

JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS

NBA 2K16

FEATURING A SPIKE LEE JOINT



BE THE STORY





IMPORTANTI AVVERTENZE PER LA SALUTE: DISTURBI DOVUTI ALLA FOTOSENSIBILITÀ

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

1 ASSISTENZA

1 COMANDI

3 ATTACCO DI BASE

3 DIFESA DI BASE

4 ATTACCO AVANZATO

5 PRO STICK™: TIRO

6 PRO STICK™: PALLEGGIO

7 COMANDI DIFENSIVI

8 MOVIMENTI IN POST

9 TIRI IN POST

10 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K15

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



Assistenza:

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

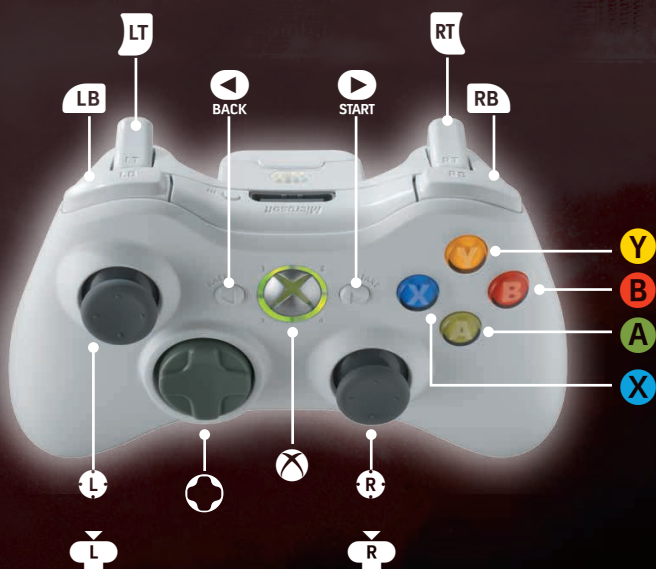
Attenzione: le funzioni online di NBA 2K16 saranno disponibili fino al **31 dicembre, 2017**, anche se ci riserviamo il diritto di modificare o cessare le funzioni online con un preavviso di 30 giorni.

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

Alcune funzioni non saranno disponibili temporaneamente durante l'installazione iniziale del gioco.

COMANDI




Questo manuale si riferisce al Controller per Xbox 360® di Microsoft. Possono essere utilizzati altri gamepad. Il nome dei pulsanti del tuo controller potrebbe essere differente. Consulta la documentazione riguardante il tuo controller o la sezione "Periferiche di gioco" del pannello di controllo di Windows.



Controller per Xbox 360	LOGITECH RUMBLE PAD 2	TASTIERA
	Levetta sinistra	A / S / D / W
	Pulsante 1	TastNum 5
	Pulsante 2	Spacebar
	Pulsante 3	TastNum 1
	Pulsante 4	TastNum 3
	Pulsante 5	⇧ Shift sinistro
	Pulsante 6	TastNum ↵ Enter
	Pulsante 7	Tab
	Pulsante 8	TastNum +
	Pulsante 10	Esc
	Pulsante 9	Pg Up
	Tasto D	↑ / ← / → / ↓
	Levetta destra	TastNum 2 / 4 / 6 / 8

ATTACCO DI BASE	GAMEPAD	TASTIERA	DIFESA DI BASE
Movimento giocatore		A / S / D / W	Movimento giocatore
PRO STICK™: Movimenti in palleggio/Tiro/Passaggio		TastNum 2 / 4 / 6 / 8	Passo rapido/Mani alzate
Post up		 sinistro	Difesa intensa/ Aiuto difensivo
Scatto		TastNum 	Scatto
Chiama schema/Controllo blocco			Raddoppio
Icona passaggio		TastNum 	Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo			Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Passaggio con rimbalzo/spettacolare		TastNum 1	Subisci sfondamento
Tiro (premi) Finta di tiro/Salto (premi rapidamente) Raccogli il palleggio in virata (premi due volte)		TastNum 5	Ruba palla (premi) Fallo intenzionale (tieni premuto)
Lob/Alley oop		TastNum 3	Stoppata/Rimbalzo
2K Smart Play			Interfaccia di gioco
Punti d'enfasi			Punti d'enfasi
Schemi veloci/Strategia offensiva CAV			Strategia difensiva CAV
Sostituzioni CAV			Sostituzioni CAV
Timeout			N/A
Pausa			Pausa

ATTACCO AVANZATO

2K Smart Play	 o 
Posizione chiamata di gioco	Premi rapidamente LB o Tab , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli la giocata dal menu
Controllo blocco	Tieni premuto LB o Tab . Usa RB o TastNum + per scegliere tra roll e fade e RT o TastNum Enter per scegliere il lato del pick.
Passaggio con rimbalzo	Premi rapidamente B o TastNum 1
Passaggio sopra la testa/lob	Premi rapidamente Y o TastNum 3
Passaggio spettacolare	Premi rapidamente due volte B o TastNum 1
Finta di passaggio	Y + B o TastNum 3 + TastNum 1 (da fermo o in movimento)
Alley oop	Premi rapidamente due volte Y o TastNum 3
Handoff dal palleggio/ Handoff	Tieni premuto B o TastNum 1 per far avvicinare il compagno selezionato alla palla, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia B o TastNum 1 per forzare comunque il passaggio
Conduci al passaggio a canestro	Tieni premuto Y o TastNum 3 per obbligare il compagno selezionato a tagliare verso il canestro, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia Y o TastNum 3 per forzare comunque il passaggio
Dai e vai	Tieni premuto A o Spacebar per mantenere il controllo del passatore, rilascia A o Spacebar per passargli nuovamente la palla
Tap-in con schiacciata/ sottomano Concludi alley oop (quando controlli il ricevitore)	Tieni premuto X o TastNum 5
Passaggio PRO STICK™	RB + 


PRO STICK™





Il PRO STICK™ offre un controllo sull'arsenale offensivo senza precedenti.
Se usi un Controller per Xbox 360, usa **R** per eseguire le azioni con PRO STICK™.

PRO STICK™: TIRO

Azione	Comando
Tiro in sospensione	Tieni inclinata R in qualsiasi direzione (verso il canestro per tirare contro il tabellone)
Finta	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente R
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Tieni inclinata R lontano dal canestro
Passo indietro e tiro (entrata laterale)	Tieni inclinata R lontano dal canestro
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente X da fermo durante un'entrata (L controlla la direzione del salto)
Virata con recupero	Premi rapidamente due volte X da fermo o durante un'entrata
Tiro con mezza virata	Ruota R in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportala velocemente in posizione neutrale
Sottomano normale (entrando a canestro)	Tieni inclinata R a sinistra, a destra o verso il canestro durante un'entrata (la direzione di R determina la mano con cui tiri)
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Tieni inclinata R a sinistra/destra
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Tieni inclinata R verso la linea di fondo
Schiacciate a due mani (entrando a canestro)	RT + tieni inclinata R verso il canestro
Cambio tiro a mezz'aria	Avvia schiacciata/sottomano, muovi R in qualsiasi direzione dopo il salto
Passo e tiro	Finta il tiro, quindi tieni inclinata R di nuovo prima che termini il movimento di finta
Schiacciata mano principale/secondaria (entrando a canestro)	RT + tieni inclinata R a sinistra/destra per schiacciare con la stessa mano

PRO STICK™: PALLEGGIO











Nella tabella sottostante, i movimenti fanno riferimento a .

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






COMANDI DIFENSIVI

Azione	Comando	Contesto
Movimento		Qualsiasi
Passo rapido	Premi rapidamente 	Qualsiasi
Scivolamento rapido	 +  + 	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		Difesa sulla palla
Palleggio nel traffico	Tieni premuto 	Difesa sulla palla
Aiuto difensivo dinamico	Tieni premuto  (premi più a fondo per ricevere più aiuto)	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni inclinata 	Difesa sulla palla
Pressa	Tieni premuto 	Difesa senza palla
Raddoppio		Qualsiasi

MOVIMENTI IN POST (TIENI PREMUTO PER IL POST)

Azione	Comando
Movimento in post	Tieni inclinata 
Entrata in area	 +  verso la lunetta quindi rilascia velocemente 
Entrata dalla linea di fondo	 +  verso la linea di fondo quindi rilascia velocemente 
Giro rapido	Ruota  verso la spalla esterna
Entrata in gancio	Ruota  verso la spalla interna
Finte	Muovi rapidamente  in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro
Saltello in post	Tieni inclinata  a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Passo indietro in post	Tieni inclinata  lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Passo indietro	Tieni inclinata  a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente 

TIRI IN POST

Azione	Comando
Gancio in post (dalla breve distanza)	 verso il canestro ( in posizione neutrale)
Fadeaway in post (dalla breve distanza)	 lontano dal canestro a sinistra o destra
Sottomano in post	Tieni inclinata  a sinistra o destra verso il canestro ( in una direzione qualsiasi)
Shimmy	Tieni premuto  poi muovi  a sinistra o a destra lontano dal canestro
Finta	Inizia a eseguire uno dei tiri descritti sopra, quindi riporta  in posizione neutrale
Sopra e sotto/Passo e tiro	Finta il tiro, quindi  di nuovo prima che termini il movimento di finta

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K16

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

CAPO PROGRAMMATORE

Andrew Marrinson

DIRETTORE GRAFICA

Joseph Clark

PROGRAMMAZIONE

PROGRAMMATORI IA

Shawn Lee
Gordon Read
Eddie Park
Andrew Brown
Ben Hester
Karthik Krishnamurthy
Tim Meakins
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
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikkanth Jagannathan
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yang Liu
Yu Gu
Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
David Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Heem Patel
Doug Marlen
Jon Lew
Jingjing Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Prajwal Manjunath
Adam Burch
Andrew Meshekoff
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur

GRUPPO TECNOLOGIA

DIRETTORE TECNOLOGIA

Tim Walter

CAPO PROGRAMMATORE LIBRERIA

Ivar Olsen

CAPI PROGRAMMAZIONE STRUMENTI

PROGRAMMATORE LIBRERIA

Jason Dorie
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

CAPI PROGRAMMAZIONE STRUMENTI SENIOR

Programmatore software
Romerik Rousseau

PRODUZIONE

PRODUTTORE ESECUTIVO

Jeff Thomas

PRODUTTORI SENIOR

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

DIRETTORE DINAMICA DI GIOCO

Mike Wang

PRODUZIONE E PROGETTAZIONE

Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kyle Lai-Fatt
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Sherell Fattouh
Brett Hawkins

SQUADRA GRAFICA

DIRETTORE GRAFICA PERSONAGGI

Heather Marshall

GRAFICI PERSONAGGI

Winnie Hsieh
Tyler Bronis
Tim Auer
Yuki Yamamura
Chris Darroca
Omar Sancristobal
Jeongcheol Shin
Evan Ahlheim
David Dame

CAPO GRAFICA TECNICA

Pascal Hang

GRAFICA TECNICA

Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream
Stewart Graff

CAPO AMBIENTE

John Lee

GRAFICO AMBIENTE

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

DIRETTORE ANIMAZIONE

Roy Tse

PRODUTTORE ANIMAZIONI

Stephanie Gene Morgan

CAPO ANIMATORE DINAMICA DI GIOCO

Elias Figueroa

CAPO TECNICO DINAMICA DI GIOCO

Jamie Wicks

CAPO CREATIVO PRESTAZIONI

Mike Dacko

CAPO TECNICO PRESTAZIONI

Derek Kurimoto

ANIMATORI

Ben Anderson
Joel Flory
Jonathan Lyons
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMAZIONE AGGIUNTIVA

Alvin Geno
Santiago Nunez

ELABORAZIONE VOLTI AGGIUNTIVA

Counter Punch Studios
Technicolor

DIRETTORE GRAFICA IU

Herman Fok

CAPO GRAFICA IU

Justin Cook
Ian Cofino

PROGETTAZIONE VISIVA IU

Anthony Yau
Zhen Tan

INTERFACCIA UTENTE

Quinn Kaneko
Myra Shadle
Carrie Michelle Dinitz Parecki
David Lee
Andy Mindler
Albert Carmona
Jeffrey Davis
Rob Simmons
Spencer Kopach

DIRETTORE GRAFICA STUDIO

Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUTTORE GRAFICA

Karen Huang

RICONOSCIMENTO FACCIALE

Pixelgun Studio

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Matt Chatwell
Hectic Digital
Edge Art
Lemon Sky

Seed of Rock
Virtuos
Hydro74
Nicholas Apostoloff
Chuco Moreno
George Penenori
J Esparza
Steve Von Riepen
Andrew Chin
Alison Kellom

FILMATO INIZIALE
Deva Studios

COLONNA SONORA FILMATO INIZIALE
Steven Emerson

SQUADRA AUDIO VC

DIRETTORE AUDIO
Joel Simmons

PROGRAMMATORE AUDIO SENIOR E STRUMENTI AUDIO
Daniel Gardopee

INGEGNERI AUDIO SENIOR
Todd Gunnerson
Randy Rivas

AUTORI TESTI
Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO AGGIUNTIVO
John Crysdale

SUPPORTO PRODUZIONE AUDIO AGGIUNTIVO
Brian Buel

POST-PRODUZIONE AUDIO AGGIUNTIVA
Casey Cameron
Mateo Baker

STESURA TESTI AGGIUNTIVI
Kevin Asseo
Sean Sullivan
Joe Galliani

SQUADRA TRASMISSIONI E DOPPIATORI

CRONISTA AZIONI
Kevin Harlan

COMMENTATORI TECNICI
Clark Kellogg
Greg Anthony
Steve Kerr

CRONISTA A BORDO CAMPO
Doris Burke

CONDUTTORE IN STUDIO
Ernie Johnson

COMMENTATORI IN STUDIO
Shaquille O'Neal
Kenny Smith

CRONISTA PF
Peter Barto

ANNUNCIATORE PROMO
Jay Styne

COMMENTATORE ESTERNO
CJ Norde

COMMENTATORI SPAGNOLI
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

CAST 2KTV

CONDUTTORE E PRODUTTORE
Rachel A. DeMita

OPERATORE CAPO RIPRESE E MONTAGGIO
Alan Palmer

PRODUTTORE ED ESPERTO DI GIOCO
Jonathan Smith

TECNICO MONTAGGIO E OPERATORE RIPRESE
Rodney Johnson
David Park

OPERATORE RIPRESE E TECNICO MONTAGGIO
Bryan Fusco

CAPO PROGETTISTA GRAFICO
Jolan Wood

MIXAGGIO AUDIO
Brian Buel

RIPRESE AGGIUNTIVE
Ian Levasseur

TRUCCO
Jeanne San Diego
Alex Iriarte
Marissa Vossen

CAST VIVENDO UN SOGNO

FREQ
Sarunas J. Jackson

CEE-CEE
Michelle Mitchenor

SIGNORA MARTHA
Gina Breedlove

SIGNOR PETE
Arthur Richardson

VIC VAN LIER
Wade Wilson

YVETTE MENDENHALL
Anyia Engel-Adams

PROPRIETARIO SQUADRA
Paul Ghiringhelli

DOM PAGNOTTI
Al Palagonia

AGENTE VASQUEZ
Gendell Hing-Hernandez

ARRUOLATORE
Doug Boyd
Chris Marsol
Michael Abts
Blair Leatherwood
Bobby August Jr.
Salvatore Calanni Jr.
George Philip Psarras
Lucas Hutton
Vicky Wang
Teddy Spencer
Serene Lee
Geoffrey Nola

PRODUZIONE VIVENDO UN SOGNO

REGISTA
Spilke Lee

DIRETTORE FOTOGRAFIA
Kerwin DeVonish
Cliff Charles

PRIMO ASSISTENTE ALLE RIPRESE
Pete Lau
Nick Schwyster
Casting
Kim Coleman

LINE PRODUCER
Jason Sokoloff

COORDINATORE PRODUZIONE
Yves Hofer

SUPERVISORE TESTI
Virginia McCarthy

ASSISTENTE PRODUZIONE RIPRESE
Jess Dela Merced

SUPERVISORE MONTAGGIO AUDIO
Phil Stockton

PROGRAMMATORE AUDIO
Paul Hsu

POSTPRODUZIONE

COORDINATORE AUDIO
Chris Fielder

EDITOR MUSICA
Marvin Morris

COMPOSITORE COLONNA SONORA
Bruce Hornsby

COSTUMI
Ruth Carter

TECNICO DOLLY
Carlos Lopez
Khamisi Norwood

MACCHINISTA
Jay Coakley
Rick Edmondson
Mike Best
Mark Monroe
Todd Stoneman
Marc Anderson
Jason Noel
Jim Haywood

TECNICO LUCI
Frank Strazlkowski

ASSISTENTE TECNICO LUCI
Mark Bassett

TECNICO MONTAGGIO
Hye Mee Na

ASSISTENTE MONTAGGIO
Holen Kahn

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Judith Sealy
Robert Rivers
Steven Chrabaszcz

OGGETTI DI SCENA
Josh Miller

GRAFICO STORYBOARD
Hillam Bradford

TESTI AGGIUNTIVI
Ben Bishop

SUPERVISORE REPARTO MOTION CAPTURE
David Washburn

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Colin Duffy

DIRETTORE DI SCENA

Anthony Tomlinia

TECNICO DI SCENA IIJen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel**TECNICO DI SCENA I**Alexandra Grant
Christopher Barton**RESPONSABILE PRODUZIONE**

Charles Ghislandi

SPECIALISTA IIJose Gutierrez
Gil Espano
Ryan Girard**SPECIALISTA I**Michelle Hill
Jeremy Wages**RESPONSABILE TECNICO**

Steve Park

PROGRAMMATORE PIPELINE

Charles Harris

SUPERVISORE MULTIMEDIA

Mateo Baker

ASSISTENTE AUDIO I

Andrew Hanson

OPERATORI TELECAMERAAlan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez**MUSICA 2K SPORTS:****THE CONTEST E NETWORK SPORTS TONIGHT**

Scritte, masterizzate e prodotte da Bill Kole

THE COMEBACK, THE RIVALRY E THE BREAKDOWNScritte da Joel Simmons;
masterizzate e prodotte da Bill Kole**MUSICA 2K ESEGUITA DA**

CosmoSquad

**INTERMEZZI, MUSICA
ORGANO DELL'ARENA
E MUSICA DI GIOCO****AGGIUNTIVA**

Casey Cameron

**MUSICA CARICAMENTO IL MIO
PARCO E MUSICA TRASMISSIONE
IN STUDIO**

Cody Mills

CANTANTE INNO NAZIONALE

Natalie Major

SUPPORTO CAPTURE AGGIUNTIVO

Christopher Jones

RINGRAZIAMENTI SPECIALITim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Marching Band
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie
Marching Band**DIALOGHI**Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pachter
Brian Shute
Eric White**VOCIO FOLLA**Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Darryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock**2K****PRESIDENTE**

Christoph Hartmann

DIRETTORE GENERALE

David Ismaller

VPS OPERAZIONI SPORTIVE

Jason Argent

PRESIDENTE SVILUPPO SPORT

Greg Thomas

2K SVILUPPO CREATIVO**VP SVILUPPO CREATIVO**

Josh Atkins

DIRETTORE CREATIVO

Eric Simonich

DIRETTORE PRODUZIONE CREATIVA

Jack Scalici

**RESPONSABILE PRODUZIONE
CREATIVA**

Josh Orellana

**COORDINATORE PRODUZIONE
CREATIVA**

Kaitlin Bleier

ASSISTENTI PRODUZIONE CREATIVAWilliam Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr**DIRETTORE RICERCA E
PIANIFICAZIONE**

Mike Salmon

RICERCATORE MERCATO SENIOR

David Rees

RICERCATORE FRUIBILITÀ

Jordan Limor

ASSISTENTE TESTING UTENTE

Jonathan Bonillas

SQUADRA MARKETING 2K**VPS MARKETING**

Sarah Anderson

VP MARKETING INTERNAZIONALE

Matthias Wehner

VP MARKETING

Alfie Brody

DIRETTORE MARKETING

Mike Rhinehart

RESPONSABILI MARCHIOAndrew Blumberg
William Inglis**VP COMUNICAZIONI AMERICA**

Ryan Jones

**RESPONSABILE
COMUNICAZIONI SENIOR**

Ryan Peters

**DIRETTORE PRODUZIONE
MARKETING SENIOR**

Jackie Truong

**RESPONSABILE PRODUZIONE
MARKETING ASSOCIATO**

Ham Nguyen

**ASSISTENTE PRODUZIONE
MARKETING**

Nelson Chao

PROGETTISTA GRAFICO SENIOR

Christopher Maas

**RESPONSABILE PRODUZIONE
VIDEO**

Kenny Crosbie

**TECNICO MONTAGGIO VIDEO/
PROGETTISTA IMMAGINI IN
MOVIMENTO**

Michael Regelean

PROGETTISTA GRAFICO

Eric Neff

TECNICO MONTAGGIO VIDEO

Peter Koeppen

**TECNICI MONTAGGIO VIDEO
ASSOCIATI**Doug Tyler
Nick Pytvanainen**DIRETTORE GRAFICA WEB**

Gabe Abarcar

DIRETTORE WEB

Nate Schaumburg

PROGETTISTA WEB

Keith Echevarria

SVILUPPATORE WEB

Alex Beuscher

PRODUTTORE WEB

Tiffany Nelson

RESPONSABILI MARKETING DI CANALE

Anna Nguyen
Marc McCurdy

COORDINATORE MARKETING DIGITALE

Kelsie Lahti

DIRETTORE EVENTI SENIOR

Lesley Zinn Abacar

RESPONSABILE EVENTI

David Iskra

RESPONSABILE COMMUNITY E SOCIAL MEDIA SENIOR

Ronnie Singh

COORDINATORE COMMUNITY E SOCIAL MEDIA

Chris Manning

DIRETTORE SERVIZIO CLIENTI

Ima Somers

RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI

David Eggers

COORDINATORE KNOWLEDGE BASE

Mike Thompson

RESPONSABILE COLLABORAZIONI E CONCESSIONE LICENZE SENIOR

Jessica Hopp

RESPONSABILE MARKETING PARTNER

Dawn Earp

COORDINATORE MARKETING DIGITALE

Ashley Landry

ASSISTENTE MARKETING

Jessica Perez

ASSISTENTE AMMINISTRATIVO

Dino Sulprizio

OPERAZIONI 2K

VP OPERAZIONI DI STUDIO

Kate Kellogg

VPS CONSULENTE SENIOR

Peter Welch

DIRETTORE E CONSULENTE SENIOR AFFARI COMMERCIALI 2K

Jerry Wang

CONSULENTE

Justyn Sanderford

VP SVILUPPO COMMERCIALE

Steve Lux

DIRETTORE OPERAZIONI

Dorian Rehfield

SPECIALISTA LICENZE/OPERAZIONI

Xenia Mul

RESPONSABILE OPERAZIONI

Ben Kvalo

COORDINATORE OPERAZIONI

Peter Driscoll

IT 2K

DIRETTORE IT 2K

Rob Roudebush

RESPONSABILE IT

Bob Jones

PROGRAMMATORE RETE/SISTEMI SENIOR

Russel Mains

PROGRAMMATORI SISTEMI

Jon Heysek
Lee Ryan

AMMINISTRATORE SISTEMI

Fernando Ramirez

AMMINISTRATORI SISTEMI JUNIOR

Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Kriehoff

ANALISTA IT

Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

RESPONSABILE GENERALE

Neil Ralley

RESPONSABILE PRODOTTO

INTERNAZIONALE
Ediz Basol

RESPONSABILE PR

INTERNAZIONALE
Wouter van Vugt

DIRIGENTE SOCIAL E COMMUNITY

INTERNAZIONALE

Catherine Vandier

DIRIGENTE SOCIAL MEDIA E

CONTENUTI INTERNAZIONALE

Ibrahim Bhatti

SVILUPPO PRODOTTO 2K

INTERNATIONAL

PRODUTTORE INTERNAZIONALE

Mark Ward

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE

Nathalie Mathews

ASSISTENTE RESPONSABILE

LOCALIZZAZIONE

Emma Lepeut

SQUADRE LOCALIZZAZIONE

ESTERNA

La Marque Rose
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Robert Böck
Local Heroes
Keywords International

SQUADRA PROGETTAZIONE

James Crocker
Tom Baker
James Quinlan

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

Adam Merrett
Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers

Maria Martinez
Oliver Keller
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

OPERAZIONI INTERNAZIONALI

TAKE-TWO
Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Richard Kelly

2K ASIA

DIRETTORE PUBBLICAZIONE

SENIOR ASIA
Jason Wong

RESPONSABILE MARKETING

SENIOR ASIA
Diana Tan

RESPONSABILE MARKETING ASIA

Daniel Tan

RESPONSABILE MARKETING

GIAPPONE
Maho Sawashima

DIRIGENTE PRODOTTO

Rohan Ishwarlal

DIRIGENTE PRODOTTO

Sharon Lim

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE

Yosuke Yano

COORDINATORE LOCALIZZAZIONE

Pierre Guijarro

ASSISTENTE LOCALIZZAZIONE

Yasutaka Arita

TAKE-TWO ASIA

OPERAZIONI

Eileen Chong
Veronica Khuau
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA

SVILUPPO COMMERCIALE

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hootsema

CONTROLLO QUALITÀ 2K

VICEPRESIDENTE CONTROLLO

QUALITÀ SENIOR
Alex Plachowski

RESPONSABILE TESTING

CONTROLLO QUALITÀ
Jeremy Ford

RESPONSABILE TESTING

CONTROLLO QUALITÀ - SQUADRE
SUPPORTO
Scott Sanford

CAPO PROGETTO

Shane Coffin

CAPI TESTER

Chris Adams
Nathan Bell

CAPI TESTER ASSOCIATI

Alexander Coffin
Jorge Corpeno
Phyllicia Fletcher
Ruben Gonzalez
Luis Nieves
Dewayne Roberto Wilbert Jr.
Jordan Wineinger

TESTER SENIOR

Ashley Carey
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Ana Garza
Tim Jones
Robert Klemppner
Phillip Lui
Robert Marrazzo
Nicole Millette
Michael Newsom
Michelle Parades
Marcial Pasek
Bar Peretz
Kristine Romine
Jeffrey Schrader
Jonathan Williams

TESTER CONTROLLO QUALITÀ

Travis Allen
Mailanee Anderson
TJ Anderson
Charlene Artuz
Eduardo Bancud
Steven Barling
Christopher Bautista
Robbie Bautista
Kyle Bellas
Michael Bond
Corey Bradley
Sampson Brier
Osvaldo Carrillo-Ureno
Matt Cates
Kyle Cobos
Nathan Craig
Joshua Collins
Hugh Cortney
Cassandra Del Hoyo
Bryce Fernandez
Jan Flugum
Zach Griffin
Henry Hall
Justin Handley
John Hanifzai
Pete Henderson
Daniel Im
Greg Jefferson
Chris Johnson
Jemel Jordan-Butler
Adam Junior
Casey Kautz
Johnathon Lak
David Lotruglio
Jason Maidman
Joshua Manes
Cesar Martinez
Quincy McGee
Lin Mei
Enrique Meza
Joe Nelms
Eddie Nieckowski
Phillip Owens
Josh Ray
Brian Reiss
Chris Rippey
Erick Rogers
Max Rohrer
Gabbi Ronquillo
Robert San Agustin
Daniel Smyth
Michael Snee
John Spatafora
Allan Thomas

Washington Thompson III
Dominic Villas
Anthony Wair
Justin Ward
Alexis White
Anthony Zaragoza

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Eric Chung
Todd Ingram

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

RESPONSABILE CQ LOCALIZZAZIONE

José Miñana

PROGRAMMATORE MASTERIZZAZIONE

Wayne Boyce

TECNICO MASTERIZZAZIONE

Alan Vincent

CAPO CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR

Oscar Pereira

CAPO PROGETTO CQ

LOCALIZZAZIONE

Fabrizio Mariani

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE

Karim Cherif
Elmar Schubert
Florian Genthon

CAPO ASSOCIATO CQ

LOCALIZZAZIONE

Cristina La Mura

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE

SENIOR

Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Jose Olivares
Pierre Tissot

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE

Christiane Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Giuliano Cataford
Iris Loison
Javier Vidal
Julien Le Tohic
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Sean Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

CONTROLLO QUALITÀ 2K CHINA

DIRETTORE CQ

Zhang Xi Kun

SUPERVISORE CQ

Steve Manners

CAPI CQ

Gao You Ming
Huang Cheng

TESTER CQ SENIOR

Wang Yi Min
Zhu Ya Hua
Shao Bang Zhu

TESTER CQ

Bai Gui Long
Cai Kuang Yu
Cao Kui
Cheng Feng
Cheng Qing
Deng Chen Chao
Deng Jian
Deng Yang
Hu Die
Huang Cheng
Huang Hua
Jiang Xiao Yu
Kong Wei Yu
Lai Yi Peng
Li Gang
Li Han
Li San Ying
Li Tong
Liu Jun Duo
Long Fu Yu
Luo Hao Ran
Luo Ting
Luo Yi
Luo Zhi Hui
Wu Di
Wu Tao
Xiang Gao Jie
Xiao Yi
Xin De Hua
Xu Lei
Yang Hui
Yang Ke
Yin Ting
Yin Xia
Zhang Biao
Zhang Hao Bin
Zhang Jiu Si
Zhang Peng
Zhang Rui Bin
Zhang Wei
Zhang Yong Bin
Zhou Dan

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Li Hua

CONTROLLO QUALITÀ LOCALIZZAZIONE 2K CHINA

RESPONSABILE CQ

Du Jing

CAPO TESTER CQ

Shigekazu Tsuuchi

TESTER CQ SENIOR

Zhu Jian
Chu Jin Dan

TESTER CQ

Qin Qi
Tan Liu Yang
Kan Liang
Ning Xu
Cho Hyunmin

TESTER CQ JUNIOR

Yu Lei
Zhou Qian Yu
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Zhao Yu
Mao Ling Jie
Bai Xue
Yan Yan
Wu Heng
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Song Shi Xue
Wang Ce
Liu Kun Peng
Zou Zhuo Ke
Tang Dan Ru

PROGRAMMATORI IT

Zhao Hong Wei
Hu Xiang

FOX STUDIOS

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRESIDENTE OPERAZIONI GLOBALI E MERCHANDISING

Salvatore LaRocca

VICEPRESIDENTE ESECUTIVO PARTNERSHIP DI MARKETING GLOBALE

Emilio Collins

VICEPRESIDENTE PARTNERSHIP DI MARKETING GLOBALE

Andrew Kelly

VICEPRESIDENTE AFFARI LEGALI E COMMERCIALI

Hrishi Karthikeyan

VICEPRESIDENTE CONCESSIONE LICENZE

Matt Holt

RESPONSABILE AFFARI LEGALI E COMMERCIALI SENIOR

Vince Kearney

COORDINATORE CONCESSIONE LICENZE SENIOR

Greg Brownstein

SPECIALISTA LICENZE

Wonnice Song

ACCOUNT EXECUTIVE MEDIA GLOBALE SENIOR

Artie Cutrone

COORDINATORE PARTNERSHIP DI MARKETING GLOBALE

Jen Murphy

ATTORI MOTION CAPTURE

ATLETI NBA

Harrison Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Will Cherry
Stephen Curry
Brandon Davies
Dante Exum
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Ben McLemore

James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Walters

GIOCATORI DI PALLACANESTRO

Antonio Biglow
Josh Bitton
Jake Bohigian
Myree "Reemix" Bowden
Michael Bowens, Jr.
Justin Brown
Dominic Calgari
Collin Chiverton
Joell Crawford
Roy Giles
Dominique Grant
Tim Harris
Justin Harold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jawon Mack
Mike McChristian
Corey McIntosh
Mikh McKinney
Xander McNally
Aalim Moor
Kareem Nitoto
Michael Nunnally
Jayson Obazuaye
Scott O'Gallagher
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Reaves
Jordan Richardson
Patrick "Pat The Roc" Robinson
Nick Ross
Franklin Session
Les Smith
Ryan Sypkens
Dominique Taplin
Dar Tucker
Christian Williams
Roshun Wynne, Jr.

BALLERINE SACRAMENTO KINGS

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

BALLERINI IL MIO PARCO

Judson Laipply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shreibman
Tony Ly

BALLERINI AGGIUNTIVI

Jennifer Carrico
Christopher Williams
Rachel Lee
Taylor Lee

MASCOTTE

Todd Maroldo

ATTORI ESPRESSIONI FACCIALI

Allen Huddleston
Sarunas J. Jackson

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Anna Choi
Na Yeon Kim
John Dickson
Tim Parham
Carlos "Los" Smothers
Billy "Dunkademics" Doran
Darren Moore
Kammron Taylor
Rachel DeMita

Ben Pensack
Pensack Sports
Gruppo gestione

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
Squadra vendite Take-Two
Squadra vendite digitali Take-Two
Squadra marketing di canale Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Squadra 2K IS
Greg Gibson
Squadra legale Take-Two
Chris McCown
Naty Hoffman
Mark James
Jack Liun
David Boutry
Barry Charleton
Mehmet Turan
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Crowley
Nicole Hillenbrand

Danielle Williams
Ariel Owens-Barham
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Jordan Moy
Jason Cruz
Access Communications
KD&E
Operation Sports
Steve Smith
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Dan Black
Ethan Abeles
The Lee Family
Davidson College
Arizona State University
University of Kansas
UCLA
University of Louisville
Georgetown University
University of Arizona
University of Connecticut
University of Michigan
Villanova University
University of Texas
University of Wisconsin

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

Questa garanzia limitata del software e accordo di licenza (questo "Accordo") potrebbe essere periodicamente aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.take2games.com/eula (il "Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

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

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-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

Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su una sola Piattaforma di gioco (per es. computer, dispositivo mobile o console di gioco) a meno che non sia espressamente specificato altrimenti nella documentazione del Software. I diritti derivanti dalla licenza sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza basata su questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla prima data utile tra quella dell'eliminazione del Software e quella della risoluzione dell'Accordo 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, 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 identificativi, 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 non nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i licenziatori del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenziatori.

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 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 il quale viga il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, 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 o 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 speciali (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 cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità additional, 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

previsto 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 riguardante i diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui 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, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia a e accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivono alla 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 avere altro titolo o diritto di proprietà sulla VV e sui BV a 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 valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o indirettamente le 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 della VV o dei 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 certe 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 (qui complessivamente definiti "Negozi di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del gioco tramite un Negozi di applicazioni sono soggetti alle regole del Negozi di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e dal suo Accordo di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal Negozi 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 Negozi 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, variabile 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 i beni abbia autorizzati o meno.

CALCOLO DEL SALDO: È possibile accedere e visualizzare la VV e BV 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 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 o ad altri eventi. Sebbene il Licenziante miri a effettuare tutti i calcoli su basi coerenti e ragionevoli, l'utente riconosce e accetta che i calcoli del Licenziante relativi all'ammontare 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 nel corso del gioco in base alle regole del gioco applicabili alla Valuta e ai Beni virtuali, variabili a seconda del Software associato. La VV e i 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 i BV disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VV o BV all'interno del Software. L'utilizzo di VV e BV costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di VV e BV del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di VV e BV sufficienti. La VV o i BV presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso ai 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 una VV convertibile. La VV e i 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 i 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 VV e BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere rimborsati, 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 VV e/o i 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 VV o BV che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco 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 VV e i BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che partecipano a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di manlevare, insieme ai suoi soci, licenziati, 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 Negozi 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 applicabili 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 VV e ai BV del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla VV, ai BV e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ: la VV è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare VV 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 VV o BV) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile ad obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito od operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negozio di applicazioni. Tali transazioni sono amministrare dal Negozio di applicazioni e non dal Licenziante. Il Licenziante declina espressamente qualsiasi responsabilità per tali transazioni e l'utente accetta che qualsiasi ricorso relativo a tali transazioni verrà indirizzato a o tramite il Negozio di applicazioni.

Il presente Accordo vincola esclusivamente l'utente e il Licenziante e non riguarda i Negozi di applicazioni. L'utente riconosce il fatto che il Negozio di applicazioni non è in alcun modo obbligato a fornire assistenza o servizi di manutenzione all'utente in relazione al Software. Ciò premesso, e nei limiti consentiti dalla normativa applicabile, il Negozio di applicazioni non è obbligato a fornire alcun altro tipo di garanzia in relazione al Software. Le pretese al Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi o alla non conformità a regolamenti o alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti dei consumatori o di diritti di proprietà intellettuale sono regolamentate dal presente Accordo e il Negozio di applicazioni non è in questi casi in alcun modo responsabile. L'utente deve rispettare i Termini di servizio e ogni altra politica o condizione posti dal Negozio di applicazioni. La licenza all'utilizzo del Software è una licenza non trasferibile all'utilizzo del Software solo su un dispositivo autorizzato di cui l'utente abbia il possesso e il controllo. L'utente dichiara di non risiedere in un paese o comunque in un'area geopolitica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specially Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli USA e in quelli "Denied Person" e "Denied Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un terzo beneficiario del presente Accordo e può quindi farlo valere nei confronti dell'utente.

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

Installando e utilizzando il Software, l'utente accetta i termini dell'acquisizione e dell'utilizzo delle informazioni fissati in questa sezione e la Politica sulla privacy del Licenziante, compresi (laddove applicabili), quelli relativi a (i) l'invio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner e a determinate parti terze, come per esempio le autorità governative, negli USA e in altri Paesi non europei o comunque diversi da quello dell'utente, compresi dei Paesi che potrebbero avvalersi di standard di protezione della privacy meno cogenti; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software.

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

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di 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 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 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 di alcun tipo. 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 nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilità 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, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spese 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, DANNI/NEGUZZIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNI/NEGUZZIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE STORTE PER VIA O 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 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 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 STESSO AL LICENZIANTE NEI PRECEDENTI DOICI (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 DOVUTI 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 LIMITATIVAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI INDETERGOBILI. 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 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 IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO.

DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI 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 chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la VV e i 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 i 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 allegata e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi la VV e i 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 (c)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e al software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante 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 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 la attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e i costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spertanza 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 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 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.

© 2005-2015 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 e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Le identificazioni di NBA e delle squadre appartenenti a NBA sono marchi commerciali, disegni coperti da copyright e altre forme di proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre appartenenti a NBA e non possono essere usate, interamente o in parte, senza previa autorizzazione scritta di NBA Properties, Inc. © 2015 NBA Properties, Inc. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.