

The logo for NBA 2K17 is centered on a dark red background with a bright light flare. It features the NBA logo on the left, followed by the word "NBA" in white, "2K" in red, and "17" in white, all with a black outline.

NBA 2K17





IMPORTANTI AVVERTENZE PER LA SALUTE: DISTURBI DOVUTI ALLA FOTOSENSIBILITÀ

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

SOMMARIO

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



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

Attenzione: le funzioni online di NBA 2K17 saranno disponibili fino a lunedì **31 dicembre 2018**, anche se ci riserviamo il diritto di modificare o cessare le funzioni online con un preavviso di 30 giorni. Visita www.2ksports.com/serverstatus per ulteriori informazioni.

COMANDI

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



CONTROLLER WIRELESS PER XBOX ONE	LOGITECH RUMBLE PAD 2	TASTIERA
	Levetta sinistra	A/S/D/W
	Pulsante 1	TastNum 5
	Pulsante 2	Spacebar
	Pulsante 3	TastNum 1
	Pulsante 4	TastNum 3
	Pulsante 5	Shift sinistro
	Pulsante 6	TastNum Enter
	Pulsante 7	Tab
	Pulsante 8	TastNum +
	Pulsante 10	Esc
	Pulsante 9	Pg Up
	Croce direzionale	↑/←/→/↓
	Levetta destra	TastNum 2/4/6/8

ATTACCO DI BASE	CONTROLLER	TASTIERA	DIFESA DI BASE
Movimento giocatore		A/S/D/W	Movimento giocatore
PRO STICK™: Movimenti in palleggio/Tiro/Passaggio		TastNum 2/4/6/8	Passo rapido/Mani alzate
Post up		 Shift sinistro	Difesa intensa/Aiuto difensivo
Scatto		TastNum 	Scatto
Chiama schema/ Controllo blocco			Raddoppio
Icona passaggio		TastNum 	Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo			Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Passaggio con rimbalzo/ spettacolare		TastNum 1	Subisci sfondamento
Tiro (premi) Finta di tiro/Salto (premi rapidamente) Raccogli il palleggio in virata (premi due volte)		TastNum 5	Ruba palla (premi) Fallo intenzionale (tieni premuto)
Lob (premi rapidamente), Alley oop (premi rapidamente due volte)		TastNum 3	Stoppata/Rimbalzo
Interfaccia di gioco		↑	Interfaccia di gioco
Piano partita offensivo		⇒	Piano partita difensivo
Strategia offensiva CAV		⇐	Schemi difensivi CAV
Sostituzioni CAV		↓	Sostituzioni CAV

ATTACCO AVANZATO

Posizione chiamata di gioco	Premi rapidamente LB o Tab , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli la giocata dal menu
Controllo blocco	Tieni premuto LB o Tab . Usa RB o TastNum [+] per scegliere tra roll e fade e RT o TastNum [Enter] per scegliere il lato del blocco.
Passaggio con rimbalzo	Premi rapidamente B o TastNum [1]
Passaggio sopra la testa/lob	Premi rapidamente Y o TastNum [3]
Passaggio spettacolare	Premi rapidamente due volte B o TastNum [1]
Alley oop	Premi rapidamente due volte Y o TastNum [3]
Finta di passaggio	Y + B o TastNum [3] + TastNum [1] (da fermo o durante un'entrata)
Dai e vai	Tieni premuto A o [Spacebar] per mantenere il controllo del passatore, rilascia A o [Spacebar] per passargli nuovamente la palla.
Tap-in con schiacciata/ sottomano Concludi alley oop (quando controlli il ricevitore)	Tieni premuto X o TastNum [5]
Passaggio PRO STICK™	RB + R
Chiama timeout	Pulsante Visualizza

DIFESA AVANZATA

Movimento	Ⓔ
Scivolamento rapido	LT + RT + Ⓔ
Ruba	Premi rapidamente X
Stoppata	Y
Rimbalzo	Y (palla in aria)
Subisci sfondamento	B
Flop	Premi rapidamente due volte B
Palleggio nel traffico	Tieni premuto LT
Mani alzate	Mantieni R verso l'alto
Nega mani larghe	Tieni inclinata R (quando difendi senza palla)
Raddoppio	Tieni premuto LB
Icona raddoppio	Premi rapidamente LB, quindi premi e tieni premuto il pulsante d'azione di chi vuoi che porti il raddoppio

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO

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

PRO STICK™: PALLEGGIO

Nella tabella sottostante, i movimenti fanno riferimento a .

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

MOVIMENTI IN POST (TIENI PREMUTO **LT** PER IL POST)

Azione	Comando
Movimento in post	Tieni inclinata L
Giro rapido	Ruota R verso la spalla esterna
Entrata in gancio	Ruota R verso la spalla interna
Finte	Muovi rapidamente R in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro
Cambio mano	Muovi rapidamente R lontano dal canestro
Raccogli il palleggio	Muovi rapidamente R verso il canestro
Saltello in post	Tieni inclinata L a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente X
Passo indietro in post	Tieni inclinata L lontano dal canestro, quindi premi rapidamente X
Passo indietro	Tieni inclinata L a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente X

TIRI IN POST

Azione	Comando
Gancio in post (dalla breve distanza)	Ⓡ verso il canestro (Ⓛ in posizione neutrale)
Gancio Shimmy	Ⓜ + Ⓡ verso il canestro (Ⓛ in posizione neutrale)
Fadeaway in post (dalla breve distanza)	Ⓡ lontano dal canestro a sinistra o destra
Passo e tiro sottomano	Ⓡ verso il canestro (tenendo inclinata Ⓛ verso il canestro)
Fadeaway shimmy	Tieni premuto Ⓜ poi muovi Ⓡ a sinistra o a destra lontano dal canestro (Ⓛ posizione neutrale)
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
Stoppata		Qualsiasi
Rimbalzo	 (palla in aria)	Qualsiasi
Subisci sfondamento		Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte 	Difesa sulla palla
Difesa intensa		Difesa sulla palla
Palleggio nel traffico	Tieni premuto 	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni inclinata  verso l'alto	Difesa sulla palla
Pressa	Tieni premuto 	Difesa senza palla
Raddoppio		Qualsiasi

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K17

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

CAPO PROGRAMMATORE

Andrew Marrinson

DIRETTORE GRAFICA

Joseph Clark

PROGRAMMAZIONE

PROGRAMMATORI IA

Matt Hamre
Shawn Lee
Gordon Read
Eddie Park
Andrew Brown
Ben Hester
Karthik Krishnamurthy
David Brown

PROGRAMMATORI

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Programmatore
Mathias Wilka
Programmatore
Harlan Young
Paul Hale
Thomas Anderson
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bilhua "Betta" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heam Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Andrew Meshekoff
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Pujan Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Sang-Won Kim

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 STRUMENTI

Prajwal Manjunath

PROGRAMMATORE STRUMENTI

DI COSTRUZIONE

Nick Contini

PRODUZIONE

PRODUTTORE ESECUTIVO

Jeff Thomas

PRODUTTORI SENIOR

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

DIRETTORE DINAMICA DI GIOCO

Mike Wang

PRODUZIONE E PROGETTAZIONE

Zach Timmerman

Jerson Sapida

Dion Peete

Jay Iwahashi

Jason Souza

Dan Indra

Joe Levesque

Abe Navarro

Jon Cort

Eric Dillard

Nino Samuel

Dan Bickley

Jesse Bean

Dave Zdyrko

Matt Underwood

Robert Nelson

Kurtis Hon

Erik O'Keady

Michael Stauffer

Scott O'Gallagher

Charles Williams

Josh Morrison

Ben Horne

Himanshu Vartak

Brett Hawkins

Shane Coffin

Peter Cornforth

Grant Wilson

SQUADRA GRAFICA

CAPO PERSONAGGI

Heather Marshall

GRAFICA PERSONAGGI

Evan Ahiheim

Tim Auer

Randy Cooper

Chris Darroca

Winnie Hsieh

Ann Sidenblad

Abraham Valdez

Shraga Weiss

Yuki Yamamura

CAPI GRAFICA TECNICA

Stewart Graff

Pascal Hang

GRAFICA TECNICA

Jesse Capper-Ream

Bugi Kalgwa

Jacob D. Stephens

Emre Yilmaz

CAPO AMBIENTE

John Lee

GRAFICA AMBIENTE

Tim Doonan

Tim Loucks

Ray Wong

AMBIENTE AGGIUNTIVO

Edmund Leo

DIRETTORE ANIMAZIONE

Roy Tse

CAPO ANIMATORE DINAMICA DI GIOCO

Elias "ELI" Figueroa

CAPO TECNICO DINAMICA DI GIOCO

Jamie Wicks

CAPI PERFORMANCE VISO

Joel Flory

Jonathan Lyons

CAPO TECNICO PRESTAZIONI

Derek Kurimoto

ANIMAZIONE

Ben Anderson

Eric Perrier

Wilster Phung

ANIMAZIONE AGGIUNTIVA

Alex Bittner

Tyler Clapp

Shun Li

Jean Lin

John Neary

Rhea Shetty

Hans Tsai

Robert Firestone

Kyuil Lee

Casey Liu

James Mendoza

Jun Park

Van Phan

Spyros Tsiounis

Maria Venegas

DIRETTORE GRAFICA IU

Herman Fok

CAPO GRAFICA IU

Justin Cook

PROGETTAZIONE VISIVA IU

Zhen Tan

Anthony Yau

INTERFACCIA UTENTE

Jeffrey Davis

Jared Rubio Delamora

Quinn Kaneko

Blake Landry

David Lee

Andy Mindler

Albert Carmona

Myra Shadle

Rob Simmons

RINGRAZIAMENTI SPECIALI INTER-

FACCIA UTENTE

Andrew Chin

Carrie Michelle

Dinitz Parecki

DIREZIONE GRAFICA STUDIO

Matt Crysdale

Anton Dawson

PRODUZIONE GRAFICA

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan

FACE CAPTURE

Pixelgun Studio

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Motion capture 2K
Matt Chaiwell
Lee Olsen
Animation Vertigo
Edge Art
Lemon Sky
Seed of Rock
Virtuos
XPEC Art Center

SQUADRA AUDIO VC**DIRETTORE AUDIO**

Joel Simmons

INGEGNERE DEL SUONO SENIOR E STRUMENTI AUDIO

Daniel Gardopee

INGEGNERI DEL SUONO SENIOR

Todd Gunnerson
Randy Rivas

INGEGNERE DEL SUONO

James Yanisko

AUTORI TESTI

Tor Unsworth
Rhys Jones

SUPPORTO PRODUZIONE AUDIO AGGIUNTIVO

John Crysdale
Brian Buel

POST-PRODUZIONE AUDIO

AGGIUNTIVA
Casey Cameron
Paul Courselle
Mateo Baker

STESURA TESTI AGGIUNTIVI

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz
Joe Galliani

SQUADRA TRASMISSIONI**E DOPPIATORI****CRONISTA AZIONI**

Kevin Hartan

COMMENTATORI TECNICI

Greg Anthony
Brent Barry
Doris Burke
Clark Kellogg
Steve Smith
Chris Webber

CRONISTA A BORDO CAMPO

David Aldridge

CONDUTTORE IN STUDIO

Ernie Johnson

COMMENTATORI IN STUDIO

Shaquille O'Neal
Kenny Smith

CRONISTA PF

Peter Barto

ANNUNCIATORI PROMO

Jay Styne
Jimmy Hodson

COMMENTATORE ESTERNO

CJ Norde

COMMENTATORI SPAGNOLI

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

CAST 2KTV**CONDUTTORE E PRODUTTORE**

Rachel A. DeMita

OPERATORE CAPO RIPRESE E

MONTAGGIO
Alan Palmer

PRODUTTORE ED ESPERTO DI GIOCO

Jonathan Smith

PRODUTTORE

Jessica Teuscher

MONTAGGIO E RIPRESE

Rodney Johnson
David Park

CAPO PROGETTISTA GRAFICO

Jolan Wood

MIXAGGIO AUDIO

Brian Buel

RIPRESE AGGIUNTIVE

Ian Levasseur

TRUCCO

Alex Triarte
Marissa Vossen
Glam Squad

CAST E PERSONALE LA MIA CARRIERA**IL MIO GIOCATORE**

Sullivan Jones

JUSTICE YOUNG

Michael B. Jordan

DENVER LEVINS

Jak Knight

WASHINGTON FALLS

Demetrius Grosse

JASON RICHMOND

Joe Williamson

BRUCE PEPPER

Michael Masini

XAVIER CROSS

Mark Derwin

BRUBAKER SMITH

Johnno Wilson

GRANT ALABASTER

Todd Anthony

ALANAH TURNER

Alisha Wainwright

TIFFANY RASBERRY

Nafessa Williams

HEMSLEY ADSON

Matt Walsh

CRONISTA

Chris Marsol

MAMMA

Kim Bromley

CON LA PARTECIPAZIONE DI**ICE**

Hannibal Buress

GRAHAM

Sterling Brim

PRODUZIONE**SCRITTORE E REGISTA**

Aaron Covington

PRODUTTORE

Jay New

DIRETTORE ASSOCIATO

Brendon Eddington

SUPERVISORE TESTI

Virginia McCarthy

DIRETTORE CASTING

Dean Fronk

REPARTO MOTION CAPTURE**SUPERVISORE**

David Washburn

DIRETTORE DI SCENA

Anthony Tominia

RESPONSABILE PRODUZIONE

Charles Ghislandi

RESPONSABILE TECNICO

Nateon Ajello

SUPERVISORE MULTIMEDIA

Mateo Baker

TECNICI DI SCENA II

Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

TECNICO DI SCENA I

Alexandra Grant

SPECIALISTI II

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

SPECIALISTI I

Michelle Hill
Jeremy Wages

PROGRAMMATORE PIPELINE

Charles Auggie Harris III

TECNICO DI SCENA

Christopher Barton

ASSISTENTE AUDIO

Andrew Hanson

ASSISTENTE DI PRODUZIONE

Marilyn Escobar

TRUCCO

Danielle O'Dea

TRACCIAMENTO VOLTI

PJ Leffelman
Jonathan Marshall
Elizabeth Kupfer
Eddie Kim

OPERATORI TELECAMERA

Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

MUSICA E COLONNA SONORA DE**LA MIA CARRIERA**

Linda Lind

"BURNING" E "ALL NIGHT LONG"

Scritte e prodotte da Linda Lind

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 AGGIUNTIVA DI GIOCO

Casey Cameron

MUSICA CARICAMENTO IL MIO PARCO E MUSICA TRASMISSIONE IN STUDIO

Cody Mills

CANTANTE INNO NAZIONALE

Linda Lind

SUPPORTO REGISTRAZIONE 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

Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Dstad
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
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Phillip Floyd
Ben Hader
Daryl Jones
Khaleisheila Jones
Jesse Langland

Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRESIDENTE

Christoph Hartmann

DIRETTORE GENERALE

David Ismailler

VPS OPERAZIONI SPORTIVE

Jason Argent

PRESIDENTE SVILUPPO SPORT

Greg Thomas

2K SVILUPPO CREATIVO

VP SVILUPPO CREATIVO

Josh Atkins

DIRETTORE CREATIVO

Eric Simonich

DIRETTORE PRODUZIONE CREATIVA SENIOR

Jack Scatici

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 Das

PROGETTISTA GRAFICO

Derek Beecham

DIRETTORE, PRODUZIONE VIDEO

Kenny Crosbie

TECNICI MONTAGGIO VIDEO/PROGETTISTI GRAFICA ANIMATA

Michael Regelean
Eric Neff

TECNICO MONTAGGIO VIDEO

Peter Koeppen

TECNICI MONTAGGIO VIDEO ASSOCIATI

Doug 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
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
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

CONSULENZA
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 Pallegamagae

RESPONSABILE PR INTERNAZIONALE
Wouter van Vugt

RESPONSABILE COMMUNITY E SOCIAL MEDIA INTERNAZIONALE
Catherine Vandier

RESPONSABILE TERRITORIO INTERNAZIONALE
Warner Guilfe

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNAZIONALE

PRODUTTORE INTERNAZIONALE
Mark Ward

CAPOREPARTO SERVIZI CREATIVI E LOCALIZZAZIONE
Nathalie Mathews

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE PROGETTO
Emma Lepeut

SQUADRE LOCALIZZAZIONE
La Marque Rose
Robert Boeck
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl

SQUADRA 2K INTERNATIONAL
Agnás Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Balinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
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
Lieve 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
Takahiro Morita
Hide Shimizu

RESPONSABILE MARKETING COREA
Dina Chung

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE SENIOR
Yosuke Yano

TAKE-TWO ASIA

OPERAZIONI
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA
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

SQUADRA SUPPORTO
Scott Sanford
Ian Moore

CAPO CONTROLLO QUALITÀ SENIOR
Josh Lagerson

CAPO PROGETTO
Luis Nieves

CAPI TESTER - SQUADRE SUPPORTO
Chris Adams
Nathan Bell
Phyllicia Fletcher

CAPI TESTER ASSOCIATI
Alexander Coffin
Joshua Collins
Jorge Corpeno
Zack Gartner
Jordan Wineinger
Steve Yun

TESTER SENIOR

Joshua Brown-Sage
David Benedict
Ashley Carey
Zack Gartner
David Drake
Andrew Garrett
Ana Garza
Craig Jefferson
Jemel Jordan-Butler
Adam Junior
Chayse June
Robert Marrazzo
Kristine Naces
Robert Klemptner
Phillip Lui
Michelle Paredes
Brian Reiss
Thomas Sammons

TESTER CONTROLLO QUALITÀ

Albert Antero
Joel Apostol
Eddie Arguelles
Fritz-Patrick Atienza
Charlene Artuz
Austin Anderson
Eduardo Bancud
Steven Barling
Michael Bond
Ashley Brown
Adrian Burnham
Kyle Bellas
Stephen Carter
Raoul Carabajal
Bobby Cofield
Wenceslao Concina
Victoria Cormier
David Dalie
Carter Davis
Drew De Los Santos
Hugo Dominguez
Max Ehrlich
Christopher Elscope
Bryan Fritz
Taylor Galauska
Arthur Garza-Trevino
Kyle Gault
Jason Graf
Melanie Heuberg
Joshua Hull
Dominic Hurton
David Jackson
Michael Jelf
Christopher Johnson
Joshua Joseph
Zachary Little
Jordan Leano
Scott Luedtke
Eduardo Luna
Charles Maidman
Jace McEwen
Kent Mewborne
Jessica Mitchell
Sacha Mochtezuma
Julian Molina
Travis O'Connor
Brandon Peterson
William Poloski
Evan Potter
Douglas Reilly
Dolores Reynolds
Lawrence Robinson
Anthony Rodriguez
Cody Roemen
Max Rohrer
Byrone Harvey Sanders
Blake Seebold
Ahmad Shahin
Brittnee Smith
Wash Thompson III
Anthony Wair
Daniel Walsh
Justin Ward
Alexis White

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Leslie Cullum
Alex Balk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Fountaine

Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javelonar
Jeremy Richards
Jasmine Sarmiento

**CONTROLLO QUALITÀ
2K INTERNATIONAL****RESPONSABILE CQ LOCALIZZAZIONE**

José Miñana

INGEGNERE MASTERING

Wayne Boyce

TECNICO MASTERING

Alan Vincent

CAPO CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR

Oscar Pereira

CAPO PROGETTO CQ LOCALIZZAZIONE

Alba Loureiro

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE

Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares

CAPO ASSOCIATO CQ LOCALIZZAZIONE

Cristina La Mura

TECNICI CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR

Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

TECNICI 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 Schücker
Matteo Lanteri
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menéndez
Patricia Ramón
Roland Habersack
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sheriff Mahdy Farrag
Stefano Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Yury Fesechka

**CONTROLLO QUALITÀ
2K EAST****DIRETTORE CQ**

Zhang Xi Kun

RESPONSABILE CQ

Du Jing

CAPO PROGETTO CQ**LOCALIZZAZIONE**

Zhu Jian

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE

Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

TESTER CQ LOCALIZZAZIONE SENIOR

Qin Qi

TESTER CQ

Kan Liang
Cho Hyunmin

TESTER CQ LOCALIZZAZIONE

Zhou Qian Yu
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke

TESTER CQ LOCALIZZAZIONE JUNIOR

Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Chen Xue Mei
Xiao Yi
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui

PROGRAMMATORI IT

Zhao Hong Wei
Hu Xiang

**CONTROLLO QUALITÀ
2K CHINA CHENGDU****DIRETTORE CQ**

Zhang Xi Kun

RESPONSABILE CQ

Steve Manners

CAPO CQ

Huang Cheng

TESTER CQ SENIOR

Deng Jian

TESTER CQ

Long Fu Yu
Huang Hua
Jiang Xiao Yu
Zhao Ju Hao
Chen Pei Ran
Lin Yang
Zhou Qi
Jian Han Xiang
Zhou Ying Qiao
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

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

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
Aldienne O'Keefe

RESPONSABILE PARTNERSHIP GLOBALI
Sam Asfahani

COORDINATORI ASSOCIATI PARTNERSHIP GLOBALI
Harley Opolinsky
Daniel Lupin

SPECIALISTA PARTNERSHIP GLOBALI
Wonnie Song
Mary O'Laughlin

ATTORI MOTION CAPTURE
Rick Fox
Aaron Gordon
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Zach LaVine
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

GIOCATORI DI PALLACANESTRO
David Ahern
Brandon "Bdot" Armstrong
Omariyea Boughton
Myree "Reemix" Bowden
A.J. Bridges
Collin Chiverton
Jonathan "The Jumper" Clark
James Davis
John Dickson
Terrence Drisdorn
E.J. Farris
Nate Garth
Tim Harris
Allen Huddleston
Tyler Idowu
Taylor Johns
Eddie Johnson
Chris Jones
Sullivan Jones
Michael B. Jordan
Dominique Lee
Marcus Lewis
Jordan Lewis
Mitchell Love
Jawon Mack
Xander McNally
J.J. Mina
Davion Mize
Arron Mollot

Langston Morris-Walker
Kareem Nitoto
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Calvin Otieno
Lawrence Otis
Tim Parham
Rodney Pope
Jerard "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Read
Joey Rodriguez
Nick Ross
Desmond Simmons
Austin Simon
Ryan Sypkens
James Tillman
Jay Washington
Elijah White
Roshun Wynne,
Justin Yeargin

BALLERINI IL MIO PARCO
Denzel "Meechie" Harris
Daquan "Toosi" High
Judson Laipply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shreibman
Tony Ly

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

RINGRAZIAMENTI SPECIALI DI 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
Siobhan 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 Roney
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 Blublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu

Mark Little
Jean-Sébastien 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
Michigan State University
University of Kansas
Georgetown University
University of Louisville
University of Illinois
University of Oklahoma
Georgia Institute of Technology
University of Arizona
University of Connecticut
Wake Forest University
Compagnia licenze college

INTRO PARTITA
Shady00018

Publicato da 2K, un'etichetta 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 uso o distribuzione del Materiale Autorizzato senza l'esplicito consenso scritto di STATS LLC è severamente vietato. Attrezzature da basket fornite da Gareed Sports, fornitore esclusivo di tabelloni e canestri per gli stadi NBA. Questo software si basa in parte sul lavoro di Independent JPEG Group, Strumenti 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 Pablo Fernandez Alcantarilla, Jesus Nuevo. Tutti i diritti riservati. Emoji forniti gratuitamente da <http://emojione.com>

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

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-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA www.take2games.com/privacy E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA www.take2games.com/legal.

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

LICENZA

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

Il Software viene concesso in licenza e non venduto; con il presente Accordo l'utente dichiara di accettare che non gli viene trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà sul Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nei confronti del Software. Il Licenziante detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione 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 Licenziati 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 Licenziati.

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

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parti terze e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni o politiche) possono tutti essere richiesti per attivare il Software, accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (complessivamente denominate "Funzionalità addizionali"). L'accesso alle Funzionalità addizionali è limitato a un singolo account utente (come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valore virtuale convertibile 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 (compreso quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare, convertire in valuta virtuale convertibile la Valuta virtuale e i Beni virtuali, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzionalità addizionali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. **INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre 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 addizionali, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti 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 contenuti realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse trasferibile di diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusiva, perpetua, irrevocabile, totalmente trasferibili e cedibile in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi 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, 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 aver altro titolo o diritto di proprietà sulla VV e sui BV a lui assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Accordo non può essere interpretato nel senso di una compravendita di diritti alla VV e ai BV.

La VV e 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 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 o attività o del raggiungimento di certi obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente VV o BV per aver completato un'attività di gioco, come aver raggiunto un determinato livello nel 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 "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. Perfezionato 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 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 BV possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di VV e BV a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di VV e BV possono variare in qualsiasi momento. La VV e BV disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VV 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 dipendere 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 BV non possono essere usati per chiedere somme di denaro, valori monetari o altri beni dal Licenziante o da qualunque altra persona o entità, salvo laddove diversamente stabilito nel presente documento o laddove altrimenti disposto dalla normativa applicabile. La VV e BV non posseggono un controvalore in denaro e né il Licenziante né qualsiasi altra persona o entità possono essere obbligati a dare in cambio di VV o BV oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

NON RIMBORSABILITÀ: tutti gli acquisti di VV e BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere riacquisiti, 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 e/o BV nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o qualunque altra persona.

NON TRASFERIBILITÀ: qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VV o BV che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), verso chiunque, inclusi altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è severamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente, la VV o i BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che partecipano o a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indovinare se il Licenziante e di mantenerlo, insieme ai suoi soci, licenzianti, 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 dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione è avvenuta (o dovrà avvenire), qualora il Licenziante stesso sospetti o sia in possesso delle prove di frode, di violazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra

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

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

TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi Negozio di applicazioni (ivi compreso l'acquisto di VV o BV) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile 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 amministrare dal Negozio di applicazioni e non dal Licenziante. Il Licenziante declina espressamente qualsiasi responsabilità per tali transazioni e l'utente accetta che qualsiasi ricorso relativo a tali transazioni verrà indirizzato a o tramite il Negozio di applicazioni.

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

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

Instalando 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, grafiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy menzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi menzionati, allora non deve usare il Software.

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

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data 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 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 menzionato.

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, DANNIAGGIUNTI PER PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNIAGGIUNTI PER PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE STORTE PER VIA O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRA CONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE E LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERÀ (SALVO VOE 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 12(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 MENCIONATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE LIMITATAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI INDETERMINABILI. LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI VARIABILI A SECONDA DELLA GIURISDIZIONE.

NOI NON CONTROLLIAMO, NÉ POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZE PARTI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZE PARTI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO.

DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) E 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 l'Account stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato).

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

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati completamente sviluppati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e al software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui 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.

REMEDY 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 le eventuali spese e i costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto a rimborsi da parte del Licenziante per nessun tipo di spesa, dovendolo anzi tenere indenne da esse.

TERMINI DI SERVIZIO

Ogni accesso e utilizzo del Software è soggetto al presente Accordo, alla relativa documentazione del Software, ai Termini di servizio del Licenziante e alla Politica sulla privacy del Licenziante e tutti i termini e le condizioni dei Termini di servizio sono con 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 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 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, 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.