



NBA 2K17





INDICE

- 1 ASSISTENZA**
- 2 COMANDI**
 - 2 ATTACCO DI BASE
 - 2 DIFESA DI BASE
 - 2 ATTACCO AVANZATO
 - 3 DIFESA AVANZATA
 - 4 PRO STICK™: TIRO
 - 4 PRO STICK™: PALLEGGIO
 - 5 MOVIMENTI IN POST
 - 6 TIRI IN POST
 - 6 COMANDI DIFENSIVI
- 7 COMANDI VOCALI KINECT**
- 9 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K17**
- 15 GARANZIA LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA
E DIVULGAZIONI INFORMAZIONI D'USO**



AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

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



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

Nota: Le funzionalità online di NBA 2K17 saranno disponibili fino al **31 dicembre 2018**, sebbene ci riserviamo il diritto di modificare o interrompere i servizi online con un preavviso di 30 giorni.

Visita www.nba2k.com/status per ulteriori informazioni.

CONTROLLER PER XBOX 360

Attacco di base	Comando	Difesa di base
Movimento giocatore		Movimento giocatore
PRO STICK™: Palleggio/Tiro/Passaggio		Mani alzate/Shade/Contrasta
N/D		Fallo pesante/Trattenuta
Modificatore passaggio		Difesa intensa
Scatto		Scatto
Chiama schema		Raddoppio
Icona passaggio		Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo		Scambio giocatori (il più vicino alla palla)
Chiama blocco		Sfondamento
Finta/Salto (premi rapidamente) Tiro (premi)		Ruba
Post up		Stoppata/Rimbalzo
Interfaccia abilità personalizzate		Interfaccia abilità personalizzate
Schemi veloci CAV		Schemi difensivi CAV
Strategia offensiva CAV		Strategia difensiva CAV
Sostituzioni CAV		Sostituzioni CAV
Timeout		Fallo intenzionale
Pausa		Pausa

ATTACCO AVANZATO

Azione	Comando
Posizione chiamata di gioco	Premi rapidamente , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli Gioca dal menu
Invia un compagno a tagliare	Premi rapidamente , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, muovi nella direzione in cui vuoi farlo tagliare
Blocco	Tieni premuto (la durata della pressione determina tra roll o fade, premi nuovamente per passare sul blocco)
Passaggio con rimbalzo	+

Azione	Comando
Passaggio sopra la testa/lob	 + 
Passaggio spettacolare	 + 
Finta di passaggio	 + 
Alley oop	 +  ( seleziona il ricevitore, verso il canestro per alzare la palla a te stesso)
Alley oop contro il tabellone	 +  , con un compagno che ti segue
Dai e vai	Tieni premuto  per mantenere il controllo del passatore, rilascia  per passargli nuovamente la palla
Tap-in con schiacciata o sottomano	Tieni premuto 
Passaggio PRO STICK™	 + 

DIFESA AVANZATA

Azione	Comando
Movimento	
Scivolamento rapido	 +  + 
Ruba	Premi rapidamente 
Stoppata	
Rimbalzo	 (palla in aria)
Subisci sfondamento	
Flop	Premi rapidamente due volte 
Trattenuta	Premi 
Difesa intensa	
Cambio di posizione shade	 +  a sinistra/destra
Palleggio nel traffico	Tieni premuto 
Mani alzate	Tieni inclinata 
Pressa	Tieni inclinata  (quando difendi senza palla)
Raddoppio	

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO

Azione	Comando
Tiro in sospensione	Tieni inclinata  in qualsiasi direzione
Finta	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente 
Tiro in corsa/a campana (entrata dalla media distanza)	Tieni inclinata  lontano dal canestro
Passo indietro e tiro (entrata laterale)	Tieni inclinata  lontano dal canestro
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente  durante un'entrata () controlla la direzione del salto)
Tiro in virata	Ruota  dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, quindi tienila inclinata
Tiro con mezza virata	Ruota  in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportalo velocemente in posizione neutrale
Sottomano normale (entrata a canestro)	Tieni inclinata  verso il canestro
Sottomano in terzo tempo (entrata a canestro)	Tieni inclinata  a sinistra/destra
Arresto e sottomano (entrata a canestro)	 + tieni inclinata  a sinistra/destra
Sottomano rovesciato (entrata dalla linea di fondo)	Tieni inclinata  verso la linea di fondo
Schiacciate (entrata a canestro)	 + tieni inclinata  verso il canestro
Cambio tiro a mezz'aria	Avvia schiacciata/sottomano, muovi  in qualsiasi direzione dopo il salto
Passo e tiro	Finta il tiro, quindi tieni inclinata  di nuovo prima che termini il movimento di finta

PRO STICK™: PALLEGGIO

Azione	Comando	Contesto
Passo di affondo da triplice minaccia	Muovi rapidamente  a sinistra/destra/in avanti	Triplice minaccia
Vira all'esterno da triplice minaccia	Ruota 	Triplice minaccia
Passo indietro da triplice minaccia	 + muovi rapidamente  lontano dal canestro	Triplice minaccia
Passo singhiozzo	 + muovi rapidamente  verso il canestro	Palleggio

Azione	Comando	Contesto
Esitazione (veloce)	Muovi rapidamente  verso la mano con la palla	Palleggio
Esitazione (evasione)	 + muovi rapidamente  verso la mano con la palla	Palleggio
Dentro e fuori	Muovi rapidamente  verso il canestro	Palleggio
Cambio mano frontale	Muovi rapidamente  verso la mano senza palla	Palleggio
Cambio mano (sotto le gambe)	Muovi rapidamente  fra la mano senza palla e le spalle del giocatore	Palleggio
Dietro la schiena	Muovi rapidamente  lontano dal canestro	Palleggio
Virata	Ruota  dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, poi riportala velocemente in posizione neutrale	Palleggio
Mezza virata	Ruota  in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportalo velocemente in posizione neutrale	Palleggio
Passo indietro	 + muovi rapidamente  lontano dal canestro	Palleggio

MOVIMENTI IN POST (PREMI PER IL POST)

Azione	Comando
Movimento in post	Tieni inclinata 
Entrata fronte canestro (con la palla in mano)	 verso l'area o la linea di fondo + 
Annulla entrata (dal palleggio)	 verso la linea di fondo + 
Indietreggia aggressivo	 +  verso il canestro
Entrata in area	 +  verso l'area
Entrata dalla linea di fondo	 +  verso la linea di fondo
Giro rapido	Ruota  verso la spalla esterna
Entrata in gancio	Ruota  verso la spalla interna
Finte	Muovi rapidamente  in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro
Saltello in post	Tieni inclinata  a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Passo indietro in post	Tieni inclinata  lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Passo indietro	Tieni inclinata  a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente 

TIRI IN POST

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

COMANDI DIFENSIVI

Azione	Comando	Contesto
Movimento		Qualsiasi
Scivolamento rapido	+ +	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente	Qualsiasi
Stopzata		Qualsiasi
Rimbalzo	(palla in aria)	Qualsiasi
Subisci sfondamento		Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte	Difesa sulla palla
Trattenuta	Premi	Qualsiasi
Difesa intensa		Difesa sulla palla
Cambio di posizione shade	+ a sinistra/destra	Difesa sulla palla
Palleggio nel traffico	Tieni premuto	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni inclinata	Difesa sulla palla
Pressa	Tieni inclinata	Difesa senza palla
Raddoppio		Qualsiasi

COMANDI VOCALI KINECT

Puoi utilizzare i comandi vocali Kinect per svolgere numerose azioni mentre stai giocando.

Comando vocale	Azione
Sempre attivo	
"Timeout" "Chiama timeout"	Chiama un timeout
"Cambia visuale"	Passa alla visuale successiva
"Doccia di Gatorade"	Quando puoi, fai la doccia all'allenatore

Attacco	
"Isolamento" "Post" "Pick and roll" "Tiro da tre punti"	Tipo di schema
"Isolamento veloce" "Iso veloce" "Isolamento per tiro da tre" "Pick and roll" "Post up veloce" "Tre punti veloci"	Controllo schemi
"Porta un blocco senza palla per me" "Porta un blocco per me"	Blocco veloce
"Tira la palla!" "Tiralà bene" "Prendi quel tiro" "Tiralà subito!" "Tiralà ora"	Chiedi un tiro dell'IA

Difesa	
"Raddoppio"	Chiama un raddoppio IA
"Aiuto"	Chiama un aiuto dalla squadra
"Falto intenzionale"	Chiama un fallo intenzionale
"Aiuto sulla palla"	Chiede al giocatore IA più vicino di passare al portatore di palla se non l'ha già fatto
"Fai entrare - cognome/nome completo del giocatore in panchina"	Avvia una sostituzione di un giocatore specifico

Difesa

"Difesa a uomo" "Zona 2-3" "Zona 3-2" "Pressing metà campo" "Pressing tutto campo" "Trappola metà campo" "Trappola tutto campo"	Chiama uno schema difensivo
---	-----------------------------

Attacco La mia CARRIERA

"Alley oop" "Fammi un alley"	Chiama un alley oop
"Passala a me" "Passa la palla" "Passa la palla a nome/nome completo/ posizione del giocatore"	Chiama un passaggio
"Isolamento veloce" "Iso veloce" "Isolamento per tiro da tre" "Pick and roll" "Post up veloce" "Tre punti veloci"	Controllo schemi
"Porta un blocco senza palla per me" "Porta un blocco per me"	Blocco veloce
"Tira la palla!" "Tirala bene" "Prendi quel tiro" "Tirala subito!" "Tirala ora"	Chiedi un tiro dell'IA

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K17

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC

VIRTUOS

PRODUTTORE SENIOR
Xu Zhiyong

PRODUTTORE
Tang Mengjia

DIRETTORE TECNICO
Shi Qiang

CAPO PROGRAMMATORE
Phang Chingyong

PROGRAMMATORE
Han Shu
Gong Tianyi
Xing Bo
Qiao Xi
Responsabile dati
Fang Yuqin

SQUADRA GRAFICA

DIRETTORE GRAFICA
Yang Bo

CAPO GRAFICO
Li Xiaoyi

BOZZETTISTA
Yin Yi
Zhao Hong
Luo Yili

GRAFICO FILMATI
Zhou Huajun
Shen Yingchao
Xu Jian

GRAFICO EFFETTI VISIVI
Xu Jun
Diao Yuzhu

GRAFICO IU
Zhang Shuyuan

GRAFICO PERSONAGGI
Yao Meixiong

GRAFICO AMBIENTE
Qiu Ziqian

SQUADRA CQ

DIRETTORE CQ
Bao Bo

CAPO SQUADRA CQ
Xu Lichao
Gao Wenxin

SQUADRA CQ
Wang Xuan
Wang Quanqin
Song Yueyu

GESTIONE STUDIO

AMMINISTRATORE DELEGATO
Gilles Langourieux

RESPONSABILE STUDIO
Vivan Tian

DIRETTORE SVILUPPO GRUPPO
Duncan Kershaw

SUPPORTO IT
Zheng Rui

VISUAL CONCEPTS NOVATO

CAPO PROGRAMMATORE
Andrew Marrinson

DIRETTORE GRAFICA
Joseph Clark

PROGRAMMAZIONE

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

PROGRAMMATORI
Tim Meekins
Johnnie Yang
Matt Hamre
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikkanth Jagannathan
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yang Liu
Yu Gu
Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
David Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Haem Patal
Doug Marlen
Jon Lew
Jingjing Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Prajwal Manjunath
Adam Burch
Andrew Meshekov
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur

GRUPPO TECNOLOGIA

DIRETTORE TECNOLOGIA
Tim Walter
CAPO PROGRAMMATORE LIBRERIA
Ivar Olsen

CAPO PROGRAMMATORE LIBRERIA
STRUMENTI
Jason Dorie

PROGRAMMATORI LIBRERIA
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

PROGRAMMATORE SOFTWARE
STRUMENTI SENIOR
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

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

SQUADRA GRAFICA

DIRETTORE GRAFICA PERSONAGGI
Heather Marshall

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

CAPO GRAFICA TECNICA
Pascal Hang

GRAFICA TECNICA
Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream
Stewart Graff
CAPO AMBIENTE
John Lee

GRAFICO AMBIENTE
Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

DIRETTORE ANIMAZIONE
Roy Tse

PRODUTTORE ANIMAZIONI
Stephanie Gene Morgan

CAPO ANIMATORE DINAMICA DI GIOCO
Elias Figueroa

CAPO TECNICO DINAMICA DI GIOCO
Jamie Wicks

CAPO CREATIVO PRESTAZIONI
Mike Dacko

CAPO TECNICO PRESTAZIONI
Derek Kurimoto

ANIMATORI
Ben Anderson
Joel Flory
Jonathan Lyons
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMAZIONE AGGIUNTIVA
Alvin Geno
Santiago Nunez

ELABORAZIONE VOLTI AGGIUNTIVA
Counter Punch Studios
Technicolor

DIRETTORE GRAFICA IU
Herman Fok

CAPO GRAFICA IU
Justin Cook
Ian Cofino

PROGETTAZIONE VISIVA IU
Anthony Yau
Zhen Tan

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

DIRETTORE GRAFICA STUDIO
Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUTTORE GRAFICA
Karen Huang

FACE CAPTURE
Pixelgun Studio

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Matt Chalwell
Hectic Digital
Edge Art
Lemon Sky
Seed of Rock
Virtuos

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

FILMATO INIZIALE
Deva Studios

COLONNA SONORA FILMATO INIZIALE
Steven Emerson

SQUADRA AUDIO VC

DIRETTORE AUDIO
Joel Simmons

PROGRAMMATORE AUDIO SENIOR E STRUMENTI AUDIO
Daniel Gardopée

INGEGNERI AUDIO SENIOR
Todd Gunnerson
Randy Rivas

AUTORI TESTI
Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO AGGIUNTIVO
John Crysdale

SUPPORTO PRODUZIONE AUDIO AGGIUNTIVO
Brian Buel

POST-PRODUZIONE AUDIO AGGIUNTIVA
Casey Cameron
Mateo Baker

STESURA TESTI AGGIUNTIVI
Kevin Asseo
Sean Sullivan
Joe Galliani

SQUADRA TRASMISSIONI E DOPPIATORI

CRONISTA AZIONI
Kevin Harlan

COMMENTATORI TECNICI
Clark Kellogg
Greg Anthony

CRONISTA A BORDO CAMPO
Doris Burke

CONDUTTORE IN STUDIO
Ernie Johnson

CRONISTA PF
Peter Barto

ANNUNCIATORE PROMO
Jay Styne

COMMENTATORE ESTERNO
CJ Norde

COMMENTATORI SPAGNOLI
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

REPARTO MOTION CAPTURE

SUPERVISORE
David Washburn

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Colin Duffy

DIRETTORE DI SCENA
Anthony Tomlinia

TECNICO DI SCENA II
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

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 ESEGUITA DA COSMOSQUAD

INTERMEZZI, MUSICA, ORGANO DELL'ARENA E MUSICA DI GIOCO AGGIUNTIVA
Casey Cameron

CANTANTE INNO NAZIONALE
Linda Lind

SUPPORTO CAPTURE AGGIUNTIVO
Christopher Jones

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Marching Band
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie
Marching Band
Dialoghi
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner

Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

VOCIO FOLLA
Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisha Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negrana
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRESIDENTE
Christoph Hartmann

DIRETTORE GENERALE
David Ismaier

VPS OPERAZIONI SPORTIVE
Jason Argent

PRESIDENTE SVILUPPO SPORT
Greg Thomas

2K SVILUPPO CREATIVO

VP SVILUPPO CREATIVO
Josh Atkins

DIRETTORE CREATIVO
Eric Simonich

DIRETTORE PRODUZIONE CREATIVA SENIOR
Jack Scalici

RESPONSABILE PRODUZIONE CREATIVA SENIOR
Josh Orellana

ASSISTENTI PRODUZIONE CREATIVA
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

DIRETTORE RICERCA E PIANIFICAZIONE
Mike Salmon

RICERCATORE MERCATO SENIOR
David Rees

RESPONSABILE TESTING UTENTE
Francesca Reyes

RICERCA UTENTE
Jonathan Bonillas

SQUADRA MARKETING 2K

VPS MARKETING
Sarah Anderson
VP MARKETING INTERNAZIONALE
Matthias Wehner

VP MARKETING
Alfie Brody

DIRETTORE MARKETING
Mike Rhinehart

RESPONSABILI MARCHI SENIOR
Andrew Blumberg
William Inglis

VP COMUNICAZIONI AMERICA
Ryan Jones

RESPONSABILE COMUNICAZIONI SENIOR
Ryan Peters

DIRETTORE PRODUZIONE MARKETING SENIOR
Jackie Truong

RESPONSABILE PRODUZIONE MARKETING
Ham Nguyen

ASSISTENTE PRODUZIONE MARKETING
Nelson Chao

PROGETTISTA GRAFICO SENIOR
Christopher Maas

RESPONSABILE PROGETTO
Heidi Oas

PROGETTISTA GRAFICO
Derek Beecham

DIRETTORE PRODUZIONE VIDEO
Kenny Crosbie

TECNICO MONTAGGIO VIDEO/ PROGETTISTA IMMAGINI IN MOVIMENTO
Michael Regelean

PROGETTISTI GRAFICI
Eric Neff

TECNICO MONTAGGIO VIDEO
Peter Koeppen

TECNICI MONTAGGIO VIDEO ASSOCIATI
Daug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRETTORE GRAFICA WEB
Gabe Abarcar

DIRETTORE WEB
Nate Schaumburg

PROGETTISTA WEB SENIOR
Keith Echevarria

SVILUPPATORE WEB SENIOR
Alex Beuscher

SVILUPPATORE WEB
Gryphon Myers

PRODUTTORE WEB
Tiffany Nelson

RESPONSABILI MARKETING DI CANALE
Anna Nguyen

RESPONSABILI MARKETING
Marc McCurdy

SPECIALISTA MARKETING PARTNER
Kelsie Lahti

DIRETTORE EVENTI SENIOR
Lesley Zinn Abarcar

RESPONSABILE EVENTI
David Iskra

DIRETTORE MARKETING DIGITALE
Ronnie Singh

RESPONSABILE SOCIAL MEDIA
Chris Manning

DIRETTORE SERVIZIO CLIENTI
Ima Somers

RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI
David Eggers

COORDINATORE SERVIZIO CLIENTI
Jamie Neves

CAPO SERVIZIO CLIENTI
Crystal Pittman

SERVIZIO CLIENTI ASSOCIATI SENIOR
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

COORDINATORE KNOWLEDGE BASE
Mike Thompson

DIRETTORE COLLABORAZIONI E CONCESSIONE LICENZE
Jessica Hopp

RESPONSABILE ASSOCIATO COLLABORAZIONI E CONCESSIONE LICENZE SENIOR
Ashley Landry

RESPONSABILE PROGETTO INTERNAZIONALE
Ben Kvalo

RESPONSABILE ASSOCIATO
Michael Howard

ASSISTENTE MARKETING
Jessica Perez

OPERAZIONI 2K

VPS CONSULENTE SENIOR
Peter Welch

DIRETTORE E CONSULENTE SENIOR AFFARI COMMERCIALI 2K
Jerry Wang

CONSULENTE
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP OPERAZIONI PUBBLICAZIONE
Steve Lux

DIRETTORE OPERAZIONI MARCHIO
Rachel DiPaola

DIRETTORE ANALISI
Mehmet Turan

ANALISTA SENIOR
Tuomo Nikulainen

DIRETTORE OPERAZIONI
Dorian Rehfield

RESPONSABILE MARKETING PARTNER
Dawn Earp

SPECIALISTA LICENZE/OPERAZIONI
Xenia Mul

COORDINATORE OPERAZIONI
Aaron Hiscox

IT 2K

DIRETTORE SENIOR IT 2K
Rob Roudebush

RESPONSABILE IT SENIOR
Bob Jones

PROGRAMMATORE RETE SENIOR
Russell Mains

PROGRAMMATORE SISTEMI SENIOR
Jon Heysek

PROGRAMMATORE SISTEMI DI SICUREZZA
Lee Ryan

PROGRAMMATORE RETE
Don Claybrook

AMMINISTRATORI SISTEMI
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

ANALISTA IT
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

VP PUBBLICAZIONE E OPERAZIONI
Murray Pannell

CAPOREPARTO MARKETING PRODOTTO INTERNAZIONALE
David Halse

RESPONSABILE PRODOTTO INTERNAZIONALE
Aurelien Pallegamag

RESPONSABILE PR INTERNAZIONALE
Wouter van Vugt

RESPONSABILE COMMUNITY E SOCIAL MEDIA INTERNAZIONALE
Catherine Vandier

RESPONSABILE TERRITORIO INTERNAZIONALE
Warner Guinee

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

PRODUTTORE INTERNAZIONALE
Mark Ward

CAPOREPARTO SERVIZI CREATIVI E LOCALIZZAZIONE
Nathalie Mathews

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE PROGETTO
Emma Lepeut

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNA
La Marque Rose
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl

Claude Esmein
Xavier Kemmlein
Softclub

SQUADRA 2K INTERNATIONAL
Agnes Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasant
Caroline Rajcom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Liek Mandemakers
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gomez

SQUADRA PROGETTAZIONE
Tom Baker
James Quinlan

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO
Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIA

RESPONSABILE GENERALE ASIA
Jason Wong

DIRETTORE MARKETING ASIA
Diana Tan

RESPONSABILE MARCHIO SENIOR ASIA
Tracey Chua

RESPONSABILE MARKETING ASIA
Daniel Tan

DIRIGENTE PRODOTTO SENIOR
Rohan Ishwari

RESPONSABILI MARKETING GIAPPONE
Maho Sawashima
Takashi Morita
Hide Shimizu

RESPONSABILE MARKETING COREA
Dina Chung

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE SENIOR
Yosuke Yano

OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA
Eileen Chong

OPERAZIONI
Veronica Khuan
Chermin Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA

SVILUPPO COMMERCIALE
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
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

TESTER CAPO CONTROLLO QUALITÀ
Luis Nieves

CONTROLLO QUALITÀ 2K CHENGDU

DIRETTORE CONTROLLO QUALITÀ
Zhang Xi Kun

RESPONSABILE TESTING CONTROLLO QUALITÀ
Steve Manners

CAPO CQ PROGETTO
Gao You Ming

CAPO TESTER ASSOCIATO
Wang Yi Min

TESTER CQ
Andi Cable
Cao Kui
Cheng Qing
Chen Jie Yu
Chen Tai Ji
Justin Handley
Li Gang
Tian Cheng
Wang Jing
Yang Wen Jing
Zhang Yong Bin
Zhou Dan
Zhu Ming

RESPONSABILE CQ LOCALIZZAZIONE
Du Jing

CAPO PROGETTO CQ LOCALIZZAZIONE
Zhu Jian

CAPO TESTER CQ LOCALIZZAZIONE
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

TESTER CQ LOCALIZZAZIONE
Xiao Yi
Zhou Qian Yu
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke
Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru

Chen Xue Mei
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui
Pan Zhi Xiong
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

Ringraziamenti speciali
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Bai Gui Long
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Wang He Fei
Li Hua
Zhang Pei

SUPPORTO CONTROLLO QUALITÀ E APPROVAZIONI 2K

**RESPONSABILE TESTING
CONTROLLO QUALITÀ**
Scott Sanford

CAPO TESTER CQ
Chris Adams
Nathan Bell

CAPI TESTER ASSOCIATI CQ
Jordan Wineinger
Joshua Collins
Zack Gartner

TESTER CQ SENIOR
Adam Junior
Andrew Garrett
David Drake
Greg Jefferson
Kristine Naces
Robert Klempner
Nicole Millette
Michelle Paredes
Ana Garza
Ashley Carey
Brian Reiss

TESTER CQ
Alexis White
Anthony Zaragoza
Charlene Artuz
Douglas Reilly
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Sacha Motezuma
Zachary Little
Wenceslao Concina
Brandon Peterson
Brian Reiss

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

**RESPONSABILE CQ
LOCALIZZAZIONE**
Jose Minana

**TECNICO RESPONSABILE
MASTERIZZAZIONE**
Wayne Boyce

TECNICO MASTERIZZAZIONE
Alan Vincent

CAPO CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR
Oscar Pereira

**CAPO PROGETTO CQ
LOCALIZZAZIONE**
Alba Loureiro

CAPO CQ LOCALIZZAZIONE
Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares

**CAPO ASSOCIATO CQ
LOCALIZZAZIONE**
Cristina La Mura

**TECNICO CQ LOCALIZZAZIONE
SENIOR**
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

TECNICO CQ LOCALIZZAZIONE
Clement Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Guinara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schucker
Matteo Lanteri
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menendez
Patricia Ramon
Roland Habersack
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Yury Fesechka

FOX STUDIOS

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

**PRESIDENTE PARTNERSHIP
GLOBALI**
Salvatore LaRocca

**VICEPRESIDENTE AFFARI LEGALI
E COMMERCIALI**
Hrishi Karthikeyan

**RESPONSABILE AFFARI LEGALI E
COMMERCIALI SENIOR**
Vince Kearney

**VICEPRESIDENTE ESECUTIVO
PARTNERSHIP GLOBALI**
Emilio Collins

**VICEPRESIDENTE PARTNERSHIP
GLOBALI**
Matt Holt

**ACCOUNT EXECUTIVE
PARTNERSHIP GLOBALI SENIOR**
Artie Cutrone

**DIRETTORE PARTNERSHIP
GLOBALI**
Adrienne O'Keeffe

**RESPONSABILE PARTNERSHIP
GLOBALI**
Sam Asfahani

**COORDINATORI ASSOCIATI
PARTNERSHIP GLOBALI**
Harley Opolinsky

PARTNERSHIP GLOBALI
Daniel Lupin

**SPECIALISTA PARTNERSHIP
GLOBALI**
Wonnie Song

PARTNERSHIP GLOBALI
Mary O'Laughlin

ATTORI MOTION CAPTURE

ATLETI NBA
Harrison Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Will Cherry
Stephen Curry
Brandon Davies
Dante Exum
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Walters

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

BALLERINE SACRAMENTO KINGS

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

BALLERINE AGGIUNTIVE

Jennifer Carrico
Christopher Williams
Rachel Lee
Taylor Lee
Mascotte
Todd Maroldo
Attori espressioni facciali
Allen Huddleston
Sarunas J. Jackson

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Billy "Dunkademics" Doran
Roy "Lee" Giles
John Jordan
Aalim Moor
James Nunnally
Franklin Session
Kammron Taylor
Ben Pensack
Adam Pensack
Pensack Sports
Gruppo gestione

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A VISUAL CONCEPTS
Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Scott Patterson
Squadra vendite Take-Two
Squadra vendite digitali Take-Two
Squadra marketing canale Take-Two
Sibhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Squadra 2K IS
Greg Gibson
Squadra legale Take-Two
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Sebastien Ferey
Access Communications
Operation Sports
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
The Lee Family

Publicato da 2K, un marchio di Take-Two Interactive Software, Inc.

Tutti i marchi appartengono ai rispettivi proprietari.

I nomi e i loghi di tutte le arene sono marchi registrati dei rispettivi proprietari e sono usati su licenza.

Alcuni marchi qui o altrove utilizzati sono di proprietà di American Airlines Inc., usati su licenza da 2K Sports. Tutti i diritti riservati.

Copyright 2016 di STATS LLC. Qualsiasi utilizzo commerciale o distribuzione del Materiale Autorizzato senza l'espresso consenso scritto di STATS LLC è severamente vietato.

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

Questo software si basa in parte sul lavoro di Independent JPEG Group.

Strumenti di localizzazione e supporto forniti da XLOC, Inc.

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

Utilizza Simplygon (TM), Copyright (c) 2016 Donya(TM) Labs AB

Parti di questo software sono Copyright (c) 2014 di Pablo Fernandez Alcantarilla Jesus Nuevo. Tutti i diritti riservati.

I nomi identificativi di NBA e dei team membri di NBA sono proprietà intellettuali di NBA Properties, Inc. e dei rispettivi team membri di NBA. Copyright 2016 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati.

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

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

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

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

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-2 TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA www.take2games.com/privacy E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA www.take2games.com/legal.

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

LICENZA

Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su una sola Piattaforma di gioco (per es. computer, dispositivo mobile o console di gioco) a meno che non sia espressamente specificato altrimenti nella documentazione del Software. I diritti derivanti dalla licenza sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza basata su questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla prima data utile tra quella dell'eliminazione del Software e quella della risoluzione dell'Accordo da parte del Licenziante (vedi sotto).

Il Software viene concesso in licenza e non venduto: con il presente Accordo l'utente dichiara di accettare che non gli viene trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà sul Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nei confronti del Software. Il Licenziante detiene tutti i diritti, titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informativi, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tiene presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i licenziatori del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenziatori.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento l'utente accetta di non:

- utilizzare il Software per scopi commerciali;
- distribuire, dare in leasing, concedere in licenza, vendere, affittare, convertire in valuta convertibile o altrimenti trasferire o assegnare il Software o sue eventuali copie, compresi, a mero titolo esemplificativo, anche i Beni virtuali e la Valuta virtuale (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;
- effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo);
- rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo;
- copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);
- utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante vi offra un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;
- decodificare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;
- barare o utilizzare bot, spider o altri programmi non autorizzati in durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;
- violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software; e
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per il quale 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 normative possono essere modificate nel tempo.

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

TRASFERIMENTO DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (compresa quella di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare, convertire in valuta virtuale convertibile la Valuta virtuale e i Beni virtuali, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzionalità additional, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità additional, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, il Licenziante può, in qualsiasi momento, senza

previsto e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi (ma non limitati) a mappe di gioco, scenari, foto, progetti d'automobile, oggetti o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui 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 tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia a e accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivono alla cessazione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

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

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

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI

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

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

La VV e BV non posseggono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o indirettamente le misure che influenzano indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VV e 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 dimetta la fornitura del Software o se il presente Accordo venga in altro modo risolto. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante si riserva il diritto di modificare i costi per il diritto all'accesso o all'uso della VV o dei BV e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE E ACQUISTARE VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI: all'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare VV o ottenere BV dal Licenziante a seguito del completamento di certe attività o del raggiungimento di certi obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente VV o BV per aver completato un'attività di gioco, come aver raggiunto un determinato livello nel Software, aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. La VV e BV ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VV e BV solo all'interno del Software o tramite piattaforme, negozi online di applicazioni o altri negozi di terze parti autorizzati dal Licenziante (qui complessivamente definiti "Negozi di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del gioco tramite un Negozi di applicazioni sono soggetti alle regole del Negozi di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e dal suo Accordo di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal Negozi di applicazioni. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto di VV e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di VV da un Negozi di applicazioni, l'ammontare di VV acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di VV acquistabile per transazione e/o al giorno, variabile a seconda del Software associato. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante può imporre limiti aggiuntivi all'ammontare di VV acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare la VV e al massimo saldo attivo di VV accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di VV effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sul rispettivo utente, a prescindere che i beni siano autorizzati o meno.

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

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

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

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

NON TRASFERIBILITÀ: qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VV o BV che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco 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 partecipano a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di manlarlo, insieme ai suoi soci, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti, da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozi di applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quale tale transazione è avvenuta (o dovrà avvenire), qualora il Licenziante stesso sospetti o sia in possesso delle prove di frode, di violazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra

legge o normativa applicabile o di atti intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscano o possano interferire con le normali operazioni del Software. L'utente inoltre accetta che, qualora il Licenziante ritenesse o abbia motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso alla VV e ai BV del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla VV, ai BV e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

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

TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi Negoziato di applicazioni (ivi compreso l'acquisto di VV o BV) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negoziato di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile ad obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito o operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negoziato di applicazioni. Tali transazioni sono amministrare dal Negoziato 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 Negoziato di applicazioni.

Il presente Accordo vincola esclusivamente l'utente e il Licenziante e non riguarda i Negoziati di applicazioni. L'utente riconosce il fatto che il Negoziato 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 Negoziato di applicazioni non è obbligato a fornire alcun altro tipo di garanzia in relazione al Software. Le pretese al Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi o alla non conformità a regolamenti o alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti dei consumatori o di diritti di proprietà intellettuale sono regolamentate dal presente Accordo e il Negoziato 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 Negoziato di applicazioni. La licenza all'utilizzo del Software è una licenza non trasferibile all'utilizzo del Software solo su un dispositivo autorizzato di cui l'utente abbia il possesso e il controllo. L'utente dichiara di non risiedere in un paese o comunque in un'area geopolitica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specially Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli USA e in quelli "Denied Person" e "Denied Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negoziato di applicazioni è un terzo beneficiario del presente Accordo e può quindi farlo valere nei confronti dell'utente.

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

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

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

GARANZIA

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

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente 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 simile, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilità legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

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

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

INDENNITÀ

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

IN NESSUN CASO IL LICENZIANTE SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'UTILIZZO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI COMPRESI, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNI/PERDITE DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNI/PERDITE DI PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE STORTE PER VIA O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRACONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE E LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERÀ (SALVO OVE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

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

POICHÉ IN ALCUNI STATI/PAESI NON È CONSENTITO PORRE LIMITI ALLA DURATA DELLE GARANZIE IMPLICITE E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI O IN CASO DI MORTE O INFORTUNIO DOVUTI A NEGLIGENZA, FRODE O CONDOTTA ILLECITA INTENZIONALE, LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ SUMMENZIONATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE LIMITATIVAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI INDETERGOBILI. LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

NOI NON CONTROLLIAMO, NÉ POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA 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 DI INATTIVITÀ DI TALI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO.

DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO CORRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionino esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la VV e i BV a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi la VV e i BV associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni VV e BV a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato).

A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi la VV e i BV associati al suo Account utente, e l'utente dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati completamente sviluppati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un sottoparlante del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e ai software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui al sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDI EQUITATIVI

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificatamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni alcuni, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

L'utente è responsabile per e dovrà pagare, indennizzare e tenere indenne il Licenziante e qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato da qualsiasi tassa, imposta e tributo imposti da qualsiasi entità governativa sulle transazioni contemplate nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatte salve le tasse applicabili sui guadagni del Licenziante), a prescindere che siano inclusi o meno nelle fatture inviate dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esenzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la attestino. Inoltre, tutte 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 ciò incorporati nel presente Accordo. L'insieme di questi accordi rappresenta l'accordo completo tra l'utente e il Licenziante per ciò che attiene l'utilizzo del Software e dei prodotti e servizi a esso correlati e prevale su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

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

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contea di New York, New York, USA). L'utente e il Licenziante concordano sulla competenza di tali corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle relative norme sulle notificazioni o come altrimenti consentito dalla legge dello stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non si applica al presente Accordo né a qualunque disputa o transazione derivanti da esso.

PER DOMANDE CONCERNENTI IL PRESENTE ACCORDO, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

Tutti gli altri termini e condizioni dell'Accordo di licenza con l'utente finale (EULA) sono applicabili all'utilizzo del Software da parte dell'utente.

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software e le sue associate. Tutti i diritti riservati. 2K, il logo 2K e Take-Two Interactive Software sono marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Le identificazioni di NBA e delle squadre appartenenti a NBA sono marchi commerciali, disegni marchi da copyright e altre forme di proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre appartenenti a NBA e non possono essere usate, né interamente, né in parte, senza previa autorizzazione scritta di NBA Properties, Inc. ©2016 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Brevetti e brevetti in corso di registrazione: www.take2games.com/Legal.