

XBOX ONE

JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS

 **NBA 2K16**

FEATURING A SPIKE LEE JOINT



BE THE STORY

2K

NBA 2K16



SOMMARIO

- 2 ASSISTENZA
- 3 COMANDI DI GIOCO
- 4 COMANDI
 - 4 ATTACCO DI BASE
 - 4 DIFESA DI BASE
 - 5 ATTACCO AVANZATO
 - 6 DIFESA AVANZATA
 - 7 PRO STICK™: TIRO
 - 8 PRO STICK™: PALLEGGIO
 - 9 MOVIMENTI IN POST
 - 10 TIRI IN POST
 - 10 COMANDI DIFENSIVI
- 11 COMANDI VOCALI KINECT
- 13 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K16
- 22 GARANZIA LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E DIVULGAZIONI INFORMAZIONI D'USO

AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale del sistema Xbox One™ e il manuale degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. www.xbox.com/support.

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.



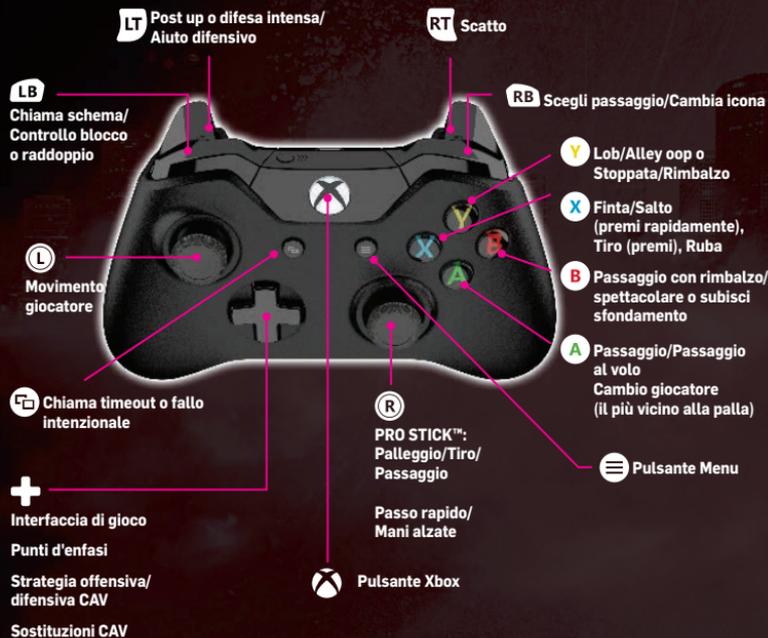
Assistenza:
<http://support.2k.com>

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 DI GIOCO

CONTROLLER WIRELESS PER XBOX ONE



CONTROLLER WIRELESS PER XBOX ONE

Attacco di base	Comando	Difesa di base
Movimento giocatore	L	Movimento giocatore
PRO STICK™: Movimenti in palleggio/Tiro/Passaggio	R	Passo rapido/Mani alzate
Post up	LT	Difesa intensa/Aiuto difensivo
Scatto	RT	Scatto
Chiama schema/Controllo blocco	LB	Raddoppio
Icona passaggio	RB	Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo	A	Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Passaggio con rimbalzo (premi rapidamente), passaggio spettacolare (premi rapidamente due volte)	B	Subisci sfondamento
Tiro (premi) Finta/Salto (premi rapidamente) Raccogli il palleggio in virata (premi rapidamente due volte)	X	Ruba (premi) Fallo intenzionale (tieni premuto)
Lob (premi rapidamente), alley oop (premi rapidamente due volte)	Y	Stoppata/Rimbalzo
2K Smart Play	Ⓢ	Interfaccia di gioco
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	
Controllo blocco	Tieni premuto L1 , Usa RB per scegliere tra roll e fade e RT per scegliere il lato del blocco
Passaggio con rimbalzo	Premi rapidamente B
Passaggio sopra la testa/lob	Premi rapidamente Y
Passaggio spettacolare	Premi rapidamente due volte B
Alley oop	Premi rapidamente due volte Y
Handoff dal palleggio/Handoff	Tieni premuto B per far avvicinare il compagno selezionato alla palla, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia Y per forzare comunque il passaggio
Conduci al passaggio a canestro	Tieni premuto Y per obbligare il compagno selezionato a tagliare verso il canestro, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia Y per forzare comunque il passaggio
Finta di passaggio	Y + B (da fermo o durante un'entrata)
Dai e vai	Tieni premuto A per mantenere il controllo del passatore, rilascia A per passargli nuovamente la palla
Tap-in con schiacciata/sottomano Concludi alley oop (quando controlli il ricevitore)	Tieni premuto X
Passaggio PRO STICK™	RB + B
Chiama timeout	Pulsante Visualizza

DIFESA AVANZATA

Azione	Comando
Movimento	○
Passo rapido	Inclina rapidamente ○ nella direzione in cui vuoi che vada il difensore
Scivolamento rapido	L1 + RT + ○
Ruba	Premi rapidamente X
Stoppata	Y
Rimbalzo	Y (palla in aria)
Subisci sfondamento	B
Flop	Premi rapidamente due volte B
Palleggio nel traffico	Tieni premuto L1
Aiuto difensivo dinamico	Tieni premuto L1 (premi più a fondo per ricevere più aiuto)
Mani alzate	Tieni inclinata ○
Nega mani larghe	Tieni inclinata ○ (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	Tieni inclinata Ⓒ in qualsiasi direzione (verso il canestro per tirare contro il tabellone)
Finta	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente Ⓒ
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Tieni inclinata Ⓒ lontano dal canestro
Passo indietro e tiro (entrata laterale)	Tieni inclinata Ⓒ lontano dal canestro
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente ⓧ da fermo durante un'entrata (Ⓒ controlla la direzione del salto)
Tiro in virata	Premi rapidamente due volte ⓧ da fermo o durante un'entrata
Sottomano normale (entrando a canestro)	Tieni inclinata Ⓒ a sinistra, a destra o verso il canestro durante un'entrata (la direzione di Ⓒ determina la mano con cui tiri)
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Tieni inclinata Ⓒ a sinistra/destra
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Tieni inclinata Ⓒ verso la linea di fondo
Schiacciate a due mani (entrando a canestro)	Ⓜ + tieni inclinata Ⓒ verso il canestro

Azione	Comando
Schiacciata mano principale/secondaria (entrando a canestro)	Ⓜ + tieni inclinata Ⓒ a sinistra/destra per schiacciare con la stessa mano
Schiacciate spettacolari (entrando a canestro)	Ⓜ + tieni inclinata Ⓒ lontano dal canestro
Cambio tiro a mezz'aria	Avvia schiacciata/sottomano, muovi Ⓒ in qualsiasi direzione dopo il salto
Passo e tiro	Finta il tiro, quindi tieni inclinata Ⓒ di nuovo prima che termini il movimento di finta

PRO STICK™: PALLEGGIO

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	RT + muovi rapidamente Ⓢ lontano dal canestro	Palleggio

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

Azione	Comando
Movimento in post	Tieni inclinata Ⓢ
Entrata in area	RT + Ⓢ verso la lunetta quindi rilascia velocemente RT
Entrata dalla linea di fondo	RT + Ⓢ verso la linea di fondo quindi rilascia velocemente RT
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 X
Passo indietro in post	Tieni inclinata Ⓢ lontano dal canestro, quindi premi rapidamente X

Azione	Comando
Passo indietro	Tieni inclinata Ⓢ a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente X

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 inclinata RT 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

COMANDI DIFENSIVI

Azione	Comando	Contesto
Movimento	Ⓢ	Qualsiasi
Scivolamento rapido	RT + RT + Ⓢ	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente X	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 inclinata	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni inclinata	Difesa sulla palla
Pressa	Tieni premuto	Difesa senza palla
Raddoppio		Qualsiasi

COMANDI VOCALI KINECT

Puoi utilizzare i comandi vocali Kinect 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"	Schemi
"Isolamento veloce" "Iso veloce" "Isolamento per tiro da tre" "Pick and roll" "Post up veloce" "Tre punti veloci"	Controllo schemi

"Porta un blocco senza palla per me" "Porta un blocco per me"	Blocco veloce
--	---------------

Difesa

"Raddoppio"	Chiama un raddoppio IA
"Aiuto"	Chiama un aiuto dalla squadra
"Fallo intenzionale"	Chiama un fallo intenzionale
"Aiuto sulla palla"	Chiede al giocatore IA più vicino di passare al portatore di palla se non lo sta già marcando
"Fai entrare - cognome/nome completo del giocatore in panchina"	Avvia una sostituzione di un giocatore specifico
"Difesa a uomo" "Zona 2-3", "Zona 3-2" "Pressing 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 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 Meekins
Johinnie Yang
Matt Hamre
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovci
Matthias Wolka
Brian Townsend
Hartan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Kaefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikanth Jagannathan
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eteftherios "Leftos" Aslanoglu
Bihua "Bella" Qiu
Yang Liu
Yu Gu

Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
David Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Heem Patel
Doug Marien
Jon Lew
Jingjing Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai-Chuan 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 Ramagll

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
Jerison Scipida
Dion Reate
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
Shereif Fattouh
Brett Hawkins

SQUADRA GRAFICA

DIRETTORE GRAFICA PERSONAGGI
Heather Marshall

GRAFICI PERSONAGGI

Winnie Hsieh
Tyler Bronis
Tim Auer
Yuki Yamamura
Chris Darroca
Omar Sancristobal
Jeongheol 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 Chalwell
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 Dalmiel
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 Buet

RIPRESE AGGIUNTIVE

Ian Levasseur

TRUCCO

Jeanne San Diego
Alex Iriarte
Marissa Vossen

CAST VIVENDO UN SOGNO

FREQ

Saranus J. Jackson

CEE-CEE

Michelle Mitchener

SIGNORA MARTHA

Gina Breedlove

SIGNOR PETE

Arthur Richardson

VIC VAN LIER

Wade Wilson

YVETTE MENDENHALL

Anya 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

Spike Lee

DIRETTORE FOTOGRAFIA

Kerwin DeVonish
Cliff Charles

PRIMO ASSISTENTE ALLE RIPRESE

Pete Lau
Nick Schwyter
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

PROGRAMMATTORE 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 Tominia

TECNICO DI SCENA II

Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schlichtel

TECNICO DI SCENA I

Alexandra Grant
Christopher Barton

RESPONSABILE PRODUZIONE

Charles Ghislandi

SPECIALISTA II

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

SPECIALISTA I

Michelle Hill
Jeremy Wages

RESPONSABILE TECNICO

Steve Park

PROGRAMMATTORE PIPELINE

Charles Harris

SUPERVISORE MULTIMEDIA

Mateo Baker

ASSISTENTE AUDIO I

Andrew Hanson

OPERATORI TELECAMERA

Alan 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 BREAKDOWN

Scritte da Jost 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 SPECIALI

Tim 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 Distas

Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

VOCIO FOLLA

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anooshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Phillip Floyd
Ben Hader

Daryll Jones
Khaliahsheia 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 Ismaier

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 Scallio

RESPONSABILE PRODUZIONE CREATIVA

Josh Orellana

COORDINATORE PRODUZIONE CREATIVA

Kaitlin Bleier

ASSISTENTI PRODUZIONE CREATIVA

William Gale
Cathy Neely
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 MARCHIO

Andrew 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 Koepfen

TECNICI MONTAGGIO VIDEO ASSOCIATI
Doug Tyler
Nick Pytvanainen

DIRETTORE GRAFICA WEB
Gabe Abarcar

DIRETTORE WEB
Nate Schaumberg

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 Abarcar

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 Heyssek
Lee Ryan

AMMINISTRATORE SISTEMI
Fernando Ramirez

AMMINISTRATORI SISTEMI JUNIOR
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

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

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
Agnis Rosique
Alan Moore

Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jenning
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm

Jean-Paul Hardy
Jesus 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 Arderton
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 Khuan
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

CAPİ TESTER
Chris Adams
Nathan Bell

CAPİ TESTER ASSOCIATI
Alexander Coffin
Jorge Corpeño
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 Klempner
Phillip Lui
Robert Marrazzo
Nicole Millatte
Michael Newsom
Michelle Paredes
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
Cory 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 Malmgren
Joshua Manes
Cesar Martinez
Quincy McGee
Lin Mei
Enrique Meza
Joe Nelms
Eddie Niecikowski
Philip 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 Menendez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon 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 Kun
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
Luo 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
Cai 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

Winnie Song

ACCOUNT EXECUTIVE MEDIA GLOBALI 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 McLamore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

GIOCATORI DI PALLACANESTRO

Antonio Biglow
Josh Bitton
Jake Bohigian
Myree "Reemix" Bowden
Michael Bowens, Jr.
Justin Brown
Dominic Categari
Collin Chiverton
Joell Crawford
Roy Giles
Dominique Grant
Tim Harris

Justin Herold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jawon Mack

Mike McChristian
Corey McIntosh
Mikhy 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 Blalock
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Noyue
Katerina Kountouris
Moiria Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

BALLERINI IL MIO PARCO

Judson Laipply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shrelbman
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 Penham
Carlos "Lase" Smothers
Billy "Dunkademics" Doran
Darren Moore
Kammron Taylor
Rachel DeMita
Ben Pensack
Pensack Sports
Gruppo gestione

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A VISUAL

CONCEPTS

Stavrus 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 legatè 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
K0&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 Collage
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/italia (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, MATERIALE E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE"), 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, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione di 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 distribuito in alcun modo e con nessun mezzo, sia parzialmente, 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 e con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i Licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenziatori.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento l'utente accetta il no:

- 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 e 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 vige 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/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 speciali (complessivamente denominate "Funzionalità addizionali"). L'accesso alle Funzionalità addizionali è limitato a un singolo account utente (come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valute virtuali convertibili o 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 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 (compreso quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare, 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 addizionali, 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 varie tecniche di controllo, come sistemi di altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso. Utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sua parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità addizionali, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti o 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 merito titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati.

CONTENUTI CREATIVI/UTILE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi (ma non limitati) a mappa 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 esclusiva, perenni, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tutti i contributi in qualsiasi modo per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altri interventi comunicati al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita dai 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 al godimento, alla distribuzione e ad 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"), 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, giocare, 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 acquistare e (a) 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 i BV rappresentano dati e 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 limitata, non esclusiva, non trasferibili e non cedibili in sublicenza di usare la VV e i 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 o i BV ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non aver altro titolo o diritto di proprietà sulla VV o 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 i 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 prendere delle misure che influiscano indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VV 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 all'uso della VV o dei BV e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

QUADRO AVERE E ACQUISTARE VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI. All'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare o BV ottenere BV dal Licenziante a seguito del completamento di certe o attività o del raggiungimento di certi obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente VV o BV per aver completato un'attività di gioco, come aver raggiunto un determinato livello nel gioco, aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. La VV e i BV ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VV e BV solo all'interno del Software o tramite piattaforma, 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 negozio di applicazioni sono soggetti alle regole del negozio di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e dai suoi Accordi di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal negozio di applicazioni. Il Licenziante può offrire scconti o promozioni sull'acquisto di VV e tali scconti e promozioni possono essere disponibili solo in determinati momenti di acquisto. Il Licenziante si riserva il diritto di modificare i prezzi di acquisto di VV e di negozi di applicazioni. L'ammontare di VV acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante si riserva il diritto di fissare 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 il abbia autorizzato o meno.

CALCOLO DEL SALDO: È possibile accedere e visualizzare la VV e i 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 Beni virtuali sul proprio Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare a tal modo in cui viene accreditata e addebitata la VV sugli Account utente in relazione agli acquisti di BV e 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 autorizzati 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 per protezione privacy o a scopi del fondo di VV o BV del proprio Account utente per cancellare una transazione effettuata dal Software non 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 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 della morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di VV o BV tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente suona o utilizza 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 o 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 o BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere risarcibili, trasferibili o cambiabili. Salvo nei casi in cui la legge applicabile lo proibisca, il Licenziante ha il diritto esclusivo di gestire, restituire, controllare, modificare, sospendere o eliminare la VV e i BV nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o a qualunque altra persona.

NON TRASFERIBILITÀ. qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VV o BV che non avvenga nella modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco a tramite del Software ("Trasferizioni 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 Trasferizioni non autorizzate. Gli utenti che parteciperanno 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 Negozio di applicazione 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 altri interventi mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferisca 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 al 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 in 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 o a 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 a alcun altro tipo di garanzia in relazione al Software. Le pretese e le relative responsabilità nei confronti di prodotti difettosi o non conformi alle norme applicabili alla legge e la pretesa derivanti da una violazione dei diritti di proprietà intellettuale o di altri diritti di proprietà intellettuale sono presentate dal 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 "Controlly Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli USA e negli "Denied Party" o "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 avallarsi o non conformarsi alle norme applicabili alla legge e la pretesa derivanti da una violazione dei diritti di proprietà intellettuale o di altri diritti di proprietà intellettuale, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti o su altre piattaforme; (ii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di diversi giochi, 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 e invariamente menzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi su menzionati, 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 di 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 o 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 computer 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 e hardware di terze parti e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia di alcun tipo. 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 qualsiasi 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 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, IN COMPLESSO, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNI ESEMPLIFICATIVI, PERDITE NEL VALORE O DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE PER VIA O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRA CONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE O LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERÀ (SALVO 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 ELAVATA TRA LE SOMME PAGATE DALL'UTENTE STESSE 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 IN CASO DI MORTE O INFORTUNO DOVUTI A NEGLIGENZA, FRODE O ONDOTTA ILLECITA INTENZIONALE, LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ SUMMENZIONATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE E LIMITAMENTE ALLE ESPRESSE O AUSOLE CHE SIANO PRODOTTE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPAL INDETERMINABILI LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

NOI NON CONTROLLIAMO, NE POSSIAMO CONTROLLARLE, IL FLUSSO DI DATI DA VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI 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 funzionano esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati da Termini di Servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia o controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente. In inclusi la WV e BV e BV associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi la WV e BV associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi probati dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni WV 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 o 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 WV 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 GIOCO O STATO

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 sottosegretario (c)(1)(ii) delle clause 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 clause dei Diritti limitati in relazione al 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 irrimediabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni attuali, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

L'utente è responsabile per e dovrà pagare, indennizzare e tenere indenne il Licenziante e qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato da qualsiasi tassa, imposta e tributo imposti da qualsiasi ente governativo sulle transazioni contemplate nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatti 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'enzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che lo attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto a rimborsi da parte del Licenziante per nessun tipo di spesa, dovendolo anzi tenere indenne da esse.

TERMINI DI SERVIZIO

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