blocco)
Passaggio con rimbalzo	L2 + ⊗
Passaggio sopra la testa/lob	L2 + ⊕
Passaggio spettacolare	L2 + ⊙
Finta di passaggio	⊕ + ⊗
Alley oop	L2 + ⊕ (La levetta sinistra seleziona il ricevitore, verso il canestro per alzare la palla a te stesso)
Alley oop contro il tabellone	L2 + ⊕ , con un compagno che ti segue
Dai e vai	Tieni premuto ⊗ per mantenere il controllo del passatore, rilascia ⊗ per passargli nuovamente la palla
Tap-in con schiacciata/sottomano Termina l'alley oop (quando controlli il ricevitore)	Tieni premuto ⊕
Passaggio PRO STICK™	L2 + levetta destra

DIFESA AVANZATA

Azione	Comando
Movimento	Levetta sinistra
Passo rapido	Muovi rapidamente la levetta destra nella direzione in cui vuoi che vada il difensore
Scivolamento rapido	R2 + L2 + levetta sinistra
Ruba	Premi rapidamente Ⓞ
Stoppata	△
Rimbalzo	△ (palla in aria)
Subisci sfondamento	⊙
Flop	Premi rapidamente due volte ⊙
Pressing	Tieni premuto L2 vicino all'avversario
Difesa intensa	L2
Palleggio nel traffico	Tieni premuto L2
Mani alzate	Mantieni la levetta destra
Nega mani larghe	Mantieni la levetta destra (quando difendi senza palla)
Raddoppio	Tieni premuto L1
Icona raddoppio	Premi rapidamente L1 , quindi premi e tieni premuto il pulsante d'azione di chi vuoi che porti il raddoppio

PRO STICK™

Il PRO STICK™ offre un controllo sull'arsenale offensivo senza precedenti.

PRO STICK™: TIRO

Azione	Comando
Tiro in sospensione	Mantieni la levetta destra in qualsiasi direzione (verso il canestro per tirare contro il tabellone)
Finta	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente la levetta destra
Tiro in corsa/a campana	Mantieni la levetta destra lontano dal canestro (entrata dalla media distanza)
Passo indietro e tiro	Mantieni la levetta destra lontano dal canestro (entrata laterale)
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente Ⓜ da fermo o durante un'entrata (la levetta sinistra controlla la direzione del salto)
Virata con recupero	Premi rapidamente due volte Ⓜ da fermo o durante un'entrata
Sottomano normale	Mantieni la levetta destra verso il canestro (entrata a canestro)
Sottomano in terzo tempo	Mantieni la levetta destra a sinistra/destra (entrata a canestro)
Arresto e sottomano	R2 + mantieni la levetta destra a sinistra/destra (entrata a canestro)
Sottomano rovesciato	Mantieni la levetta destra verso la linea di fondo (entrata dalla linea di fondo)
Schiacciate normali	R2 + mantieni la levetta destra verso il canestro (entrata a canestro)
Schiacciate spettacolari	R2 + mantieni la levetta destra lontano dal canestro (entrata a canestro)
Cambio tiro a mezz'aria	Avvia schiacciata/sottomano, muovi la levetta destra in qualsiasi direzione dopo il salto
Passo e tiro	Finta il tiro, quindi mantieni la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta

PRO STICK™: PALLEGGIO

Azione	Comando	Contesto
Passo di affondo da triplice minaccia	Muovi rapidamente la levetta destra a sinistra/destra	Triplice minaccia
Vira all'esterno da triplice minaccia	Ruota la levetta destra	Triplice minaccia
Passo indietro da triplice minaccia	R2 + muovi rapidamente la levetta destra in direzione opposta al canestro	Triplice minaccia
Valutazione personalizzata	Muovi rapidamente la levetta destra verso il canestro	Palleggio
Esitazione (veloce)	Muovi rapidamente la levetta destra verso la mano con la palla	Palleggio
Esitazione (evasione)	R2 + muovi rapidamente la levetta destra verso la mano con la palla	Palleggio
Dentro e fuori	R2 + muovi rapidamente la levetta destra verso il canestro	Palleggio
Cambio mano frontale	Muovi rapidamente la levetta destra verso la mano senza palla	Palleggio
Cambio mano sotto le gambe	Muovi rapidamente la levetta destra fra la mano senza palla e le spalle del giocatore	Palleggio
Cambio mano (evasione)	R2 + muovi la levetta destra verso la mano senza palla, poi rilasciala immediatamente	Palleggio
Dietro la schiena	Muovi rapidamente la levetta destra lontano dal canestro	Palleggio
Virata	Ruota la levetta destra dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, poi riportala velocemente in posizione neutrale	Palleggio
Mezza virata	Ruota la levetta destra in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportala velocemente in posizione neutrale	Palleggio
Passo indietro	R2 + muovi rapidamente la levetta destra in direzione opposta al canestro	Palleggio

TIRI IN POST

Azione	Comando
Gancio in post (dalla breve distanza)	Mantieni la levetta destra a sinistra o destra verso il canestro (con la levetta sinistra in posizione neutrale)
Fadeaway in post (dalla breve distanza)	Mantieni la levetta destra lontano dal canestro a sinistra o destra
Sottomano in post	Mantieni la levetta destra a sinistra o destra verso il canestro (mentre mantieni la levetta sinistra verso il canestro)
Shimmy	R2 + mantieni la levetta destra lontano dal canestro a sinistra o destra
Finta	Inizia a eseguire uno dei tiri descritti sopra, quindi riporta la levetta destra in posizione neutrale
Sopra e sotto/Passo e tiro	Finta il tiro, quindi mantieni la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta

MOVIMENTI IN POST (PREMI **▲** PER IL POST)

Azione	Comando
Movimento in post	Mantieni la levetta sinistra
Entrata fronte canestro (con la palla in mano)	Levetta sinistra verso l'area o la linea di fondo + ▲
Annulla entrata (dal palleggio)	Levetta sinistra verso la linea di fondo + ▲
Indietreggia aggressivo	R2 + levetta sinistra verso il canestro
Entrata in area	R2 + levetta sinistra verso l'area
Entrata dalla linea di fondo	R2 + levetta sinistra verso la linea di fondo
Giro rapido	Ruota la levetta destra verso la spalla esterna
Entrata in gancio	Ruota la levetta destra verso la spalla interna
Finte	Muovi rapidamente la levetta destra in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro

Azione	Comando
Saltello in post	Mantieni la levetta sinistra a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente Ⓜ
Passo indietro in post	Mantieni la levetta sinistra in direzione opposta al canestro, quindi premi rapidamente Ⓜ
Passo indietro	Mantieni la levetta sinistra a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente Ⓜ

COMANDI DIFENSIVI

Azione	Comando	Contesto
Movimento	Levetta sinistra	Qualsiasi
Scivolamento rapido	R2 + L2 + levetta sinistra	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente Ⓜ	Qualsiasi
Stoppata	△	Qualsiasi
Rimbalzo	△ (palla in aria)	Qualsiasi
Subisci sfondamento	Ⓞ	Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte Ⓞ	Difesa sulla palla
Difesa intensa	L2	Difesa sulla palla
Palleggio nel traffico	Tieni premuto L2	Difesa sulla palla
Mani alzate	Mantieni la levetta destra	Difesa sulla palla
Pressa	Mantieni la levetta destra	Difesa senza palla
Raddoppio	L1	Qualsiasi

COMANDI VOCALI PLAYSTATION®4

Puoi utilizzare i comandi vocali PlayStation®4 per svolgere numerose azioni mentre stai giocando.

Comando vocale	Azione
Sempre attivo	
"Timeout" "Chiama timeout"	Chiama un timeout
"Cambia visuale"	Passa alla visuale successiva

Attacco	
"Isolamento" "Post" "Pick and roll" "Tiro da tre punti"	Tipo di schema
"Isolamento veloce" "Iso veloce" "Isolamento per tiro da tre" "Pick and roll" "Post up veloce" "Tre punti veloci"	Controllo schemi

Difesa	
"Raddoppio"	Chiama un raddoppio IA
"Fallo intenzionale"	Chiama un fallo intenzionale
"Aiuto sulla palla"	Chiede al giocatore IA più vicino di passare al portatore di palla se non l'ha già fatto
"Difesa a uomo" "Zona 2-3" "Zona 3-2" "Pressing a metà campo" "Pressing a tutto campo"	Chiama uno schema difensivo

La mia CARRIERA

"Passala a me"
"Passa la palla"

Chiama la palla

"Alley oop"
"Fammi un alley"

Chiama un alley oop

"Tira la palla!"
"Tirala bene"
"Prendi quel tiro"
"Tirala subito!"
"Tirala ora!"

Chiedi un tiro dell'IA

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K15

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

CAPO PROGRAMMATORE

Andrew Marrinson

DIRETTORE GRAFICA

Joseph Clark

PROGRAMMAZIONE

PROGRAMMATORI IA

Shawn Lee
Eddie Park
Gordon Read
Ben Hester
Andrew Brown
Karthik Krishnamurthy

PROGRAMMATORI

Tim Meekins
Johnnie Yang
Matt Hamre
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Hartan Young
Paul Hate
Brad Jones
Barry LaVergne
Bryan Austin
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Blaine "Jack" Myers
Tan Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikanth Jagannathan
Katherine Hayton
Wen Chi Gu

David Yu
Bihua Qiu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Yang Li
Ariel Bernardo
Utku Akay
Yu Gu
Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Doug Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Nathan Ike Jose
Goksu Ugur
Heem Patel
Doug Marien
AMMINISTRATORE DATABASE
Chris McGrail

GRUPPO TECNOLOGIA

DIRETTORE TECNOLOGIA

Tim Walter

CAPO PROGRAMMATORE LIBRERIA

Ivar Olsen

CAPO PROGRAMMATORE LIBRERIA

STRUMENTI

Jason Dorie
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

PROGRAMMATORE SENIOR

STRUMENTI SOFTWARE

Sivanny Selvakumar

PROGRAMMATORE STRUMENTI

SOFTWARE

Jeffrey Sass

PRODUZIONE

PRODUTTORE ESECUTIVO

Jeff Thomas

PRODUTTORI

Asif Chaudhri
Erick Boenisch

Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

DIRETTORE DINAMICA DI GIOCO

Mike Wang

PRODUZIONE E PROGETTAZIONE

Kyle Lai-Fatt
Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Corl
Kelly Wilson
Eric Dillard
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Ariel Bernardo
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Nino Samuel
Scott O'Gallagher

SQUADRA GRAFICA

DIRETTORE GRAFICA PERSONAGGI

Heather Marshall

GRAFICA PERSONAGGI

Tyler Bronis
Winnie Hsieh
Tim Auer
Omar Sancristobal
Jeongcheol Shin
Chris Darroca
Yuki Yamamura

COSTUMISTA CAPO

Stephanie Morgan

CAPO GRAFICA TECNICA

Pascal Hang

GRAFICA TECNICA

David Dame
Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream

CAPO AMBIENTE

John Lee

GRAFICO AMBIENTE

Tim Loucks
Tim Doonan
Ray Wong

DIRETTORE GRAFICA STUDIO

Matt Crysedale
Anton Dawson

PRODUTTORE GRAFICA

Karen Huang

DIRETTORE GRAFICA IU

Herman Fok

PROGETTAZIONE GRAFICA IU

Anthony Yau
Justin Cook

INTERFACCIA UTENTE

Ian Cofino
Quinn Kaneko
Carrie Michelle Dinitz Parecki
Zhen Tan
Spencer Kopach
Rob Simmons
Myra Shadle
David Lee
Thomas Stracke

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Matt Chatwell
Hectic Studio
G-Edge

DIRETTORE ANIMAZIONE

Roy Tse

CAPO ANIMATORE DINAMICA DI GIOCO

Elias Figueroa

ANIMATORE

Eric Perrier
Chris DePriest
Derrick McGinnis
Wilster Phung

ANIMAZIONE AGGIUNTIVA

Ben Anderson
Si Tran

CAPO ANIMATORE FILMATI

Mike Dacko

CAPO ANIMATORE

Derek Kurimoto

ANIMATORE

Jonathan Lyons
Joel Flory
Jean Lin

**SQUADRA ELABORAZIONE
ANIMAZIONI FACCIALI 2K****CAPO ANIMATORE**

Paul Lee

ANIMATORE

Aaron Hwang
Alex Bittner
Alvin Geno
Bo Hwang
Brian Chow
Chris Harada
Dan Bransfield
Danny Clark
Faith Mun
Henry Sanchez
Jae Lee
Jeffrey Hoover
Jonathan Marshall
Joy Yun
Mark Kim
Mike Shaham
Mooly Segal
Samantha Montejo
Sophie Evans
Tyler Clapp

ELABORAZIONE VOLTI AGGIUNTIVA

Counter Punch Studios
Technicolor
Animatrix

SQUADRA AUDIO VC**DIRETTORE AUDIO**

Joel Simmons

**PROGRAMMATORE AUDIO SENIOR E
STRUMENTI AUDIO**

Daniel Gardopee

INGEGNERE AUDIO SENIOR

Todd Gunnerson
Randy Rivas

AUTORI TESTI

Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO AGGIUNTIVO

John Crysedale

**SUPPORTO PRODUZIONE AUDIO
AGGIUNTIVO**

Brian Buel

**POST-PRODUZIONE AUDIO
AGGIUNTIVA**

J. Mateo Baker

STESURA TESTI AGGIUNTIVI

Kevin Asseo
Sean Sullivan

**SQUADRA TELECRONACA
E VOCI****CRONISTA AZIONI**

Kevin Harlan

COMMENTATORI TECNICI

Clark Kellogg
Steve Kerr

CRONISTA A BORDO CAMPO

Doris Burke

ANNUNCIATORE STUDIO

Damon Bruce

CRONISTA PF

Peter Barto

ANNUNCIATORE PROMO

Jay Styne

COMMENTATORE ESTERNO

CJ Norde

COMMENTATORI SPAGNOLI

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

CAST LA MIA CARRIERA

DIRETTORE

Chris Papierniak

IL MIO GIOCATORE

Sheldon Bailey

ALLENATORE/ASSISTENTE

ALLENATORE

Anthony Winters

GIOCATORI NBA

Akeem Smith

AGENTE

Tom Christensen

GM

Roy Werner
Jackson Ellis
Will Blagrove

DIRETTORE PR

Gwendolyn Edwards

ALLENATORE LICEO

Matondo Kiantandu

CRONISTI

Akeem Smith
Ben Knoll
Eric Wheeler
Lucas Hatton

VOCE AGGIUNTIVA IL MIO GIOCATORE

Mark Middleton

EXTRA

Brandon Miller
Christian Cavanaugh
Jake Bohigian
Jawon Mack
Jerald Pruitt
Jimmy Allen
Joel Ferreira-Clifton
Joe Mitchell
Lloyd Cook
Ray Carbonet
Dennis Ruet
Doc Rivers nel ruolo di se stesso
Pharrell Williams nel ruolo di se stesso

GIOCATORI NBA

Al Horford
Al Jefferson
Andre Drummond

Andre Iguodala
Arron Afflalo
Bradley Beal
Brandon Wright
Brandon Knight
Brook Lopez
Channing Frye
Corey Brewer
Danny Green
Dante Exum
DeMarcus Cousins
Dion Waiters
Ed Davis
Eric Gordon
Gerald Wallace
James Harden
Jimmy Butler
JJ Redick
Kendall Marshall
Kevin Durant
Mike Conley
Paul George
Robin Lopez
Roy Hibbert
Terrence Ross
Thaddeus Young
Trey Burke
Ty Lawson
Tyson Chandler
Udonis Haslem

CASTING

Meghan Lennox

TESTI

Pat Hegarty

TESTI AGGIUNTIVI

Ben Bishop
Chris Papierniak

REPARTO MOTION CAPTURE

SUPERVISORE

David Washburn

SPECIALISTA MEDIA DIGITALI

J. Mateo Baker

COORDINATORE

Steve Park

CAPO INTEGRATORE

Anthony Tominia

SPECIALISTA SENIOR

Jose Gutierrez

SPECIALISTI

Gil Espanto
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Ryan Girard
Tiago Washburn

TECNICO SISTEMI

Nick Bishop

OPERATORI TELECAMERA

Alan Ricardez
Michael Montoya
David Baldini
Rebecca Ballard
Jamil Wallace

NOTE LEGALI MUSICA 2K SPORTS:

The Contest e Network Sports Tonight scritte, registrate e prodotte da Bill Kole

The Comeback, The Rivalry e The Breakdown scritte da Joel Simmons. Masterizzate e prodotte da Bill Kole

Musica 2K eseguita da CosmoSquad Arena

Intermezzi, musica d'organo e colonna sonora aggiuntiva per La mia CARRIERA
Casey Cameron

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Marching Band
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie
Marching Band

PARLATO

Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distas
Will Dagnino

Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Stephen Bernad
Justin Balague
Joshua Balague
Ryanson S. Aspiras
Nathan Runner
Eric Distad
Francis Sameon
Ken Sameon
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Yusuf Hansia
Jason Arnold
Jordan Carson
Byron Deme
Thomas Brewer
Michael McCoy
Rebecca Friedman
Savon Cleveland
Andrew Dragos
Colety Kaltschmidt
Daniel Stafford
Megan Knapp
Elliott Whitehurst
Dustin Ragozzino
Guido Sontori
Billy Harris
Leslie Peacock
Paulette Trinh

2K

PRÉSIDENTE
Christoph Hartmann

DIRETTORE GENERALE
David Ismaïler

VPS SVILUPPO SPORT
Greg Thomas

VPS OPERAZIONI SPORTIVE
Jason Argent

2K SVILUPPO CREATIVO

VP SVILUPPO CREATIVO
Josh Atkins

DIRETTORE CREATIVO
Eric Simonich

DIRETTORE PRODUZIONE CREATIVA
Jack Scalici

**DIRETTORE RICERCA E
PIANIFICAZIONE**
Mike Salmon

RICERCATORE MERCATO SENIOR
David Rees

**RESPONSABILE PRODUZIONE
CREATIVA**
Josh Orellana

**COORDINATORE PRODUZIONE
CREATIVA**
Kaitlin Bleier

**ASSISTENTE PRODUZIONE
CREATIVA**
William Gale
Megan Rohr

COORDINATORE TESTING UTENTE
Jordan Limor

SQUADRA MARKETING 2K

VPS MARKETING
Sarah Anderson

VP MARKETING INTERNAZIONALE
Matthias Wehner

VP MARKETING
Alfie Brody

RESPONSABILE MARCHIO SENIOR
Mike Rhinehart

**RESPONSABILE MARCHIO
ASSOCIATO**
Philip McDaniel

COORDINATORE MARKETING
Michael Howard

**DIRETTORE COMUNICAZIONI SENIOR
AMERICA**
Ryan Jones

**RESPONSABILE PUBBLICHE
RELAZIONI SENIOR**
Ryan Peters

**DIRETTORE, PRODUZIONE
MARKETING SENIOR**
Jackie Truong

**RESPONSABILE PRODUZIONE
MARKETING ASSOCIATO**
Ham Nguyen

**ASSISTENTE PRODUZIONE
MARKETING**
Nelson Chao

**COORDINATORE RISORSE
MARKETING**
Jeneane Wagner
RESPONSABILE PRODUZIONE VIDEO
Kenny Crosbie

TECNICO MONTAGGIO VIDEO
Michael Regelean

**TECNICI MONTAGGIO VIDEO
ASSOCIATI**
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRETTORE WEB SENIOR
Gabe Abarcar

PROGETTISTA WEB
Keith Echevarria

SVILUPPATORE WEB
Alex Beuscher

PRODUTTORE WEB
Tiffany Nelson

**DIRETTORE EVENTI DI MARKETING
E FIERE**
Lesley Zinn Abarcar

PROGETTISTA GRAFICO SENIOR
Christopher Maas

RESPONSABILE CANALI MARKETING
Anna Nguyen

RESPONSABILE CANALI MARKETING ASSOCIATO
Marc McCurdy

RESPONSABILE COMMUNITY E SOCIAL MEDIA SENIOR
Ronnie Singh

COORDINATORE COMMUNITY E SOCIAL MEDIA
Chris Manning

DIRETTORE RELAZIONI COMMUNITY E CLIENTI
Stephen Reid

RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI SENIOR
Ima Somers

RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI
David Eggers

DIRETTORE PARTNERSHIP E LICENZE
Richelle Ragsdell

RESPONSABILE PARTNERSHIP E LICENZE SENIOR
Jessica Hopp

RESPONSABILE MARKETING RELAZIONI PARTNER
Dawn Earp

COORDINATORE MARKETING DIGITALE
Ashley Landry

ASSISTENTI MARKETING
Kenya Sancristobal
Jessica Perez

OPERAZIONI 2K

VP OPERAZIONI DI STUDIO
Kate Kellogg

VP AFFARI LEGALI
Peter Welch

VP SVILUPPO COMMERCIALE
Steve Lux

DIRETTORE OPERAZIONI
Dorian Rehfield

SPECIALISTA LICENZE/OPERAZIONI
Kenia Mul

RESPONSABILE OPERAZIONI STRUTTURA
Ben Kvalo
COORDINATORE OPERAZIONI
Peter Driscoll

2K INTERNATIONAL

RESPONSABILE GENERALE
Neil Ralley

DIRETTORE MARKETING INTERNAZIONALE
Sian Evans

RESPONSABILE PRODOTTO INTERNAZIONALE
Andrew Blumberg

DIRETTORE SENIOR, PR INTERNAZIONALI
Markus Wilding

RESPONSABILI PR INTERNAZIONALI
Sam Woodward
Megan Rex

RESPONSABILE MARKETING SOCIALE INTERNAZIONALE
Chiara Woolford

DIRIGENTE MARKETING SOCIALE INTERNAZIONALE
Mitko Lambov
Ibrahim Bhatti

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

PRODUTTORE INTERNAZIONALE
Jean-Sebastien Ferey

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
Nathalie Mathews

ASSISTENTI RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
Arsenio Formoso
Adele Dalena
Naomi Burgess

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNE

Around the Word
La Marquee Rose
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Code Entertainment GmbH

SQUADRA PROGETTAZIONE
James Crocker
Tom Baker

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

Agnes Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Catherine Vandier
Caroline Rajcom
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Matt Roche
Natalie Gausden
Oliver Keller
Olivier Troit
Ritchie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO
Anthony Dodd

OPERAZIONI INTERNAZIONALI
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis

2K ASIA

RESPONSABILE MARKETING ASIA
Diana Tan

RESPONSABILE PRODOTTO ASIA
Chris Jennings

**RESPONSABILE MARCHIO
REGIONALE SENIOR**
Tracy Chua

**RESPONSABILE MARKETING
GIAPPONE**
Takahiro Morita

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
Yosuke Yano

**OPERAZIONI INTERNAZIONALI
TAKE-TWO ASIA**
Eileen Chong
Veron Khuun
Chermine Tan

**SVILUPPO COMMERCIALE TAKE-
TWO ASIA**
Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

CONTROLLO QUALITÀ 2K

**VICEPRESIDENTE CONTROLLO
QUALITÀ**
Alex Plachowski

**RESPONSABILE TESTING
CONTROLLO QUALITÀ - SQUADRE
SUPPORTO**
David Arnspiger
Alexis McMullen

CAPO PROGETTO SENIOR
Jeremy Ford

**SQUADRE SUPPORTO CAPO
PROGETTO SENIOR**
Scott Sanford

CAPO PROGETTO
Shane Coffin

CAPO TESTER, SQUADRE SUPPORTO
Chris Adams
Nathan Bell
Josh Lagerson
Corey Lay

TESTER SENIOR
Alex Coffin
Phyllicia Fletcher
Ruben Gonzalez
Bill Lanker
Luis Nieves
Michael Sobyak
Dewayne Roberto Wilbert Jr.

SQUADRA CONTROLLO QUALITÀ
Pete Henderson
Johnny Lak
Joe Nelms
Jeff Schrader
Raquel Treichel
Adam Junior
Alexis White
Ana Garza
Andrew Garrett
Anthony Bertoli
Anthony H. Wair
Anthony Zaragoza
Bar Peretz
Brian Crew
Brian Reiss
Chad Roof
Christopher Johnson
Corey Bradley
Cory Waterman
Danny Smyth
David Drake
David Lotruglio
Dolores Reynolds
Dom A. Villas
Dijon Ross
Enrique Meza
Greg Jefferson
Hugh Cortney
Ian Crawford
Jae Maidman
Jake Merryman
Jan Patrick Flugum
Jemel Jordan-Butler
Jennifer Kosh
John Spatafora
Jonathan Williams
Jordan Wineinger
Josh Ray
Joshua Hull
Joshua Manes
Justin Wolf
Kent Benson
Kristine Romine
Kyle Bellas
Kyle Cobos
Lane Weatherston
Marci Sousa
Matt Dingsu

Max Rohrer
Nicole Millette
Oliver Allen
Osvaldo Ozzy Carrillo-Ureno
Philip Lui
Raechel Pedroza
Richard Heath
Rob Marrazzo
Stephen Walter
Steven Johnson
Tanner Gonzales
Tasean Young
Theodore Mills
Timothy Smith
Timothy Thompson
Travis Allen
Travis Van Essen
Wash Thompson
Zach Griffin
Zachory Judd

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Chris Jones
Todd Ingram
Eric Chung
Juan Corral
Leslie Cullum
Alex Fairchild
Joe Bettis
Louis Napolitano
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

**RESPONSABILE CQ
LOCALIZZAZIONE**
José Miñana

**PROGRAMMATORE
MASTERIZZAZIONE**
Wayne Boyce

TECNICO MASTERIZZAZIONE
Alan Vincent

**CAPO PROGETTO CQ
LOCALIZZAZIONE**
Fabrizio Mariani

CAPO CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR
Oscar Pereira

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE

Karim Cherif
Elmar Schubert
Florian Genthon

TECNICI SENIOR CQ LOCALIZZAZIONE

Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Jose Olivares

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE

David Swan
Denis Stankus
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Iris Loison
Javier Vidal
Jihye Kim
Johanna Cohen
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Melissa Bordonado
Namer Merli
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roland Habersack
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Stefan Rossi
Timur Khorev

CONTROLLO QUALITÀ 2K CHINA

DIRETTORE CQ

Zhang Xi Kun

SUPERVISORE LOCALIZZAZIONE

Steve Manners

CAPI LOCALIZZAZIONE

Li Sheng Qiang
Zhu Jian

CAPO PROGETTO CQ LOCALIZZAZIONE

Shen Wei
Chu Jin Dan

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE

Qin Qi
Ning Xu
Wang Yi Min
Yu Lei
Kan Liang
Sun Fu Dong
Mao Ling Jie
Wei Xin
Wu Heng
Tang Shu

FOX STUDIOS

Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

VP SENIOR, CONCESSIONE LICENZE E AFFARI COMMERCIALI

Vicky Picca

VP PARTNERSHIP DI MARKETING GLOBALE

Brian Oliver

DIRETTORE SENIOR LICENZE PRODOTTI DI INTRATTENIMENTO

Matthew Holt

COORDINATORE SENIOR LICENZE PRODOTTI DI INTRATTENIMENTO

Brandon Eddy
Greg Brownstein

COORDINATORE LICENZE PRODOTTI DI INTRATTENIMENTO

Winnie Song

RESPONSABILE SENIOR PARTNERSHIP MARKETING GLOBALE

Rachel Henley
Kara Stetler

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein

Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
Squadra vendite Take-Two
Squadra vendite digitali Take-Two
Squadra marketing canale Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Squadra 2K IS
Greg Gibson
Squadra legale Take-Two
Jonathan Washburn
Naty Hoffman
David Boutry
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiham-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Charles Williams
Dylan Foster
James Nathan
Mark Little
Access Communications
ModCo
Operation Sports
Steve Smith
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney
Sandra Smith Congdon
Mark Rabold
Dan Black
The Lee Family
The Cardona Family
Attore motion capture

ATLETI NBA

Josh Akognon
Harrison Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Brandon Davies
Dante Exum
Chris Johnson
Orlando Johnson
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Kammron Taylor
Malcolm Thomas
Evan Turner
Dion Waiters

GIOCATORI DI PALLACANESTRO

K.K. Alexander
Doug Anderson
Allen Aragbaye
Gene Barnes
Bital Benn
Alex Bialock
Michael Blue
Mike Bowen
Kenny Caraway
Will Cherry
Joel Clifton
Matt Cousins
Joell Crawford
John Dickson
Darnell Gant
Roy Lee Giles
Brian Goins
Stephen Holt
DeAngelo Jackson
Stevie Johnson
Omar Krayem
Jawon Mack
Phil Martin
Oliver McNally
Xander McNally
Brandon Miller
Aalim Moor
Bennie Murray
Lavar Neufville
Adrian Oliver
Mac Peterson
Jerald J.P.Pruitt
Patrick Pat The Roc Robinson

Franklin Session
John Sharper
Gary G Smith
Carlos Los Smothers
Chris Hoopstar Staples
Zach Sweeney
Will Tashman
Jonathon Williams
Elliot Woods

ATTORI ESPRESSIONI FACCIALI

Jonathan Grebe
Kavan Manson
Chris Marsol
Chido Nwokocho
David Kid
David Shrelbman

BREAKDANCER

Tony Ly

BALLERINE SACRAMENTO KINGS

Megan Beeson
Brittney Bliatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Moiria Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Grayson The Professor Boucher
Myree Reamix Bowden
Jesse Byrd
Rahshon Clark
Billy Dundakemics Doran
Darren Moore
Frank Otis
Tim Parham Jennifer Santich
Conor Sammartin
Priority Sports & Entertainment
Ben Pensack
Pensack Sports Management Group

Publicato da 2K, una divisione di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. I nomi e i loghi di tutte le arene sono marchi commerciali registrati dei rispettivi detentori e sono usati su concessione. Alcuni marchi commerciali utilizzati qui [o di seguito] sono di proprietà di American Airlines, Inc. usati su licenza da 2K Sports. Tutti i diritti riservati. Copyright 2014 di STATS LLC. Qualsiasi uso commerciale o distribuzione dei materiali concessi in licenza senza l'esplicito consenso scritto di STATS LLC è severamente proibito.

Equipaggiamento da pallacanestro fornito da Gared Sports, fornitore esclusivo di tabelloni e canestri per gli stadi NBA.

Questo software si basa in parte sul lavoro di Independent JPEG Group. Strumenti supporto di Localizzazione forniti da XLOC, Inc.

Bankers Life Fieldhouse e il logo Bankers Life Fieldhouse sono marchi commerciali di proprietà di CNO Financial Group, Inc. e sono usati su concessione.

Sprite, il design del logo Sprite, Lymon, e la Sprite Dimple

Bottle sono marchi commerciali della Coca-Cola Company. Tutti i diritti riservati.

Utilizza Simplygon (TM), copyright (c) 2014 Donya(TM) Labs AB

Le identificazioni di NBA e delle squadre appartenenti a NBA sono proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre appartenenti a NBA.

Copyright 2014 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati.

Ringraziamenti speciali a Matthew Holt, Brandon Eddy, Greg Brownstein, Joe Amati, Brian Choi e Wonnie Song di NBA Entertainment, Inc.

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/ezula (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 E SI SOTTOSCRIVE AI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO O USANDO LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-2 TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA www.take2games.com/privacy E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA www.take2games.com/legal.

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

LICENZA

Confermamente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su una sola Piattaforma di gioco (per es. computer, dispositivo mobile o console di gioco) 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. Includi, 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 e i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA e nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i Licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dai Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenziari.

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, comprese, 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 per quanto stabilito nel presente Accordo);
- rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo;
- copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);
- utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante vi offra un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;
- decodificare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;
- barare o utilizzare bot, spider o altri programmi non autorizzati in durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;
- violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software; e
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per i quali vigli il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parti terze e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per attivare il Software, accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti specialati (complessivamente denominate "Funzionalità additional"). L'accesso alle Funzionalità additional 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 valuta virtuale convertibili o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (compresa quella di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare, convertire in valuta virtuale convertibile la Valuta virtuale e i Beni virtuali, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzionalità additional, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero essere 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 private. **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 dipire e usare 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 del presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può intervenire con tentativi di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitare o aggirare il software o qualsiasi altro sistema, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità aggiuntive, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, il Licenziante può, in qualsiasi momento, senza preavviso e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi (ma non limitati) a mappe di gioco, scenari, foto, progetti d'automobile, oggetti o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riproducibile o diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante, su scala mondiale, il diritto e la licenza esclusiva, per tutti, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o consenso 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 tutti i 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 sopravvivranno alla cessazione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

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

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

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI

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

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

La VV e BV non posseggono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valore reale. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere delle misure che influenzano indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VV e/o BV, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VV e BV non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione a essi cessi secondo i termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dismetta la fornitura del Software o se il presente Accordo venga in altro modo risolto. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante si riserva il diritto di modificare i costi per il diritto all'accesso o all'uso del VV o del BV e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE E ACQUISTARE VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI: all'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare VV o ottenere BV dal Licenziante a seguito del completamento di carte o attività o del raggiungimento di certi obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente VV o BV 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. La VV e BV ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VV e BV solo all'interno del Software o tramite piattaforme, negozi online di applicazioni o altri negozi di terze parti autorizzati dal Licenziante (gli 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 Condizioni 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 VV e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di VV da un Negozio di applicazioni, l'ammontare di VV acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di VV acquistabile per transazione e/o al giorno, varabile a seconda del Software associato. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante può imporre limiti aggiuntivi all'ammontare di VV acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare la VV e al massimo saldo attivo di VV accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di VV effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sul rispettivo utente, a prescindere che l'abbia autorizzati o meno.

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

USO DELLA VALUTA VIRTUALE E DEI BENI VIRTUALI: Tutti i Beni virtuali e/o tutta la Valuta virtuale acquistati nel gioco possono essere consumati o persi dai giocatori nei corsi del gioco in base alle regole del gioco applicabili alla Valuta e ai Beni virtuali, variabili a seconda del Software associato. La VV e BV possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di VV e BV a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di VV e BV possono variare in qualsiasi momento. La VV e BV disponibili nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VV o BV all'interno del Software. L'utilizzo di VV o BV costituisce una richiesta di un prelievo dal fondo di VV e BV del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software, l'utente deve disporre del proprio Account utente di VV o BV sufficienti. La VV o BV presenti nell'Account utente possono essere ridotti, senza preavviso al verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere VV o BV a seguito di una sconfitta in una partita o della morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di VV e BV tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di VV e BV tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.take2games.com/support.

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

servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

NON RIMBORSABILITÀ: tutti gli acquisti di W e BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere riscaricabili, trasferibili o scambiabili. 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 W e/o BV nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o qualunque altra persona.

NON TRASFERIBILITÀ: qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di W o BV, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), verso chiunque, inclusi altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è severamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente. La W e/o BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che parteciperanno a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di mantenersi, insieme ai suoi soci, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti, da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione è avvenuta (o dovrà avvenire), qualora il Licenziante stesso sospetti o sia in possesso delle prove di frode, di violazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra legge o normativa applicabile o di atti intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscano o possano interferire con le normali operazioni del Software. L'utente inoltre accetta che, qualora il Licenziante ritenesse o abbia motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso alla W e al BV del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla W, al BV e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ: la W è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare W da parte di chi non risiede nelle località approvate.

TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi Negozio di applicazioni (ivi compreso l'acquisto di W o BV) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntive imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntive sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile o 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. La protesta al Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi o alla non conformità ai regolamenti o alla legge e la protesta 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'area geopolitica affetta da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specialty Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli USA e in quelli "Denied Person" e "Denied Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un terzo beneficiario del presente Accordo e può quindi far 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, come esempi (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 compreso (e autorizzato) governative, negli e in altri paesi non europei o comunque diversi da quello del Licenziante, e quelli che potrebbero aver altri standard di protezione della privacy meno onerosi; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti o creati dall'utente (o versioni di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti o su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software.

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

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Licenziante garantisce che questo Software è compatibile con un sistema operativo e hardware di riferimento del Software, e che il sistema operativo e hardware di riferimento del Software, del prodotto, del prodotto dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato. Tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o unità di gioco. Il Licenziante non garantisce contro le interferenze nel vostro godimento del Software; che il Software soddisferà le vostre necessità; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia o limite di questo. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontri dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nei corsi di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

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

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

INDENNITÀ

L'utente accetta di difendere e mantenere indenni il Licenziante e i suoi partner, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa derivanti, direttamente o indirettamente, dalle sue azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

IN NESSUN CASO IL LICENZIANTE SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'UTILIZZO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI COMPRESI, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE O AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MALAVANTI GUASTI O DANNI PLURIMI DERIVANTI DA CAUSE SORTITE PER VIA RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRA CONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA) CHE IN QUELLA CONTRATTUALE E LEGALE O DI

QUAL SIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI, IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERA (SALVO OVE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ COMPLESSIVA DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI PRETESA AVANZATA DALL'UTENTE (INDIPENDENTEMENTE DALLA FORMA O DAL TIPO DI AZIONE) POTRÀ MAI SUPERARE LA CIFRA PIÙ ELEVATA TRA LE SOMME PAGATE DALL'UTENTE STESO 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/PAESI NON È CONSENTITO PORRE LIMITI ALLA DURATA DELLE GARANZIE IMPLICITE E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI O IN CASO DI MORTE O INFORTUNIO DUVO 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 SARA APPLICABILE LIMITATIVAMENTE 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, NÉ POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETTI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZE PARTI. LA NOSSA 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 IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO. DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO CORRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che 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 chiedere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la VV e BV a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi la VV e BV 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 VV e BV a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegati e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server clienti o sui computer, unità di storage o dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi la VV e BV associati al suo Account utente, e l'utente dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati completamente sviluppati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (d)(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 specificatamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni alcuni, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

L'utente è responsabile per e dovrà pagare, indennizzare e tenere indenne il Licenziante e qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato da qualsiasi tassa, imposta e tributo imponibile 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 nella fattura inviata dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'azione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la 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 e/o correlati e prevale su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

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

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contea di New York, New York, USA). L'utente e il Licenziante concordano sulla competenza di tali corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle relative norme sulle notificazioni o come altrimenti consentito dalla legge dello Stato di New York o della 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.

© 2005-2014 Take-Two Interactive Software e le sue consociate. Tutti i diritti riservati. 2K, il logo 2K e Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali ed i marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Le identificazioni di NBA o della squadre appartenenti a NBA, sono marchi commerciali, disegni coperti da copyright e altre forme di proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e della rispettive squadre appartenenti a NBA e non possono essere usate, inserite o in parte, senza previa autorizzazione scritta di NBA Properties, Inc. © 2014 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.

NOTE:



