



**NBA 2K17**



## PRECAUZIONI

- Questo disco contiene software per il sistema PlayStation®3. Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi.
- Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PlayStation®3 per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con altre versioni del sistema PlayStation®3.
- Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per un utilizzo corretto del prodotto.
- Inserire il disco nel sistema PlayStation®3 con il lato inciso rivolto verso il basso.
- Quando si maneggia il disco, evitare di toccarne la superficie.
- Mantenere il disco pulito ed evitare di graffiarlo. Se la superficie si sporca, pulirla con un panno morbido e asciutto.
- Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità.
- Non utilizzare dischi di forma irregolare, incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.

## AVVERTENZE PER LA SALUTE

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

## 3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

Utilizzando un televisore 3D per la visione di immagini e/o l'uso di giochi stereoscopici in 3D, alcuni individui potrebbero manifestare diversi disturbi (come affaticamento e irritazione degli occhi, o nausea). Al manifestarsi di tali sintomi, si prega di sospendere l'utilizzo fino allo scomparire dei disturbi.

In genere consigliamo di evitare l'uso prolungato del sistema PlayStation®3 e di fare 15 minuti di pausa per ogni ora di gioco. Tuttavia per la visione di video 3D e l'uso di giochi stereoscopici in 3D la durata e la frequenza di queste interruzioni varia da persona a persona. Si consiglia di fare delle pause abbastanza lunghe in modo da far scomparire ogni fastidio. Se il sintomo persiste, consultare un medico.

La visione da parte di bambini piccoli (soprattutto se sotto i sei anni) non è ancora sicura. Consultare il pediatra o l'oculista prima di consentire ai bambini piccoli la visione di immagini 3D o l'uso di giochi stereoscopici in 3D. Durante tali attività inoltre un adulto deve sempre essere presente e assicurare che le raccomandazioni di cui sopra siano seguite dai più giovani.

## PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli sviluppatori, gli editori e i rivenditori autorizzati. Se si sospetta che questo gioco sia una copia non autorizzata o si hanno altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando ai numeri riportati sul retro di questo manuale.

## AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PlayStation®3, visitare il sito web [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) oppure fare riferimento alla Guida di riferimento rapido del sistema PS3™.



I numeri dell'Assistenza clienti telefonica si trovano sul retro di questo manuale.

# SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito [www.pegi.info](http://www.pegi.info).

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:



Per ulteriori informazioni visita il sito [www.pegonline.eu](http://www.pegonline.eu)

## LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

|                                    |    |    |    |   |   |
|------------------------------------|----|----|----|---|---|
| LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI | 9  | 7  | 5  | 3 | 2 |
| GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI  | 18 | 16 | 12 | 7 | 3 |

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

### BLES-02242

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Questo software è concesso in licenza solo per l'utilizzo con il sistema PlayStation3. Potrebbe essere necessario un aggiornamento al software del sistema PlayStation3. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms) per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2016 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore e PlayStationHome sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue ([eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms)). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Le funzioni di rete potrebbero essere revocate con ragionevole preavviso. Per maggiori informazioni, consultare la pagina [eu.playstation.com/gameservers](http://eu.playstation.com/gameservers). Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “ΔΟΧΟ”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. NBA 2K17 © 2016 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Visual Concepts. Made in Austria. All rights reserved.

# NBA 2K17



## INDICE

- 3 ASSISTENZA**
- 3 COMANDI**
- 3 ATTACCO DI BASE
- 3 DIFESA DI BASE
- 4 ATTACCO AVANZATO
- 5 DIFESA AVANZATA
- 6 PRO STICK™: TIRO
- 7 PRO STICK™: PALLEGGIO
- 8 COMANDI DIFENSIVI
- 9 MOVIMENTI IN POST
- 10 TIRI IN POST
- 11 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K17**
- 19 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 al **31 dicembre, 2018**, anche se ci riserviamo il diritto di modificare o cessare le funzioni online con un preavviso di 30 giorni. Vai su [www.2ksports.com/serverstatus](http://www.2ksports.com/serverstatus) per ulteriori informazioni.

## COMANDI

### CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®3

| Attacco di base                                 | Comando          | Difesa di base                              |
|---|------------------|---|
| Movimento giocatore                             | Levetta sinistra | Movimento giocatore                         |
| PRO STICK™: Palleggio/Tiro/Passaggio            | Levetta destra   | 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                     |                  | Cambio giocatore (il più vicino alla palla) |
| Chiama blocco                                   |                  | Subisci sfondamento                         |
| Finta/Salto (premi rapidamente)<br>Tiro (premi) |                  | Ruba  |

| Attacco di base                    | Comando | Difesa di base                     |
|------------------------------------|---------|------------------------------------|
| 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                            | SELECT  | Fallo intenzionale                 |
| Pausa                              | START   | Pausa                              |

## ATTACCO AVANZATO

| Azione                        | Comando   |
|-------------------------------|---|
| Posizione chiamata di gioco   | Premi rapidamente <b>L1</b> , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli Gioca dal menu  |
| Invia un compagno a tagliare  | Premi rapidamente <b>L1</b> , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, muovi la levetta destra nella direzione in cui vuoi farlo tagliare |
| Chiama blocco                 | Tieni premuto <b>○</b> (la durata della pressione determina tra roll o fade, premi nuovamente <b>○</b> per passare sul blocco)                                |
| Passaggio con rimbalzo        | <b>L2</b> + <b>⊗</b>  |
| Passaggio sopra la testa/lob  | <b>L2</b> + <b>▲</b>  |
| Passaggio spettacolare        | <b>L2</b> + <b>◎</b>  |
| Finta di passaggio            | <b>⊕</b> + <b>⊗</b>   |
| Alley oop                     | <b>L2</b> + <b>⊕</b> (la levetta sinistra seleziona il ricevitore, verso il canestro per alzare la palla a te stesso)   |
| Alley oop contro il tabellone | <b>L2</b> + <b>⊕</b> , con un compagno che ti segue   |

| Azione                             | Comando  |
|------------------------------------|--|
| 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™               |  + levetta destra   |

## DIFESA AVANZATA

| Azione                    | Comando  |
|---------------------------|--|
| Movimento                 | Levetta sinistra   |
| Scivolamento rapido       |  +  + levetta sinistra |
| Ruba                      | Premi rapidamente   |
| Stoppata                  |   |
| Rimbalzo                  |  (palla in aria)  |
| Subisci sfondamento       |   |
| Flop                      | Premi rapidamente due volte   |
| Trattenuta                | Premi   |
| Difesa intensa            |   |
| Cambio di posizione shade |  + levetta destra a sinistra/destra   |
| Palleggio nel traffico    | Tieni premuto   |
| Mani alzate               | Mantieni la levetta destra   |
| Pressa                    | Mantieni la levetta destra (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                                     | Mantieni la levetta destra in qualsiasi direzione  |
| Finta   | Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente la levetta destra                          |
| Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza) | Mantieni la levetta destra lontano dal canestro  |
| Passo indietro e tiro (entrata laterale)                | Mantieni la levetta destra lontano dal canestro  |
| Raccogli il palleggio in arresto                        | Premi rapidamente <b>Ⓜ</b> durante un'entrata (la levetta sinistra controlla la direzione del salto) |
| Tiro in virata  | Ruota la levetta destra dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, quindi mantienila   |
| Tiro con mezza virata                                   | Ruota la levetta destra in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, quindi mantienila            |
| Sottomano normale (entrando a canestro)                 | Mantieni la levetta destra verso il canestro   |
| Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)          | Mantieni la levetta destra lontano dal canestro a sinistra/destra                                    |
| Arresto e sottomano (entrando a canestro)               | <b>R2</b> + mantieni la levetta destra a sinistra/destra   |
| Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)    | Mantieni la levetta destra verso la linea di fondo   |
| Schiacciate (entrando a canestro)                       | <b>R2</b> + mantieni la levetta destra verso il canestro   |
| Cambio tiro a mezz'aria                                 | Avvia schiacciata/sottomano, muovi la levetta destra in qualsiasi direzione dopo il salto            |
| Passo e tiro  | Finta il tiro, quindi mantieni la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta    |

## PRO STICK™: PALLEGGIO

| Azione                                | Comando  | Contesto          |
|---------------------------------------|--|-------------------|
| Passo di affondo da triplice minaccia | Muovi rapidamente la levetta destra a sinistra/ destra   | Triplice minaccia |
| Vira all'esterno da triplice minaccia | Ruota la levetta destra  | Triplice minaccia |
| Passo indietro da triplice minaccia   | <b>R2</b> + muovi rapidamente la levetta destra in direzione opposta al canestro   | Triplice minaccia |
| Singhiozzo                            | <b>R2</b> + muovi rapidamente la levetta destra verso il canestro  | Palleggio         |
| Esitazione (veloce)                   | Muovi rapidamente la levetta destra verso la mano con la palla   | Palleggio         |
| Esitazione (evasione)                 | <b>R2</b> + muovi rapidamente la levetta destra verso la mano con la palla   | Palleggio         |
| Dentro e fuori                        | Muovi rapidamente la levetta destra verso il canestro  | Palleggio         |
| Cambio mano frontale                  | Muovi rapidamente la levetta destra verso la mano senza palla  | Palleggio         |
| Cambio mano sotto le gambe            | Muovi rapidamente la levetta destra fra la mano senza palla e le spalle del giocatore  | Palleggio         |
| Dietro la schiena                     | Muovi rapidamente la levetta destra lontano dal canestro   | Palleggio         |
| Virata                                | Ruota la levetta destra dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, poi riportala velocemente in posizione neutrale | Palleggio         |

| Azione         | Comando   | Contesto  |
|----------------|---|-----------|
| Mezza virata   | Ruota la levetta destra in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportala velocemente in posizione neutrale | Palleggio |
| Passo indietro | <b>R2</b> + muovi rapidamente la levetta destra in direzione opposta al canestro  | Palleggio |

## COMANDI DIFENSIVI

| Azione                    | Comando                                      | Contesto           |
|---------------------------|--|--------------------|
| Movimento                 | Levetta sinistra                             | Qualsiasi          |
| Scivolamento rapido       | <b>L2</b> + <b>R2</b> + levetta sinistra     | Qualsiasi          |
| Ruba                      | Premi rapidamente <b>Ⓜ</b>                   | Qualsiasi          |
| Stoppata                  | <b>△</b>                                     | Qualsiasi          |
| Rimbalzo                  | <b>△</b> (palla in aria)                     | Qualsiasi          |
| Subisci sfondamento       | <b>⊙</b>                                     | Qualsiasi          |
| Flop                      | Premi rapidamente due volte <b>⊙</b>         | Difesa sulla palla |
| Trattenuta                | Premi <b>R3</b>                              | Qualsiasi          |
| Difesa intensa            | <b>L2</b>                                    | Difesa sulla palla |
| Cambio di posizione shade | <b>L2</b> + levetta destra a sinistra/destra | Difesa sulla palla |
| Palleggio nel traffico    | Tieni premuto <b>L2</b>                      | Difesa sulla palla |
| Mani alzate               | Mantieni la levetta destra                   | Difesa sulla palla |

| Azione    | Comando                    | Contesto           |
|-----------|----------------------------|--------------------|
| Pressa    | Mantieni la levetta destra | Difesa senza palla |
| Raddoppio | <b>L1</b>                  | Qualsiasi          |

## MOVIMENTI IN POST (PREMI **▲** PER IL POST)

| Azione   | Comando  |
|--|--|
| Movimento in post                              | Mantieni la levetta sinistra   |
| Indietreggia aggressivo                        | <b>R2</b> + levetta sinistra verso il canestro   |
| Gancio in post (dalla breve distanza)          | Levetta destra verso il canestro   |
| Fadeaway in post (dalla breve distanza)        | Levetta destra lontano dal canestro a sinistra o destra  |
| Entrata fronte canestro (con la palla in mano) | Levetta sinistra verso l'area o la linea di fondo + <b>▲</b>   |
| Annulla entrata (dal palleggio)                | Levetta sinistra verso la linea di fondo + <b>▲</b>  |
| Entrata in area                                | <b>R2</b> + levetta sinistra verso l'area  |
| Entrata dalla linea di fondo                   | <b>R2</b> + levetta sinistra verso la linea di fondo   |
| Giro rapido                                    | Ruota la levetta destra verso la spalla esterna  |
| Entrata in gancio                              | Ruota la levetta destra verso la spalla interna  |
| Finte  | Muovi rapidamente la levetta destra in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro                      |
| Saltello in post                               | Mantieni la levetta sinistra a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente <b>Ⓜ</b> |
| Passo indietro in post                         | Mantieni la levetta sinistra in direzione opposta al canestro, quindi premi rapidamente <b>Ⓜ</b>         |
| Passo indietro                                 | Mantieni la levetta sinistra a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente <b>Ⓜ</b>    |

## TIRI IN POST

| Azione                                  | Comando  |
|---|--|
| Gancio in post (dalla breve distanza)   | Levetta destra verso il canestro   |
| Fadeaway in post (dalla breve distanza) | Levetta destra lontano dal canestro a sinistra o destra  |
| Passo e tiro sottomano                  | Tieni premuto <b>R2</b> poi muovi la levetta destra a sinistra o destra verso il canestro              |
| Shimmy fade                             | Tieni premuto <b>R2</b> poi muovi la levetta destra a sinistra o destra lontano dal canestro           |
| Finta                                   | Inizia a eseguire uno dei tiri descritti sopra, quindi riporta la levetta destra in posizione neutrale |
| Sopra e sotto/<br>Passo e tiro          | Finta il tiro, quindi mantieni la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta      |

# 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 Chingyoong

**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 Huaajun  
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 Keifer  
Anthony Lundquist  
Ian Citti  
Jeff Brizzolara  
Nathan DeGrand  
Scott Kohn  
Srikkanth Jagannathan  
Katherine Hayton  
Kyung-Kun Ko  
Wen Chi Gu  
David Yu  
Eleftherios "Leftos" Aslanoglu  
Bilua "Betta" Qiu  
Yang Liu  
Yu Gu  
Bo Liang  
Arvind Gopalakrishnan  
David Brown  
Ivan Gusev  
Michael Sharpe  
Heem Patel  
Doug Marien  
Jon Lew  
Jingjing Wang  
Alex Hu  
Kiran George  
Kai-Chau Heiao  
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 Corl  
Kelly Wilson  
Eric Dillard  
Nino Samuel  
Dan Bickley  
Jesse Bean  
Dave Zdyrko  
Matt Underwood  
Kyle La-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 Mindlar  
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 Ripien  
Andrew Chin  
Alison Kellom

### **FILMATO INIZIALE**

Deva Studios

### **COLONNA SONORA FILMATO INIZIALE**

Steven Emerson

## **SQUADRA AUDIO VC**

### **DIRETTORE AUDIO**

Joel Simmons

### **PROGRAMMATORE AUDIO SENIOR E STRUMENTI AUDIO**

Daniel Gardopee

### **INGEGNERI AUDIO SENIOR**

Todd Gunnerson  
Randy Rivas

### **AUTORI TESTI**

Tor Unsworth  
Rhys Jones

### **AUDIO AGGIUNTIVO**

John Crysdale

### **SUPPORTO PRODUZIONE AUDIO AGGIUNTIVO**

Brian Buel

### **POST-PRODUZIONE AUDIO AGGIUNTIVA**

Casey Cameron  
Mateo Baker

### **STESURA TESTI AGGIUNTIVI**

Kevin Asseo  
Sean Sullivan  
Joe Galliani

## **SQUADRA TRASMISSIONI E DOPPIATORI**

### **CRONISTA AZIONI**

Kevin Harlan

**COMMENTATORI TECNICI**

Clark Kellogg  
Greg Anthony

**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 Dalmiel  
Jorge Quiroga

**REPARTO MOTION CAPTURE****SUPERVISORE**

David Washburn

**ASSISTENTE DI PRODUZIONE**

Colin Duffy

**DIRETTORE DI SCENA**

Anthony Tominia

**TECNICO DI SCENA II**

Jen Antonio  
Emma Castles  
Jeremy 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 Pymn  
Nick Powers  
Carney Lucas  
Michael Distas  
Will Dagnino  
Michael Turner  
Spencer Douglass  
Todd Bergmann  
Cecil Hendrix  
Sean Schuter  
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  
Daryll Jones  
Khaleisheia Jones  
Jesse Langland  
Rolan Jed Negranza  
Hana Ohira  
Danielle Strickland  
Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Rebecca Friedman  
Daniel Stafford  
Megan Knapp  
Leslie Peacock

**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 Scalfici

**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  
RECTOR**  
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**  
Doug Tyler  
Nick Pylvanainen

**DIRETTORE GRAFICA WEB**  
Gabe Abarcar

**DIRETTORE WEB**  
Nate Schaumberg

**PROGETTISTA WEB SENIOR**  
Keith Echevarria

**SVILUPPATORE WEB SENIOR**  
Alex Beuscher

**SVILUPPATORE WEB**  
Gryphon Myers

**PRODUTTORE WEB**  
Tiffany Netson

**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 Roubush

**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 Pallegamage

#### **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 Kemmlin  
Softclub

### **SQUADRA 2K INTERNATIONAL**

Agnes Rosique  
Alan Moore  
Aaron Cooper  
Belinda Crowe  
Ben Seccombe  
Carlo Volz  
Carlos Villasante  
Caroline Rajcom  
Charley Grafton-Chuck  
Dan Cooke

Dennis de Bruin  
Devon Stanton  
Diana Freitag  
Francis Bouvard  
Gemma Woolnough  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
John Ballantyne  
Julien Brossat  
Lieke 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 Ishwarlal

### **RESPONSABILI MARKETING GIAPPONE**

Maho Sawashima  
Takahiro Morita  
Hide Shimizu

### **RESPONSABILE MARKETING COREA**

Dina Chung

### **RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE SENIOR**

Yosuke Yano

### **OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA**

Eileen Chong

### **OPERAZIONI**

Veronica Khuan  
Chermine Tan  
Takako Davis  
Ryoko Hayashi

## **TAKE-TWO ASIA**

### **SVILUPPO COMMERCIALE**

Erik Ford  
Syn Chua  
Eileen 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 Wan 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 Rui  
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 Klemper  
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 Moctezuma  
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  
Gulnara 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  
Sharif 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'Keefe

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 Waiters

**GIOCATORI DI PALLACANESTRO**

Antonio Biglow  
 Josh Bittan  
 Jake Bohigian  
 Myree "Reemix" Bowden  
 Michael Bowens Jr.  
 Justin Brown  
 Dominic Categari  
 Collin Chiverton  
 Joell Crawford  
 Roy Giles  
 Dominique Grant  
 Tim Harris  
 Justin Herold  
 Pe'Shon Howard  
 Allen Huddleston  
 Tony Johnson  
 John Jordan  
 Jawon Mack  
 Mike McChristian  
 Corey McIntosh  
 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 Sypkens  
 Dominique Taplin  
 Dar Tucker  
 Christian Williams  
 Roshun Wynne Jr.

**BALLERINE SACRAMENTO KINGS**

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

**BALLERINE AGGIUNTIVE**

Jennifer Carrico  
 Christopher Williams  
 Rachel Lee  
 Taylor Lee  
 Mascoote  
 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  
 Kamron 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  
 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 Raney  
 Barry Charleton  
 Jon Titus  
 Gall Hamrick  
 Tony MacNeill  
 Chris Bigelow  
 Brooke Gabriani  
 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-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 Abetes  
 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 tabelle 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  
intellettuale 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 Wonnice Song di  
NBA Entertainment Inc.

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software e  
le sue associate. Tutti i diritti riservati. 2K, il logo  
2K e Take-Two Interactive Software sono tutti  
marchi commerciali e/o marchi commerciali  
registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Le  
identificazioni di NBA e delle squadre appartenenti  
a NBA sono marchi commerciali, disegni coperti  
da copyright e altre forme di proprietà intellettuale  
di NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre  
appartenenti a NBA e non possono essere  
usate interamente o in parte, senza previa  
autorizzazione scritta di NBA Properties, Inc. ©  
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](http://www.take2games.com/Legal).

## GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

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

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

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

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, volente o involontariamente, le legislazioni sul diritto d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA e nel proprio Paese. L'utente termina presente che la violazione nei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali archiviati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi 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 rende 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, script o altri programmi non autorizzati in durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;
- violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software; e
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per i quali vige il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

**ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI.** Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'accesso a servizi di terze parti e/o a servizi del Licenziante (compresa l'abbonazione 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 valute virtuali convertibili o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

**TRASFERIMENTO DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA.** È possibile trasferire ad altre e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato o la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (compresa quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, al momento di accettare 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 Licenza 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-REGISTRATE O LA LICENZA DEL SOFTWARE.

**PROTEZIONI TECNICHE.** Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software e a certi 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'uso 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 preavviso e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi i relativi contenuti, servizi, i prodotti e/o i prodotti a esso correlati.

**CONTENUTI ORIGINALI/TERZI:** Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi (ma non limitati) a mappe di gioco, scenari, foto, progetti di automobili, oggetti o video di partite giocate. Il presente documento, e fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare o qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusiva, perpetua, irrevocabile, totalmente trasferibile e cedibile in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di 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. Il presente documento non è limitato dalla normativa applicabile, e l'utente si esprime in accezione e accetta di non rivendicare 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 Account.

**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") 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 Valuta e i BV rappresentano i diritti di licenza limitati, governati da questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza limitati, non in esclusiva, non trasferibili e non cedibili in sublicenza a usare la Valuta e i BV ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software e a fini non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, la Valuta e i BV ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non aver altro titolo o diritto di proprietà sulla Valuta e i BV a lui assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Account non può essere interpretato nel senso di una compravendita di diritti alla Valuta e i BV.

La Valuta e i BV non posseggono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valuta reale. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare arbitrariamente o prendere delle misure che influiscono indirettamente sul valore percepito sul prezzo d'acquisto di qualsiasi Valuta e i BV, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di Valuta e i 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 Account e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dismetta la fornitura del Software o se il presente Account 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 Valuta e i 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 Valuta 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 Valuta 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 Valuta e i BV ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare Valuta e BV solo all'interno del Software o tramite piattaforma, negozi online di applicazioni o altri negozi di terze parti autorizzati dal Licenziante (qui complessivamente definiti "Negozi di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del gioco tramite un 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 Valuta e i BV e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di Valuta da un Negozi di applicazioni, l'ammontare di Valuta acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di Valuta 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 Valuta acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare la Valuta e al massimo saldo attivo di Valuta accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di Valuta 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 Valuta e i BV accreditati sul proprio Account Valuta e 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 Valuta 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 Valuta e i BV 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 Valuta 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 Valuta e i BV possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di Valuta e i BV a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di Valuta e i BV possono variare in qualsiasi momento. La Valuta e i BV disponibili in Valuta e i BV disponibili in Valuta e i BV vengono decurtati ogni volta che l'utente usa Valuta o BV all'interno del Software. L'utilizzo di Valuta e i BV costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di Valuta e i BV del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di Valuta e i BV sufficienti. La Valuta e/o i BV presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso al verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere Valuta e i BV a seguito di una sconfitta in una partita o della morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di Valuta e i BV tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di Valuta e i BV tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite [www.take2games.com/support](mailto:www.take2games.com/support).

**NON RISCATTABILE:** Valuta e i 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 Valuta e i BV, né convertirli in Valuta convertibile. La Valuta 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 Valuta 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 Valuta o BV oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

**NON RIMBORSABILI:** tutti i Beni virtuali e i BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere riscattati, 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 Valuta e i BV nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o qualunque altra persona.



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 DUVUTI 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 LIMITATAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI RIGUARDANTI 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 ALTRA PORZIONE DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRI RETE 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 COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO CORRELATI.

#### RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionano esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati 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 subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(iii) 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 sottoparagrafo (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante nell'ubicazione di seguito elencata.

#### RIMEDI EQUITATIVI

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificatamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni attuali, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità ai presenti Accordi, 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 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, dovendo 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 o sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

#### VARIE

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

#### ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata esplicita rinuncia scritta da parte del Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contea di New York, New York, USA). L'utente e il Licenziante concordano sulla competenza di tali corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle relative norme sulle notificazioni o come altrimenti 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 associate. Tutti i diritti riservati. 2K, il logo 2K Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. I nomi identificativi di NBA e dei team membri di NBA utilizzati in questo prodotto sono marchi commerciali, copyright design e altre forme di proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e i rispettivi team membri di NBA non possono essere utilizzati, interamente o parzialmente, senza il consenso scritto di NBA Properties, Inc. © 2016 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Brevetti e brevetti depositati: www.take2games.com/Legal.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

**Australia** 1300 365 911  
Calls charged at local rate

**Belgique/België/Belgien** 011 516 406  
Tarif appel local/Lokale kosten

**Česká republika** 0225341407

**Danmark** 90 13 70 13  
Pris: 6,-/minut, support@dk.playstation.com  
Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30

**Deutschland** 01805 766 977  
0,14 Euro/Minute

**España** 902 102 102  
Tarifa nacional

**Ελλάδα** 801 11 92000

**France** 0820 31 32 33  
prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi

**ישראל – ישפאר מוצרי צריכה**  
09-9560957 פקס 09-9711710 טלפון תמיכה  
www.isfar.co.il א בקרה באתר

**Ireland** 0818 365065  
All calls charged at national rate

**Italia** 199 116 266  
Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro  
+ IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro  
+ IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto

**Malta** 234 36 000  
Local rate

**Nederlands** 0495 574 817  
Interlokale kosten

**New Zealand** 09 415 2447  
National Rate

**0900 97669**  
Call cost \$1.50 (+ GST) per minute

**Norge** 820 68 322  
Pris: 6,50,-/min, support@no.playstation.com  
Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30

**Österreich** 0820 44 45 40  
0,116 Euro/Minute

**Portugal** 707 23 23 10  
Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico

**Россия** + 7 (495) 981-2372

**Suisse/Schweiz/Svizzera** 0848 84 00 85  
Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale

**Suomi** 0600 411 911  
0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com  
maanantai – perjantai 12–18

**Sverige** 0900-20 33 075  
Pris 7,50:- min, support@se.playstation.com  
Måndag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30

**UK** 0844 736 0595  
National rate

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Uno di questi simboli, presenti su prodotti elettronici, relative confezioni o batterie, indica che il prodotto elettronico o le batterie non devono essere smaltiti come un normale rifiuto domestico in Europa. Per garantire il trattamento corretto del prodotto e delle batterie, smaltirli secondo le leggi in vigore a livello locale oppure secondo le indicazioni per lo smaltimento di apparecchi elettrici e batterie. In questo modo, è possibile preservare le risorse naturali e migliorare gli standard di protezione dell'ambiente per quanto riguarda il trattamento e lo smaltimento di rifiuti elettrici.

È possibile che le batterie riportino questo simbolo insieme ad altri simboli chimici. I simboli chimici del mercurio (Hg) o del piombo (Pb) saranno riportati se la batteria contiene mercurio in percentuale superiore allo 0,0005% o piombo in percentuale superiore allo 0,004%.

**BLES-02242**

"PS", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
"Blu-ray Disc™" and "Blu-ray™" are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.

5026555419734