

JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS



# NBA 2K16

FEATURING A SPIKE LEE JOINT



# BE THE STORY



**ITALIANO - VISITARE IL MENU IMPOSTAZIONI DEL PROPRIO SISTEMA PLAYSTATION®4 PER IMPORTANTI INFORMAZIONI SULLA SALUTA E LA SICUREZZA PRIMA DI UTILIZZARE IL PRODOTTO**

**PRECAUZIONI** - Questo disco di gioco contiene software per il sistema PlayStation®4 (PS4™) ed è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PS4™ per il mercato PAL. Leggere attentamente la guida alla sicurezza per il sistema PS4™ per un corretto utilizzo e conservazione di questo disco di gioco.

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

**AVVERTENZE PER LA SALUTE PER IL 3D** - Alcune persone potrebbero provare un malessere (come affaticamento degli occhi o nausea) durante la visione di immagini video in 3D o giocando con giochi in 3D stereoscopico su televisori 3D. Se si verificasse un tale malessere, si deve interrompere immediatamente l'uso del televisore finché il malessere scompare. In genere si consiglia di evitare l'uso prolungato del sistema PS4™ e fare una pausa di 15 minuti per ogni ora di gioco. Tuttavia, quando si gioca con giochi in 3D stereoscopico o si guardano video in 3D, la durata e la frequenza delle pause necessarie possono variare da persona a persona. Si prega di fare delle pause abbastanza lunghe affinché eventuali sensazioni di malessere scompaiano. Se i sintomi persistono, consultare il medico. La visione dei bambini (soprattutto quelli sotto i sei anni) è ancora in fase di sviluppo. Si consiglia di consultare il medico o l'oculista del proprio bambino prima di consentire ai bambini di guardare immagini video in 3D o giocare con giochi in 3D stereoscopico. Gli adulti devono sorvegliare i bambini per assicurarsi che seguano le raccomandazioni di cui sopra.

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

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

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

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



## SOMMARIO

### 2 ASSISTENZA

#### 2 COMANDI

2 ATTACCO DI BASE

2 DIFESA DI BASE

3 ATTACCO AVANZATO

3 DIFESA AVANZATA

4 PRO STICK™: TIRO

5 PRO STICK™: PALLEGGIO

6 TIRI IN POST

6 MOVIMENTI IN POST

7 COMANDI DIFENSIVI

### 8 COMANDI VOCALI PLAYSTATION®4

### 9 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K16

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

Alcune funzioni non saranno disponibili temporaneamente durante l'installazione iniziale del 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](http://www.2ksports.com/serverstatus) per ulteriori informazioni.

## COMANDI CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4

Attacco di base	Comando	Difesa di base
Movimento giocatore	Levetta sinistra	Movimento giocatore
PRO STICK™: Movimenti in palleggio/ Tiro/Passaggio	Levetta destra	Passo rapido/Mani alzate
Post up	<b>L2</b>	Difesa intensa/Aiuto difensivo
Scatto	<b>R2</b>	Scatto
Chiama schema/Controllo blocco	<b>L1</b>	Raddoppio
Icona passaggio	<b>R1</b>	Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo	⊗	Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Passaggio con rimbalzo (premi rapidamente), passaggio spettacolare (premi rapidamente due volte)	⊙	Subisci sfondamento
Tiro (premi) Finta di tiro/Saltello (premi rapidamente) Raccogli il palleggio in virata (premi rapidamente due volte)	⊞	Ruba palla (premi) Fallo intenzionale (tieni premuto)
Lob (premi rapidamente), alley oop (premi rapidamente due volte)	△	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 <b>L1</b> , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli Gioca dal menu
2K Smart Play	Tasto su
Controllo blocco	Tieni premuto <b>L1</b> . Usa <b>R1</b> per scegliere tra roll e fade e <b>R2</b> per scegliere il lato del blocco
Passaggio con rimbalzo	Premi rapidamente ⊙
Passaggio sopra la testa/lob	Premi rapidamente △
Passaggio spettacolare	Premi rapidamente due volte ⊙
Alley oop	Premi rapidamente due volte △
Handoff dal palleggio/Handoff	Tieni premuto ⊙ per far avvicinare il compagno selezionato alla palla, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia ⊙ per forzare comunque il passaggio
Conduci al passaggio a canestro	Tieni premuto △ per obbligare il compagno selezionato a tagliare verso il canestro, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia △ per forzare comunque il passaggio
Finta di passaggio	△ + ⊙
Dai e vai	Tieni premuto ⊗ per mantenere il controllo del pastore, rilascia ⊗ per passargli nuovamente la palla
Schiacciata/Sottomano in tap-in Termina l'alley oop (mentre controlli il destinatario)	Tieni premuto ⊞
Passaggio PRO STICK™	<b>R1</b> + levetta destra

## DIFESA AVANZATA

Azione	Comando
Movimento	Levetta sinistra
Passo rapido	Inclina rapidamente la levetta destra nella direzione in cui vuoi che vada il difensore
Scivolamento rapido	<b>R2</b> + <b>L2</b> + levetta sinistra
Ruba	Premi rapidamente ⊞
Stoppata	△



Rimbalzo	⚡ (palla in aria)
Subisci sfondamento	⊙
Flop	Premi rapidamente due volte ⊙
Pressing	Tieni premuto <b>L2</b> vicino all'avversario
Difesa intensa	<b>L2</b>
Palleggio nel traffico	Tieni premuto <b>L2</b>
Aiuto difensivo dinamico	Tieni premuto <b>L2</b> (premi più a fondo per ricevere più aiuto)
Mani alzate	Tieni inclinata la levetta destra
Nega mani larghe	Tieni inclinata la levetta destra (quando difendi senza palla)
Raddoppio	Tieni premuto <b>L1</b>
Icona raddoppio	Premi rapidamente <b>L1</b> quindi tieni premuta l'icona del compagno che 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 la levetta destra in qualsiasi direzione (verso il canestro per tirare contro il tabellone)
Finta	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente la levetta destra
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Tieni inclinata la levetta destra lontano da canestro
Passo indietro e tiro (entrata laterale)	Tieni inclinata la levetta destra lontano da canestro
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente ⊙ da fermo o durante un'entrata (la levetta sinistra 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 la levetta destra a sinistra, a destra o verso il canestro durante un'entrata (la direzione della levetta destra determina la mano con cui tiri)
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Tieni inclinata la levetta destra lontano dal canestro a sinistra/destra
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Tieni inclinata la levetta destra verso la linea di fondo

Azione	Comando
Schiacciate a due mani (entrando a canestro)	<b>R2</b> + tieni inclinata la levetta destra verso il canestro
Schiacciata mano principale/secondaria (entrando a canestro)	<b>R2</b> + tieni inclinata la levetta destra a sinistra/destra per schiacciare con la stessa mano
Schiacciate spettacolari (entrando a canestro)	<b>R2</b> + tieni inclinata la levetta destra lontano da canestro
Cambio tiro a mezz'aria	Avvia schiacciata/sottomano, muovi la levetta destra in qualsiasi direzione dopo il salto
Passo e tiro	Finta il tiro, quindi tieni inclinata la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta

### PRO STICK™: PALLEGGIO

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

## TIRI IN POST (PREMI **L2** PER IL POST)

Azione	Comando
Gancio in post (dalla breve distanza)	Tieni inclinata la levetta destra verso il canestro (levetta sinistra in posizione neutrale)
Fadeaway in post (oltre la breve distanza)	Tieni inclinata la levetta destra lontano dal canestro a sinistra o destra
Sottomano in post	Tieni inclinata la levetta destra verso il canestro (levetta sinistra in una direzione qualsiasi)
Shimmy	<b>R2</b> + tieni inclinata la levetta destra lontano dal canestro a sinistra o destra
Finta	Inizia a eseguire uno dei tiri descritti sopra, quindi riporta la levetta destra in posizione neutrale
Sopra e sotto/Passo e tiro	Finta il tiro, quindi premi la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta

## MOVIMENTI IN POST

Azione	Comando
Movimento in post	Tieni inclinata la levetta sinistra
Entrata in area	<b>R2</b> + levetta sinistra verso la lunetta quindi rilascia velocemente <b>L2</b>
Entrata dalla linea di fondo	<b>R2</b> + levetta sinistra verso la linea di fondo quindi rilascia velocemente <b>L2</b>
Giro rapido	Ruota la levetta destra verso la spalla esterna
Entrata in gancio	Ruota la levetta destra verso la spalla interna
Finte	Inclina rapidamente la levetta destra in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro
Saltello in post	Tieni inclinata la levetta sinistra a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente <b>Ⓢ</b>
Passo indietro in post	Tieni inclinata la levetta sinistra in direzione opposta al canestro, quindi premi rapidamente <b>Ⓢ</b>
Passo indietro	Tieni inclinata la levetta sinistra a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente <b>Ⓢ</b>

## COMANDI DIFENSIVI

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



## COMANDI VOCALI PLAYSTATION®4

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

Comando vocale	Azione
<b>Sempre attivo</b>	
"Timeout" "Chiama timeout"	Chiama un timeout
"Cambia visuale"	Passa alla visuale successiva
<b>Attacco</b>	
"Isolamento veloce" "Iso veloce" "Isolamento per tiro da tre" "Pick and roll" "Post up veloce" "Tre punti veloci"	Controllo schemi
<b>Difesa</b>	
"Raddoppio"	Chiama un raddoppio IA
"Falto 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
"Difesa a uomo" "Zona 2-3" "Zona 3-2" "Pressing metà campo" "Pressing tutto campo"	Chiama uno schema difensivo
<b>La mia CARRIERA</b>	
"Passala a me" "Passa la palla"	Chiama la palla
"Alley oop" "Fammi un alley"	Chiama un alley oop
"Tira la palla!" "Tiralà bene" "Prendi quel tiro!" "Tiralà subito!" "Tiralà 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  
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 Koefer  
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 Copalakrishnan  
David Brown  
Ivan Gusev  
Michael Sharpe  
Heem Patel  
Doug Marlen  
Jon Lew  
Jingling Wang  
Alex Hu  
Kiran George  
Kai-Chau Hsiao

Prajwal Manjunath  
Adam Burch  
Andrew Mesheko  
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 Kazanskil  
Zhe Peng  
Brian Ramagli

**CAPI PROGRAMMAZIONE  
STRUMENTI SENIOR**  
Programmatore software  
Romerik Rousseau

#### PRODUZIONE

**PRODUTTORE ESECUTIVO**  
Jeff Thomas

##### **PRODUTTORI SENIOR**

Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicia Steenhout  
Ben Bishop  
Rob Jones

**DIRETTORE DINAMICA DI GIOCO**  
Mike Wang

##### **PRODUZIONE E PROGETTAZIONE**

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

Scott O'Sallagher  
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 Sanristobal  
Jeongcheol Shin  
Evan Althelm  
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 VOLTÌ 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 Kende  
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. L. Esparte  
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 Asato  
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 Sarrano  
Antoni Dalmiel  
Jorge Quiroga

## **CASST 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 Triarte  
Marissa Vossen

## **CASST VIVENDO UN SOGNO**

**FREQ**  
Sarunas J. Jackson

**CEE-CEE**  
Michelle Mitchener

**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 Hatton  
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 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 Strazkowski

**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

**REPARTO MOTION CAPTURE  
SUPERVISORE**  
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

**PROGRAMMATORE PIPELINE**  
Charles Harris

**SUPERVISORE MULTIMEDIA**  
Mateo Baker

**ASSISTENTE AUDIO I**  
Andrew Hanson

**OPERATORI TELECAMERA**  
Alan Ricardex  
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 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 SPECIALI**  
Tim Anderson  
Phil Johnson

Fresno State Bulldog  
Marching Band  
Greg Ortiz  
Craig Rettmer  
Aggie Pac  
California Aggie  
Marching Band

**DIALOGHI**  
Donell Dshone Johnson Jr.  
Sean Lasater  
Shane Meston  
Matt Pym  
Nick Powers  
Carney Lucas  
Michael Distad  
Will Dagnino  
Michael Turner  
Spencer Douglass  
Todd Bergmann  
Cecll 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  
Phillip Floyd  
Ben Hader  
Daryll 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



**PRESIDENTE**  
Christoph Hartmann

**DIRETTORE GENERALE**  
David Ismailler

**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 Scatci

**RESPONSABILE PRODUZIONE CREATIVA**  
Josh Orellana

**COORDINATORE PRODUZIONE CREATIVA**  
Kaitlin Bleier

**AFFARI COMMERCIALI 2K**  
William 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 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 Koeppen

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

**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 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 Quintan

**SQUADRA 2K INTERNATIONAL**  
Adam Merrett  
Agnes 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 Brulin  
Devon Stanton  
Diana Freitag  
Jan Sturm

Jean-Paul Hardy  
Jesús Sotillo  
Lieve 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 Ishwarlat

**DIRIGENTE PRODOTTO**  
Sharon Lim

**RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE**  
Yosuke Yano

**COORDINATORE LOCALIZZAZIONE**  
Pierre Gujjarro

**ASSISTENTE LOCALIZZAZIONE**  
Yasutaka Arita

## TAKE-TWO ASIA

**OPERAZIONI**  
Eileen Chong  
Veronica Khuan  
Chermin 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 Hoolsema

## 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 Corpeño  
Phylicia 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 Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

**TESTER SENIOR**  
Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klemper  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsum  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams



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 Nicciowski  
Philip Owens  
Josh Ray  
Brian Reiss  
Chris Rippey  
Eric Rogers  
Max Rohrer  
Gabbi Ronquillo  
Robert San Agustín  
Lucia 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  
Alden Brantel  
Rachel Hajewski  
Chris Jones  
Kris Jolly  
John Corral  
Eric Chung  
Todd Ingram

#### **CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL**

**RESPONSABILE CQ LOCALIZZAZIONE**  
José Miniana

**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  
Luci Magni  
Manuel Aguayo  
Martin Schücker  
Namer Merli  
Nicolas Bonin  
Norma Hernandez  
Pablo Menéndez  
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 Yu 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 Jiao Si  
Zhang Peng  
Zhang Rui Bin  
Zhang Rui  
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 Tsuchi

**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 Hang  
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**  
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 McLemore  
James Nunnally  
Austin Rivers  
Lance Stephenson  
Evan Turner  
Dion Walters

**GIOCATORI DI  
PALLACANESTRO**

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

**BALLERINE  
SACRAMENTO KINGS**  
Megan Beeson  
Brittney Blatout  
Andrea Cabrera  
Roxanna Cortez  
Angela Inouye  
Katerina Kountouris  
Lynsi Teixeira  
Isela Perez  
Tammier Porter

**BALLERINI IL MIO PARCO**  
Judson Laipply  
Eric "Kidd Strobe" Bassett  
Gary "Noh-Justus" 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 Pansack  
Pensack Sports  
Gruppo gestione

**RINGRAZIAMENTI SPECIALI  
A VISUAL CONCEPTS**  
Strauss Zelnic  
Karl Slafot  
Lainie Goldstein  
Seth Krauss  
Dan Emerson  
Jordan "Katz"  
David Cox  
Scott Patterson  
Squadra vendite Take-Two  
Squadra vendite digitali  
Take-Two  
Squadra marketing canale  
Take-Two  
Siobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Flumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
Squadra 2K IS  
Greg Gibson  
Squadra legatate Take-Two

Chris McCon  
Naty Hoffman  
Mark James  
Jack Liun  
David Boutry  
Barry Charleston  
Mehmet Turan  
Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Gali Hamrick  
Tony MacNeill  
Christina Yu  
Chris Bigelow  
Brooke Grabrian  
Katie Nelson  
Chris Burton  
Betsy Ross  
Pete Anderson  
Oliver Hall  
Maria Zamanigo  
Nicholas Crowley  
Nicole Hillenbrand  
Daniele Williams  
Ariel Owens-Barham  
Mark Little  
Jean-Sébastien Ferey  
Jordan Moy  
Jason Cruz  
Access Communications  
K&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  
Ethel Abeles  
The Lee Family  
Davidson College  
Arizona State University  
University of Louisville  
University of Kansas  
University of Louisville  
Georgetown University  
University of Arizona  
University of Connecticut  
University of Michigan  
Villanova University  
University of Texas  
University of Wisconsin



L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. 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](http://www.take2games.com/privacy) E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal).

## LICENZA

[illegible]

## 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 meno di tutto esemplificativo, anche i Beni virtuali e la Valuta virtuale (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o in 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 utilizzabile per lo scopo commerciale;
- decompilare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio e etichetta di proprietà riportata su o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo o la fruizione della funzionalità online del Software;
- barare o utilizzare bot, politiche o altri programmi non autorizzati in durante l'utilizzo della 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 vigi 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 norme possono essere modificate nel tempo.

**ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE CODICI DIGITALI.** Il download di software, il riscatto di un codice serie unico, la registrazione del Software (l'iscrizione a servizi di parte terze o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per attivare il Software accedere alle codici 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 valore virtuale convertibili o 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'Unica fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattata per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (comprese quelle di backup o di chivzione) 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, concedere 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 contenuti, attributi non sensibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero essere fonte di funzione 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 a 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

**CONTENUTI REALIZZATI DALL'UTENTE.** Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi (ma non limitati) a mappe di globo, scenari, foto, progetti d'automobile, oggetti o video di partite giochi. 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 concede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusiva, perentoria, irrevocabile, totalmente trasferibile e cedibile in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi natura. Il presente documento non esclude in alcun modo la possibilità per l'utente di vendere o concedere in licenza i propri contributi. Il presente documento, nel caso della normativa applicabile, l'utente rinuncia e si 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 sopravvanno 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 o un social network ("Account di parti terza"), 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 e 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 terza. La responsabilità per qualsiasi uso e della sicurezza dei propri Account utente e Account di parti terza utilizzati per accedere e utilizzare il Software ricade sull'utente.

## VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUAL

Se il Software permette di acquistare 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 il 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 il 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 il BV ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza a l'utente riconoscono di non aver 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 al BV.

La VV e BV non posseggono un controlvalore 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/e/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 smetta 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 del BV/e o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

[illegible]

**CAPOLO DEL SALDO:** È possibile accedere visualizzare la Vv e i BV accreditati sul proprio Account utente una volta effettuato il login all'Account utente stesso. Il Licenziatario 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 il Bv possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di Vv e Bv a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di Vv e Bv possono variare in qualsiasi momento. La Vv e Bv disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa Vv e Bv all'interno del Software. L'utilizzo di Vv e Bv costituisce un'adesione al presente regolamento e il Licenziante si riserva il diritto di modificare, senza preavviso, le regole di gioco e le modalità di utilizzo della Valuta virtuale e dei Beni virtuali. Il Licenziante non è sufficientemente presente nell'Account utente e non può essere verificato o determinato se l'utente ha utilizzato o può utilizzare il Software. Il Licenziante non può essere ritenuto responsabile per la perdita o la distruzione di 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 o 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](http://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 BV non possono essere usati per chiedere somme di denaro, valori monetari o altri beni dal Licenziante o da qualunque altra persona o entità, salvo laddove diversamente stabilito nel presente documento o laddove altrimenti disposto dalla normativa applicabile. La VV e BV non posseggono un controvalore in denaro e né il Licenziante né qualsiasi altra persona o entità possono essere obbligati a dare in cambio di VV o BV oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

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



**NON TRASFERIBILITÀ:** qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VV o BV, che non avvenga nella modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Trasazioni 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 Trasazioni non autorizzate. Gli utenti che parteciperanno a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di mantenerlo, insieme ai suoi soci, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti, o agenti, da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione è avvenuta (o dovrà avvenire), e qualora il Licenziante stesso sospetti o sia impossibile delle prove di frode, di violazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra legge o normativa applicabile o di atti intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscano o possano interferire con le normali operazioni del Software. L'utente inoltre accetta che, qualora il Licenziante ritenesse o abbia motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso alla VV o al BV o al suo Account utente o chiedere 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 aggiuntive imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con cui incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile ed 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 amministrative 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 di Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi alla non conformità a regolamenti e alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti del consumatore di diritto di proprietà intellettuale sono regolate dal presente Accordo e il Negozio di applicazioni non è in questi casi 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 abilita password e il controllo. L'utente dichiara di non risiedere in un paese o comunque in un'area geografica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specialty Designated Nations" del Dipartimento del Tesoro degli USA e in quelli "Denied Person" e "Denied Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un terzo beneficiario del presente Accordo e può quindi far valere nei confronti dell'utente.

**RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI**

Installando e utilizzando il Software, l'utente accetta i termini dell'acquisizione e dell'utilizzo delle informazioni fissati in questa sezione e la Politica sulla privacy del Licenziante, compresi (addove 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, e (ii) l'uso dei dati personali e di altri dati del Paese che ha scelto di utilizzare il Software. Il Licenziante può raccogliere e utilizzare le informazioni personali e di altri dati in base a: (i) la pubblica esposizione di alcune informazioni dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (ii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente o 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](http://www.take2games.com/privacy) prevalgono su quelle del presente Accordo.

**GARANZIA**

**GARANZIA LIMITATA:** Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data di acquisto, che il supporto di backup originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e non sia garantita la sostituzione. 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. Date che alcune garanzie non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontrerà 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 e senza effetto se verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

Fatto salvo quanto sopra stabilito, la presente garanzia si applica a qualsiasi altra garanzia, verbale o 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 indenniti il Licenziante e i suoi partner, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa derivanti, direttamente o indirettamente, dalle sue azioni o 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 FINANZIARI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVANZIAMENTI, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNI FINANZIARI, PER DANNI FINANZIARI, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI FINANZIARI DERIVANTI DA CAUSE SORTE FUORI DA QUELLO RELATIVO AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRACONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE O LEGALE O 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 SOPRAELLENTO (SALVO DUE 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 ALL'UTENTE STESSO DAL LICENZIANTE NEI PRECEDENTI DODICI (12) MESI O 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 IMPLICATE E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI O IN CASO DI MORTE O FORTUITO DUVVITA NEGLIGENZA, FRODE O CONDOTTA ILLECITA INTENZIONALE, LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ SUMMENZIONATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE E LIMITATIVAMENTE A LE SPECIFICHE CLAUSE CHE SIANO PROIBITE DALLA LEGGE FEDERALE O STATALE O MUNICIPALE INDOVERSI. LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

NOI NON CONTROLLIAMO, NE POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE E 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 e 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 e ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia possa essere legato a frode, riciclaggio di denaro o qualsiasi attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, compresa, 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 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 e 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 probati dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni VV o 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 re-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 del materiale della documentazione allegata e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quegli elementi 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, compresa l'uso di VV o 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)(i) delle clausole di diritti in relazione ai dati tecnici e al software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui al sottoparagrafo (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante nell'ubicazione di seguito elencata.

**RIMEDI EQUITATIVI**

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificatamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni 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 o imposti da qualsiasi entità pubblica 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 assolute 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 la attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e i costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto a rimborsi da parte del Licenziante per 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 cui incorporati nel presente Accordo. L'insieme di questi accordi rappresenta l'accordo completo tra l'utente e il Licenziante per ciò che attiene l'utilizzo del Software e dei prodotti e servizi e esso correlato 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 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 consentiti 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 DEDICARE CONCERNENTI IL PRESENTE ACCORDO, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 672 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 commercialmente 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 i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati.