

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 sui prodotti piratati o metodi utilizzati per aggirare le nostre misure tecniche di protezione si prega di inviare una e-mail ad anti-piracy@eu.playstation.com o chiamare il numero del servizio clienti locale.

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

AUTO E SUPPORTO - Visitare 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 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	L2	Difesa intensa/Aiuto difensivo
Scatto	R2	Scatto
Chiama schema/Controllo blocco	L1	Raddoppio
Icona passaggio	R1	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) Falto 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 L1 , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli Gioca dal menu
2K Smart Play	Tasto su
Controllo blocco	Tieni premuto L1 . Usa R1 per scegliere tra roll e fade e R2 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 passatore, rilascia ⊗ per passargli nuovamente la palla
Schiacciata/Sottomano in tap-in Termina l'alley oop (mentre controlli il destinatario)	Tieni premuto ⊖
Passaggio PRO STICK™	R1 + 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	R2 + L2 + levetta sinistra
Ruba	Premi rapidamente ⊖
Stoppata	△

Rimbalzo	Ⓜ (palla in aria)
Subisci sfondamento	Ⓞ
Flop	Premi rapidamente due volte Ⓞ
Pressing	Tieni premuto L2 vicino all'avversario
Difesa intensa	L2
Palleggio nel traffico	Tieni premuto L2
Aiuto difensivo dinamico	Tieni premuto L2 (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 L1
Icona raddoppio	Premi rapidamente L1 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/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)	R2 + tieni inclinata la levetta destra verso il canestro
Schiacciate mano principale/secondaria (entrando a canestro)	R2 + tieni inclinata la levetta destra a sinistra/destra per schiacciare con la stessa mano
Schiacciate spettacolari (entrando a canestro)	R2 + 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	R2 + inclina rapidamente la levetta destra in direzione opposta al canestro	Triplice minaccia
Valutazione personalizzata	R2 + 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	R2 + 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	R2 + 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	R2 + levetta sinistra verso la lunetta quindi rilascia velocemente L2
Entrata dalla linea di fondo	R2 + levetta sinistra verso la linea di fondo quindi rilascia velocemente L2
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 R1
Passo indietro in post	Tieni inclinata la levetta sinistra in direzione opposta al canestro, quindi premi rapidamente R1
Passo indietro	Tieni inclinata la levetta sinistra a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente R1

COMANDI DIFENSIVI

Azione	Comando	Contesto
Movimento	Levetta sinistra	Qualsiasi
Scivolamento rapido	R2 + L2 + levetta sinistra	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente R1	Qualsiasi
Stoppata	A	Qualsiasi
Rimbalzo	A (palla in aria)	Qualsiasi
Subisci sfondamento	C	Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte C	Difesa sulla palla
Difesa intensa	L2	Difesa sulla palla
Palleggio nel traffico	Tieni premuto L2	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni inclinata la levetta destra	Difesa sulla palla
Pressa	Tieni inclinata la levetta destra	Difesa senza palla
Raddoppio	L1	Qualsiasi

COMANDI VOCALI PLAYSTATION®4

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

Comando vocale	Azione
Sempre attivo	
"Timeout" "Chiama timeout"	Chiama un timeout
"Cambia visuale"	Passa alla visuale successiva
Attacco	
"Isolamento veloce" "Iso veloce" "Isolamento per tiro da tre" "Pick and roll" "Post up veloce" "Tre punti veloci"	Controllo schemi
Difesa	
"Raddoppio"	Chiama un raddoppio IA
"Fallo intenzionale"	Chiama un fallo intenzionale
"Aiuto sulla palla"	Chiede al giocatore IA più vicino di passare al portatore di palla se non lo sta già marcando
"Difesa a uomo" "Zona 2-3" "Zona 3-2" "Pressing metà campo" "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!" "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 PROGRAMMATTORE
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 Hamme
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Hartan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qlong Wang
Cort Kaefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kahn
Srikanth Jagannathan
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftharios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yang Liu
Yu Gu
Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
David Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Heem Patel
Doug Marlen
Jon Lew
Jingling Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao

Prajwal Manjunath
Adam Buroh
Andrew Meshekov
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur

GRUPPO TECNOLOGIA

DIRETTORE TECNOLOGIA
Tim Walter

CAPO PROGRAMMATTORE LIBRERIA
Ivar Olsen

CAPI PROGRAMMAZIONE STRUMENTI

PROGRAMMATTORE LIBRERIA

Jason Dorie
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

CAPI PROGRAMMAZIONE

STRUMENTI SENIOR
Programmatore software
Romerik Rousseau

PRODUZIONE

PRODUTTORE ESECUTIVO
Jeff Thomas

PRODUTTORI SENIOR

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

DIRETTORE DINAMICA DI GIOCO

Mike Wang

PRODUZIONE E PROGETTAZIONE

Zach Timmerman
Janson Sapida
Dion Peate
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Jose Levesque
Abe Navarro
Jon Corl
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'Sullivan
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
Jeongcheol Shin
Evan Ahlheim
David Dame

CAPO GRAFICA TECNICA

Pascal Hang

GRAFICA TECNICA

Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream
Stewart Graff

CAPO AMBIENTE

John Lee

GRAFICO AMBIENTE

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

DIRETTORE ANIMAZIONE

Roy Tse

PRODUTTORE ANIMAZIONI

Stephanie Gene Morgan

CAPO ANIMATORE DINAMICA DI GIOCO

Elias Figueroa

CAPO TECNICO DINAMICA DI GIOCO

Jamie Wicks

CAPO CREATIVO PRESTAZIONI

Mike Dacko

CAPO TECNICO PRESTAZIONI

Derek Kurimoto

ANIMATORI

Ben Anderson
Joel Flory
Jonathan Lyons
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMAZIONE AGGIUNTIVA

Alvin Geno
Santiago Nunez

ELABORAZIONE VOLTI AGGIUNTIVA

Counter Punch Studios
Technicolor

DIRETTORE GRAFICA IU

Herman Fok

CAPO GRAFICA IU

Justin Cook
Ian Cofino

PROGETTAZIONE VISIVA IU

Anthony Yau
Zhen Tan

INTERFACCIA UTENTE

Quinn Kunko
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. 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 Daimiel
Jorge Quiroga

CAST 2KTV**CONDUTTORE E PRODUTTORE**

Rachel A. DeMita

OPERATORE CAPO RIPRESE E MONTAGGIO

Alan Palmer

PRODUTTORE ED ESPERTO DI GIOCO

Jonathan Smith

TECNICO MONTAGGIO E OPERATORE RIPRESE

Rodney Johnson
David Park

OPERATORE RIPRESE E TECNICO MONTAGGIO

Bryan Fusco

CAPO PROGETTISTA GRAFICO

Jolan Wood

MIXAGGIO AUDIO

Brian Buel

RIPRESE AGGIUNTIVE

Ian Levasseur

TRUCCO

Jeanne San Diego
Alex Iriarte
Marissa Vossen

CAST VIVENDO UN SOGNO**FREQ**

Sarunas J. Jackson

CEE-CEE

Michelle 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 Patagonia

AGENTE VASQUEZ

Gendell Hing-Hernandez

ARRUOLATORE

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

PRODUZIONE VIVENDO UN SOGNO**REGISTA**

Spike Lee

DIRETTORE FOTOGRAFIA

Kerwin DeVonish
Cliff Chartes

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

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 Hayward

TECNICO LUCI

Frank Strazkowski

ASSISTENTE TECNICO LUCI

Mark Basset

TECNICO MONTAGGIO

Hye Mee Na

ASSISTENTE MONTAGGIO

Holen Kahn

ASSISTENTE DI PRODUZIONE

Judith Sealy
Robert Rivers
Steven Chrabaszc

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 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 Joel Simmons; masterizzate e prodotte da Bill Kole

MUSICA 2K SEGUITA 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 Lasater
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecll Hendrix
Sean Pecher
Brian Skute
Eric White

VOCIO FOLLA

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaosnak Khavarian
Kelsie Lathi
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Sybrne 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 Veldez
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

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 Scattci

RESPONSABILE PRODUZIONE CREATIVA
Josh Orellana

COORDINATORE PRODUZIONE CREATIVA
Kaitlin Bleier

ASSISTENTI PRODUZIONE CREATIVA
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 Rhinernart

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 Egbers

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 Abbasi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

ANALISTA IT
Michael Caccia

2K INTERNAZIONALE

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 INTERNAZIONALE

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 INTERNAZIONALE
Adam Merrett
Agnès Rosique

Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso

Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke

Daniel Hill
Dennis de Bruijn
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm

Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Sandra Madero
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 Kluan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA SVILUPPO COMMERCIALE
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu

Kelvin Ann
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tllakaratra
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
Phyllicia Fletcher
Ruben Gonzalez
Luis Nieves
Dewayne Roberto Wilbert Jr.
Jordan Wineinger

TESTER SENIOR
Ashley Carey
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Ana Garza

Tim Jones
Robert Klemppner
Phillip Lui
Robert Marrazzo

Nicole Millette
Michael Newsom
Michelle Paredes
Marciel Pasek
Bar Peretz
Kristine Romine
Jeffrey Schrader
Jonathan Williams

TESTER CONTROLLO QUALITÀ
Travis Allen

Mallanee Anderson
TJ Anderson
Charlene Artuz
Eduardo Bancud
Steven Barling
Christopher Bautista
Robbie Bautista
Kyle Bates

Michael Bond
Corey Bradley
Sampson Brier
Osvaldo Carrillo-Ureno
Matt Cates
Kyle Cobos
Nathan Craig
Joshua Collins
Hugh Cortney
Cassandra Del Hoyo
Bryce Fernandez
Jan Flugum
Zach Griffin
Henry Hall

Justin Handley
John Hanifzai
Pete Henderson
Daniel Im
Greg Jefferson
Chris Johnson
Jamel Jordan-Butler
Adam Junior
Casey Kautz
Johnathon Lak
David Lotruglio
Jason Maidman
Joshua Manes
Cesar Martinez
Quincy McGee
Lin Mei
Estiwe Meza
Joe Nelms
Eddie Nieckowski
Philip Owens
Josh Ray
Brian Reiss
Chris Ripsey
Erick Rogers
Max Rohrer
Gabbi Ronquillo
Robert San Agustín
Diana Smyth
Michael Snee
John Spatafora
Allan Thomas
Washington Thompson III
Dominic Villas
Anthony Weir
Justin Ward
Alexis White
Anthony Zaragoza

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis

David Barksdale
Ashley Fontaine
Rachel Hajowski
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
Lucia 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 You Ming
Huang Cheng

TESTER CQ SENIOR
Wang Yi Min
Zhu Ya Hua
Shao Bang Zhu

TESTER CQ
Bai Gui Long
Cai Kuang Yu
Cao Kui

Cheng Feng
Cheng Qing
Deng Chen Chao
Deng Jian
Deng Yang
Hu Die

Huang Cheng
Huang Hua
Jiang Xiao Yu
Kong Wei Yu
Lai Yi Peng
Li Gang
Li Han
Li San Ying
Li Xiang

Liu Jun Duo
Long Fu Yu
Luo Hiao 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 Merli
Zhang Yong Bin
Zhou Dan

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Zhou Dan
Su Wan Qing
Li Hua

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Hu Xiang
Xie Ya Xi

CONTROLLO QUALITÀ LOCALIZZAZIONE 2K CHINA

RESPONSABILE CQ
Du Jing

CAPO TESTER CQ
Shigeakazu 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 Heng
Tang Shu
Jin Xiong Jie

Song Shi Xue
Wang Ce
Liu Kun Peng
Zou Zhuo Ke
Tang Dan Ru

PROGRAMMATORI IT

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
FOX STUDIOS
Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

**PRESIDENTE OPERAZIONI
GLOBALI E MERCHANDISING**
Salvatore LaRocca

**VICEPRESIDENTE ESECUTIVO
PARTNERSHIP
DI MARKETING GLOBALE**
Emilio Collins

**VICEPRESIDENTE
PARTNERSHIP DI
MARKETING GLOBALE**
Andrew Kelly

**VICEPRESIDENTE AFFARI
LEGALI E COMMERCIALI**
Hrishi Karthikeyan

**VICEPRESIDENTE
CONCESSIONE LICENZE**
Mick Holt

**RESPONSABILE AFFARI
LEGALI E COMMERCIALI**
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

Harmon Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Will Cherry
Stephen Curry
Brandon Davies
Dante Exum
Tim Lincecum
Orlando Johnson
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

GIOCATORI DI PALLACANESTRO

Antonio Biglow
Josh Blittin
Jake Bohigian
Myree "Reemix" Bowden
Michael Sowens, 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 McKinney
Xander McNally
Aalim Moor
Kareem Nitoto
Michael Nunnally
Jayson Obazuaeye
Scott O'Grathagher
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
Der Tucker
Christian Williams
Roshun Wynne, Jr.

BALLERINE SACRAMENTO KINGS

Megan Beeson
Brittney Blatout
Andrea Cabrera
Rowanna Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Moirra Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

BALLERINI IL MIO PARCO

Judson Laipply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Nah-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

Straus Zelnick
Karl Slafoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
Squadra vendite Take-Two
Squadra vendite digitali
Take-Two
Squadra marketing canale
Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Filumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Squadra 2K IS
Greg Gibson
Squadra legatate Take-Two

Chris McCown
Naty Hoffman
Mark James
Jack Liun
David Boutry
Barry Charleton
Melmet Turan
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gali Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
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
KD&E
Operation Sports
Steve Smith
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Dan Black
Ethan Abetes
The Lee Family
Davidson College
Arizona State University
University of Kansas
UCLA
University of Louisville
Georgetown University
University of Arizona
University of Connecticut
University of Michigan
Villanova University
University of Texas
University of Wisconsin

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

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

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

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APPRENDO, 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

Confermando 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 Licenziante. Il Licenziante detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i marchi registrati, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti e da leggi e regolamenti e da convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copri, 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 venga 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 acclusi in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i Licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dai Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi Licenziatori.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento l'utente accetta di non:

- utilizzare il Software per scopi commerciali;
- distribuire, dare in leasing, concedere in licenza, vendere, affittare, o convertire in valuta convertibile o altri strumenti finanziari 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 un computer, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, o su 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 dai CD-ROM o DVD-ROM allegati (questo diritto non è applicabile alle copie totali o parzialmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);
- utilizzare o copiare il Software senza un controllo 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'accesso 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, esporre o rispostare (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 e qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parti terze e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per attivare il Software, accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, unici o altrimenti speciali (complessivamente denominate "Funzionalità additional"). L'accesso alle Funzionalità additional è limitato a un singolo account utente (come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valuta virtuale convertibile 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 in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattata 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 dai presenti Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzionalità additional, compresi i contenuti altri strumenti non disponibili in qualsiasi versione del software, 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 di gioco non può essere installata sull'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 a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altri strumenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti di licenza limitati concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra

violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitare o aggirare: qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permesse l'accesso alle Funzionalità additional, solo una copia del Software alla volta potrà accedere. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, il Licenziante può, in qualsiasi momento, senza preavviso e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati.

SCARICAMENTO E CONTENUTI. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi (ma non limitati) a mappe di gioco, scenari, foto, progetti di avventura, oggetti o video di partito di gioco. In cambio per l'uso del Software, l'utente accetta di non scaricare, copiare, modificare, distribuire, vendere, noleggiare, prestare, o altrimenti trasferire o rivendicare i diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusiva, perpetua, 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 riproduzione, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo o a conoscenza o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia e accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, riproduzione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi Beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivono alla cessazione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

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

ACCOUNT UTENTE. Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, potrebbe essere necessario avere e mantenere un account attivo e valido con un servizio online, come per esempio una piattaforma di gioco di parti terze o un social network ("Account di parti terze"), o un account con il Licenziante o a 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 alle sue funzionalità, il Software potrebbe anche richiedere di creare un account utente specifico per il Software stesso con il Licenziante o a suo affiliato ("Account utente"). I dati di login dell'Account utente potrebbe essere associati a quelli di un Account di parti terze. La responsabilità per licenza al Software 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

IL SOFTWARE permette di acquistare e/o guadagnare, giocando, una licenza a usare Valuta virtuale e Beni virtuali, si applicano le condizioni e i termini aggiuntivi di questa sezione. **VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI.** Il Software può permettere all'utente (il) di usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Valuta virtuale" o "VV") e (li) di accedere (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 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 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 e i BV ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza a l'utente riconosce di non avere titolo di proprietà sulla VV e sui BV (a tali 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 valuta reale. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere delle misure che influiscono indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VV e/o BV, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VV e BV non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione a essi cessi secondo i termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dismetta la fornitura del Software o se il presente Accordo venga in altro modo risolto. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante si riserva il diritto di modificare i costi per il diritto all'accesso al uso della VV o di BV e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE E ACQUISTARE VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI: all'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare VV o ottenere BV dal Licenziante a seguito del completamento di certe attività o del raggiungimento di certi obiettivi all'interno del Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente VV/BV per aver completato un'attività di gioco, come aver raggiunto un determinato livello nel Software, aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. La VV e i BV ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VV e BV solo all'interno del Software o tramite piattaforme, negozi online di licenziatori o altri negozi/terze parti autorizzati dal Licenziante (gli complessivamente definiti "Negozio di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del gioco tramite un Negozio di applicazioni sono soggetti alle regole del Negozio di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e dal suo Accordo di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal Negozio di applicazioni. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto di VV e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Per l'ottenimento un acquisto autorizzato di VV da un Negozio di applicazioni, l'ammontare di VV acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di VV acquistabile per transazione e/o al giorno, 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 li abbia autorizzati 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 BV disponibili sugli Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare e il modo in cui viene accreditata e addebitata la VV sugli Account utente in relazione agli acquisti di BV ad altri utenti. Sebbene il Licenziante miri a effettuare tutti i calcoli sui basi equivoche e ragionevoli, l'utente riconosce e accetta che i calcoli del Licenziante relativi all'ammontare di VV e i 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 usati dai giocatori nel corso del gioco in base alle regole del gioco applicabili alla Valuta e ai Beni virtuali, variabili a seconda del Software associato. La VV e i BV possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di VV e BV a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di VV e BV possono variare in qualsiasi momento. La VV e i BV disponibili all'interno dell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VV o BV all'interno del Software. L'utilizzo di VV e BV costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di VV e BV del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di VV sufficienti. La VV e i BV possono essere usati per acquistare contenuti, servizi o altri beni del Software. L'utente riconosce e accetta che i calcoli del Software per esempio, di VV e BV, è possibile perdere VV o BV a seguito di una sconfitta in una partita o della morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di VV e BV tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di VV e BV tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.take2games.com/support.

NON RISCATTABILITÀ. VV e BV possono essere riscattati solo in beni e servizi interni al gioco. L'utente non può vendere, affittare, concedere in licenza o dare in leasing VV o BV, né convertirli in una VV convertibile. La VV e i BV 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 e non possono essere usati per acquistare o vendere beni del Software o per acquistare servizi di terzi. L'utente riconosce e accetta che i calcoli del Software per esempio, di VV e BV, non possono essere usati per acquistare o vendere beni del Software o per acquistare servizi di terzi.

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

NON TRASFERIBILITÀ: qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VV o BV, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Trasferibilità non autorizzate"), verso chiunque, inclusi altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è espressamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente, la VV e i BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che parteciperanno a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di mantenerlo, 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 applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, risolvere, non dare 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, o 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 del 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 ed 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. Pre e presso il Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi alla non conformità a regolamenti o alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti dei consumatori o di diritti di proprietà intellettuale sono regolamentate dal presente Accordo e il Negozio di applicazioni non è in questi casi in alcun modo responsabile. L'utente deve rispettare i Termini di servizio e ogni altra politica o condizione posti dal Negozio di applicazioni. La licenza all'utilizzo del Software è una licenza non trasferibile all'utilizzo del Software solo su un dispositivo autorizzato di cui l'utente abilita l'accesso 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 faro 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 o partner e a determinate parti terze, come per esempio i fornitori di servizi pubblicitari e di marketing del Paese in cui il Licenziante opera; (ii) la raccolta, l'uso e la condivisione di informazioni personali e di altri dati personali e di altri dati personali non coperti; (iii) la pubblicazione esplicita o che consente l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (iv) la condivisione dei dati di gioco dell'utente o di informazioni di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (v) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificate nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condizione 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, che è la causa 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 è esposta alla data dell'acquirente originale), per 90 giorni dalla data di acquisto, che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o di fabbricazione e che il software funziona come descritto nel manuale di istruzioni. Il Licenziante non garantisce che il software sia 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 cambio orale o scritto, da parte del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia al di fuori di quanto qui sopra stabilito. Tutte le altre dichiarazioni o limitazioni di garanzia implicite o la limitazione di garanzia 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 e nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

Fatto salvo quanto sopra stabilito, la presente garanzia sostituisce 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 nessuna altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

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

INDENNITÀ

L'utente accetta di difendere e mantenere indenni il Licenziante e i suoi partner, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e 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 LICENZIANTE SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIFICI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'UTILIZZO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI COMPRESI, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNI FINANZIARI, PERDITE NEL VALORE DI AVANZIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEI COMPUTER E NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PERDITA DI AVANZIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTITE FUORI O RELATIVE 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 SUPERALTO (SALVO VOI DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ COMPLESSIVA DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI PRETESA AVANZATA DALL'UTENTE (INDIPENDENTEMENTE DALLA FORMA O DAL TIPO DI AZIONE) POTRÀ MAI SUPERARE LA CIFRA PIÙ ELEVATA TRA LE SOMME PAGATE DALL'UTENTE STESSO AL LICENZIANTE NEI PRECEDENTI DODICI (12) MESI O PER QUALSIASI MOTIVO LEGATO AL SOFTWARE E IN OGNI CASO NON POTRÀ ESSERE SUPERIORE A 200 \$.

POI CHÉ IN ALCUNI STATI/PAESI NON È CONSENTITO PORRE LIMITI ALLA DURATA DELLE GARANZIE IMPLICITE E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI O IN CASO DI MORTE O INFORTUNIO DOVUTA A NEGLIGENZA, FRODE O CONDOTTA ILLECITA IN INTENZIONALE, LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI (LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ SUMMENZIONATE) POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE LIMITATIVAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SANZIONANO PROIBITE LE ESIGENZE FEDERALI STATALI O MUNICIPALI INVIOLABILI. LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBERO RIDURRE O ULTERIORI DIRITTI VARABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

NON NOI CONTROLLIAMO, NE POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZE PARTI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZE PARTI A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS 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'INATTIVITÀ 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 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 e se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, compreso, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la VV e i BV 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, il Licenziante non garantisce la sicurezza o l'accuratezza di questi dati. L'utente accetta che i dati associati al proprio Account utente, compresi i dati di gioco, i punteggi, le classifiche e i risultati, possono essere 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 probare la violazione 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 della documentazione allegate e delle sue componenti in proprio possesso sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server clienti 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 di usare il Software, purché la VV e i BV associati al suo Account utente, e l'utente dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui vostri 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 commerciali 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 (e)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e al software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui al sottoparagrafo (e)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUITATIVI

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificatamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni alcuni, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelativi 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 sulla transazione contenuta nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatte salve le tasse applicabili sui guadagni del Licenziante), a prescindere che siano incluse o meno nelle fatture inviate dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esonazione, 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, dovendoli 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 correlati e prevale su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

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

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra i 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'unico 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 e condotti 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 CONCERNENTE 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. © 2015 Take Two Interactive Software e le sue consociate. Tutti i marchi commerciali e/o marchi o marchi 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.