



NBA 2K18



2K

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

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

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

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

AVVERTENZE SUI RISCHI SANITARI DI VR - Durante la visualizzazione di contenuti in realtà virtuale, alcune persone potrebbero sperimentare chinetosi, nausea, disorientamento, visione confusa o altri disagi. In caso di manifestazione di qualunque di questi sintomi, sospendere immediatamente l'utilizzo e rimuovere il visore VR.

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

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

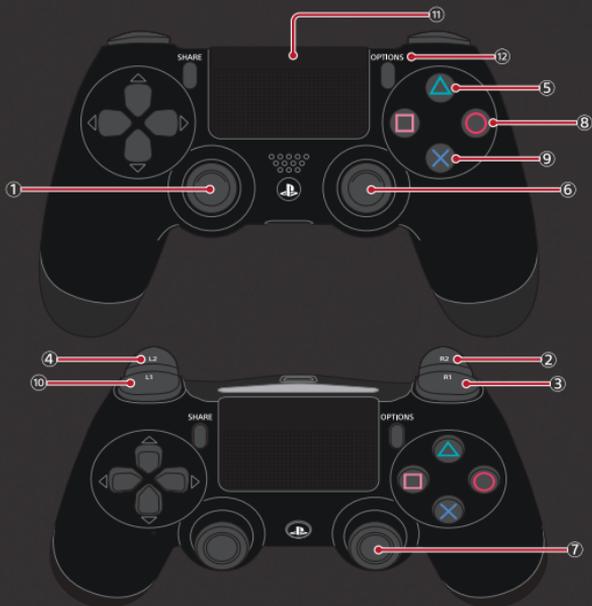
AIUTO E SUPPORTO - Visitare eu.playstation.com o fare riferimento al numero di telefono che segue:

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



SOMMARIO

- 2 COME INIZIARE**
- 4 CONFIGURAZIONE COMANDI**
- 5 ASSISTENZA**
- 5 COMANDI**
 - 5 ATTACCO DI BASE
 - 5 DIFESA DI BASE
 - 6 ATTACCO AVANZATO
 - 6 DIFESA AVANZATA
- 7 PRO STICK™:**
 - 7 PRO STICK™: TIRO
 - 8 PRO STICK™: PALLEGGIO
 - 9 TIRI IN POST
 - 9 MOVIMENTI IN POST
 - 10 COMANDI DIFENSIVI
 - 11 COMANDI SENZA PALLA
- 12 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K18**
- 20 GARANZIA LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E DIVULGAZIONI INFORMAZIONI D'USO**



Comandi predefiniti:

① Movimento giocatore	levetta sinistra
② Scatto	tasto R2
③ Passaggio icona o Cambio icona	tasto R1
④ Post up/Movimenti in palleggio o D-Intensa	tasto L2
⑤ Passaggio sopra la testa/Alley oop/Passaggio verso il canestro o Stoppata/Rimbalzo	tasto \triangle
⑥ Movimenti in palleggio/Tiro/Passaggio o Mani alzate/Subisci sfondamento	levetta destra
⑦ N/D	tasto R3
⑧ Passaggio con rimbalzo/spettacolare o subisci sfondamento	tasto \circ
⑨ Passaggio/Passaggio lungo o Cambio giocatore (il più vicino alla palla)	tasto \times
⑩ Chiama schema/Controllo blocco o raddoppio	tasto L1
⑪ Chiama timeout o fallo intenzionale	fai clic sul pulsante touch pad
⑫ Pausa	tasto OPTIONS



Assistenza:

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

Attenzione: le funzioni online di NBA 2K18 saranno disponibili fino a **lunedì 31 dicembre 2019**, anche se ci riserviamo il diritto di modificare o cessare le funzioni online con un preavviso di 30 giorni. Visita www.nba2k.com/status per maggiori informazioni.

COMANDI CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®4

Attacco di base	Comando	Difesa di base
Movimento giocatore	levetta sinistra	Movimento giocatore
PRO STICK™: Palleggio/Tiro/Passaggio	levetta destra	Mani alzate/Subisci sfondamento
Post up/Movimenti in palleggio		D-Intensa
Scatto		Scatto
Chiama schema/Controllo blocco		Correzioni difensive/Raddoppio
Icona passaggio		Cambio icona
Passaggio (premi rapidamente)/ Passaggio lungo (tieni premuto)		Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Passaggio con rimbalzo (premi rapidamente), passaggio spettacolare (premi rapidamente due volte) Controllo destinatario (tieni premuto)		Subisci sfondamento
Tiro (premi), Finta di tiro/Saltello (premi rapidamente), Raccogli il palleggio in virata (premi rapidamente due volte)		Ruba palla (premi) Falto intenzionale (tieni premuto)
Passaggio sopra la testa (premi rapidamente), Alley oop (premi due volte rapidamente), Passaggio verso il canestro (tieni premuto)		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

Azione	Comando
Posizione chiamata di gioco	Premi rapidamente L1 , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli lo schema dal menu
Passaggio sopra la testa	Premi rapidamente △
Passaggio spettacolare	Premi rapidamente due volte ○
Alley oop	Premi rapidamente due volte △
Controllo destinatario	Tieni premuto ○ , poi usa la levetta sinistra per cambiare il destinatario. Per passare, rilascia ○ .
Conduci al passaggio a canestro	Tieni premuto △ per obbligare il compagno selezionato a tagliare verso il canestro, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia △ per forzare comunque il passaggio
Finta di passaggio	△ + ○
Passaggio in salto	□ + ×
Dai e vai	Tieni premuto × per mantenere il controllo del passatore, rilascia × per passargli nuovamente la palla
Tap-in con schiacciata/sottomano, Termina l'alley oop (mentre controlli il destinatario)	Tieni premuto □
Passaggio PRO STICK™	R1 + levetta destra

DIFESA AVANZATA

Azione	Comando
Movimento	levetta sinistra
Scivolamento rapido	R2 + L2 + levetta sinistra
Ruba	Premi rapidamente □
Stoppata	△
Rimbalzo	△ (palla in aria)
Subisci sfondamento	○
Flop	Premi rapidamente due volte ○
Nega ricezione	Tieni premuto L2 vicino all'avversario

D-Intensa	Tieni premuto L2
Pressing sul portatore	Tieni premuto L2 e muovi la levetta sinistra verso il portatore di palla.
Mani alzate	Tieni inclinata la levetta destra
Nega mani larghe	Tieni inclinata la levetta destra (quando difendi senza palla)
Raddoppio	Tieni premuto L1
Icona raddoppio	Premi rapidamente L1 quindi tieni premuta l'icona del compagno che vuoi che porti il raddoppio

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO

Azione	Comando
Tiro in sospensione	Tieni inclinata la levetta destra verso il canestro per tirare contro il tabellone
Finta di tiro	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente la levetta destra
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Tieni inclinata la levetta destra lontano da canestro
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente ⊕ da fermo o durante un'entrata (la levetta sinistra controlla la direzione del salto)
Raccogli palleggio in virata	R2 + Premi rapidamente due volte ⊕ da fermo o durante un'entrata
Sottomano normale (entrando a canestro)	Tieni inclinata la levetta destra a sinistra, a destra o verso il canestro durante un'entrata (la direzione della levetta destra determina la mano con cui tiri)
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Premi rapidamente due volte ⊕ mentre tieni inclinata la levetta sinistra verso la mano senza palla
Sottomano con protezione palla (in entrata a canestro)	Premi rapidamente due volte ⊕ tenendo inclinata la levetta sinistra verso la mano con la palla
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Tieni inclinata la levetta destra verso la linea di fondo
Schiacciate a due mani (entrando a canestro)	R2 + tieni inclinata la levetta destra verso il canestro
Schiacciata mano principale/secondaria (entrando a canestro)	R2 + tieni inclinata la levetta destra a sinistra/destra per schiacciare con la stessa mano
Schiacciate spettacolari (entrando a canestro)	R2 + tieni inclinata la levetta destra lontano da canestro

Azione	Comando
Cambio tiro a mezz'aria	Avvia schiacciata/sottomano, muovi la levetta destra in qualsiasi direzione dopo il salto
Passo e tiro	Finta il tiro, quindi tieni inclinata la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta

PRO STICK™: PALLEGGIO

Azione	Comando	Contesto
Passo di affondo triplice minaccia	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	R2 + muovi rapidamente la levetta destra in direzione opposta al canestro	Triplice minaccia
Palleggio in ritmo	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)	R2 + muovi rapidamente la levetta destra verso la mano con la palla	Palleggio
Dentro e fuori	R2 + Muovi la levetta destra verso il canestro e poi rilascia velocemente	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
Mezza virata	Ruota la levetta destra in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportala velocemente in posizione neutrale	Palleggio
Passo indietro	R2 + muovi rapidamente la levetta destra in direzione opposta al canestro	Palleggio

TIRI IN POST

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

MOVIMENTI IN POST (PREMI **L2** PER IL POST)

Azione	Comando
Movimento in post	Tieni inclinata la levetta sinistra
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
Cambio mano	Muovi rapidamente la levetta destra lontano dal canestro
Raccogli il palleggio	Muovi rapidamente la levetta destra verso il canestro
Saltello in post	Tieni inclinata la levetta sinistra a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente L2
Passo indietro in post	Tieni inclinata la levetta sinistra in direzione opposta al canestro, quindi premi rapidamente L2
Passo indietro	Tieni inclinata la levetta sinistra a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente L2

COMANDI DIFENSIVI

Azione	Comando	Contesto
Movimento	levetta sinistra	Qualsiasi
Scivolamento rapido	R2 + L2 + levetta sinistra	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente Ⓜ	Qualsiasi
Stoppata	△	Qualsiasi
Rimbalzo	△ (palla in aria)	Qualsiasi
Subisci sfondamento	⊙	Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte ⊙	Difesa sulla palla
D-Intensa	Tieni premuto L2	Difesa sulla palla
Pressing sul portatore	Tieni premuto L2 e muovi la levetta sinistra verso il portatore di palla.	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni inclinata la levetta destra	Difesa sulla palla
Nega ricezione	Tieni inclinata la levetta destra	Difesa senza palla
Raddoppio	L1	Qualsiasi

COMANDI SENZA PALLA

ATTACCO

Azione	Comando
Impegna da fermo	L2
Impegna in movimento	L2 muovendosi verso il difensore
Spinta	levetta sinistra verso il difensore
Virata	Ruota la levetta destra dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, poi rilasciala velocemente.
Transizione	Muovi la levetta destra verso il portatore di palla o il canestro
Nega posizione in transizione	Muovi la levetta destra in alto o in basso quando il difensore tenta di eseguire una transizione
Esci	Muovi la levetta sinistra lontano dall'attaccante o rilascia L2
Cammina	levetta sinistra + levetta destra verso il difensore

DIFESA

Azione	Comando
Impegna da fermo per negare passaggio o entra in post senza palla	L2
Spinta	levetta sinistra verso l'attaccante
Leva l'appoggio	Muovi rapidamente la levetta destra verso la direzione in cui spinge l'attaccante
Transizione	Muovi la levetta destra in alto, in basso, a sinistra, a destra
Nega posizione in transizione	Muovi la levetta destra in alto o in basso quando il difensore tenta di eseguire una transizione
Esci	levetta sinistra lontano dall'attaccante
Contatto	Tieni premuto L2 mentre blocchi il movimento dell'attaccante
Ostacola	(da fermo) L2 + levetta destra verso l'attaccante
Afferra	(mentre il difensore corre) levetta sinistra + levetta destra verso l'attaccante

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K18

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

CAPO PROGRAMMATORE

Andrew Marrinson

DIRETTORE GRAFICA

Joel Friesch

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
Matthias Wloka
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Igor Pevac
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goku Ugur
Zongye Yang
Li Lin

Daniel Finch
John Friar
Pujan Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Sang-Won Kim
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Kemi Peng
Chi-Hao Kuo

PROGRAMMATORI STAGISTI

Kshiti Jain
Emre Findik
Samuel Flores
Zhen Feng
Alex Longazo

GRUPPO TECNOLOGIA

DIRETTORE TECNOLOGIA

Tim Walter

CAPO PROGRAMMATORE LIBRERIA

Ivar Olsen

PROGRAMMATORI LIBRERIA

Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

PROGRAMMATORE SOFTWARE MAYA TOOLS

Andras Jambori

PROGRAMMATORE STRUMENTI

Prajwal Manjunath

PROGRAMMATORE STRUMENTI BUILD

Nick Contini

PRODUZIONE

PRODUTTORE ESECUTIVO

Jeff Thomas

PRODUTTORI SENIOR

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones
Zach Timmerman

DIRETTORE DINAMICA DI GIOCO

Mike Wang

PRODUZIONE E PROGETTAZIONE

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
Jesse Hamburger
Pierre Luc-Grenon
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins
Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

SQUADRA GRAFICA

CAPO PERSONAGGI

Ann Sidenblad

GRAFICI PERSONAGGI

Evan Ahlheim
Tim Auer
Andy Foster
Chris Darroca
Winnie Hsieh
Yuki Yamamura

GRAFICA PERSONAGGI AGGIUNTIVA

Matt Fagan

TECNICO SCANSIONE 3D

Chris O'Neill

CAPO GRAFICA TECNICA

Stewart Gaff

GRAFICA TECNICA

Joe Hultgen
Bugi Kaigwa
Roger Ridley
Emre Yilmaz
Tenghao Wang

GRAFICA TECNICA AGGIUNTIVA

Crysta Frost

CAPO AMBIENTE

John Lee

GRAFICA AMBIENTE

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong
Alfonso Villar

CAPO ILLUMINAZIONE

Joe Clark

GRAFICO ILLUMINAZIONE

Randy Cooper

DIRETTORE ANIMAZIONE

Roy Tse

CAPO ANIMATORE DINAMICA DI GIOCO

Elias "ELI" Figueroa

CAPO TECNICO DINAMICA DI GIOCO

Jamie Wicks

ANIMAZIONEEric Perrier
Wilster Phung**ANIMAZIONE AGGIUNTIVA**Robert Firestone
Sam Yazaji**RIPRESE PERFORMANCE**

Jonathan Lyons

RIPRESE PERFORMANCE AGGIUNTIVE

Justin Mettam

CAPI PERFORMANCE VISO

Joel Flory

PERFORMANCE ANIMAZIONE FACCIALEAlex Bittner
Jean Lin
Rhea Shetty
Tim Waddy**DIRETTORE GRAFICA IU**

Herman Fok

CAPO GRAFICA IU

Justin Cook

PROGETTAZIONE VISIVA IUZhen Xiong Tan
Anthony Yau**INTERFACCIA UTENTE**Albert Carmona
Andrew Michael Chin
Blake Landry
David Lee
Jared Rubio Delamora
Jeffrey Davis
Myra Shadle
Quinn Kaneko
Rob Simmons**RINGRAZIAMENTI SPECIALI****INTERFACCIA UTENTE**
Matt Chalwell
Chris O'Neil**DIRETTORE GRAFICA STUDIO**Matt Crysdale
Anton Dawson**PRODUTTORE GRAFICA**Karen Huang
Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang**FACE CAPTURE**

Pixelgun Studio

RINGRAZIAMENTI SPECIALIMotion capture 2K
Matt Chalwell
Lee Olsen
Miquel CarrasquilloScape Martinez
Tony Reynolds
Virtuos
XPEC Art Center**SQUADRA AUDIO VC****DIRETTORE AUDIO**

Joel Simmons

**INGEGNERE AUDIO SENIOR E
STRUMENTI AUDIO**

Daniel Gardopee

INGEGNERI AUDIO SENIORTodd Gunnerson
Randy Rivas**INGEGNERE AUDIO**

James Yanisko

AUTORI TESTITor Unsworth
Rhys Jones**AUDIO AGGIUNTIVO**

John Crysdale

ASSISTENTE AUDIO

Mason Thomas

**SUPPORTO PRODUZIONE
AUDIO AGGIUNTIVO**

Brian Buel

POST-PRODUZIONE AUDIO AGGIUNTIVACasey Cameron
Paul Courselle**STESURA TESTI AGGIUNTIVI**Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz**SQUADRA TRASMISSIONI
E DOPPIATORI****CRONISTA AZIONI**

Kevin Harlan

COMMENTATORI TECNICIGreg Anthony
Brent Barry
Doris Burke
Clark Kellogg
Steve Smith
Chris Webber**OSPITE SPECIALE**Kobe Bryant
Kevin Garnett**CRONISTA A BORDO CAMPO**

David Aldridge

CONDUTTORE IN STUDIO

Ernie Johnson

COMMENTATORI IN STUDIOShaquille O'Neal
Kenny Smith**CRONISTA PF**

Peter Barto

ANNUNCIATORE PROMOJay Styne
Jimmy Hodson**PRESENTATORI 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

PRODUTTORE ESECUTIVO

Joel Simmons

MONTAGGIO E RIPRESERodney Johnson
David Park**TECNICO MONTAGGIO**

Mary Dorochowicz

MONTAGGIO E RIPRESERodney Johnson
David Park**CAPO PROGETTISTA GRAFICO**

Jolan Wood

MIXAGGIO AUDIOJames Yanisko
Brian Buel**RIPRESE AGGIUNTIVE**

Ian Levasseur

VC SOUTH**DIRETTORE TECNICO**

Steve Ranck

DIRETTORE CREATIVO

Brian Silva

DIRETTORE SVILUPPO**PRODOTTO**
Chien Yu**PROGRAMMATORI**Mike Bowman
Thang Nguyen
David Msika
Dave Wagner**CAST E PERSONALE
LA MIA CARRIERA****IL mioGIOCATORE/DJ**Shane Paul McGhie
Shammy Wells

Cameron Bedford
B Fresh
Sherry Cola
Bryan Lee
Scott Allen Perry
Coach Draught
Donathan Walters
Boo Boo Thompson
Nelson Scott
Hannah Shapiro
Vernika West
Charlie Skiddoes
Tom Gelo
Aron Agrawal
El Ezra
Li Juug
Siddharth Dhananjay
Derick Merrick/Erick Merrick
Charles Parker Newton
Doc Johnson
Byron Bowers
Jules Thompson
Brian Moses
Marco Spinelli
Jeremy Berrick Gotch

RAPPRESENTANTE NIKE
Meghan Lennox

RAPPRESENTANTE JORDAN
Ally Quinn

RAPPRESENTANTE UNDER ARMOUR
Ally Trasher

RAPPRESENTANTE ADIDAS
George Kareman

RAPPRESENTANTE SCARPE
Paul Ghiringhelli

RAPPRESENTANTE GATORADE (TED)
Sam Cohan

RAPPRESENTANTE MOUNTAIN DEW
Ben Knoll

PUBBLICITÀ/CARTELLONE

DIRETTORE DELLE RIPRESE
Matt Sampietro

ATM
Sheldon Bailey

PRESENTATORE DEL PROVING GROUND
Mason Thomas
Chris Ernst

REGISTRAZIONE PROVING GROUND
Kat Ann Nelson

OSSERVATORE NBA
Roy Werner

COMPAGNO NEL PROVING GROUND
Austin Simon

Rachel A. DeMita
Ronnie 2K

PREPARATORE DELLA SQUADRA 1
Dennis Ruet

PREPARATORE DELLA SQUADRA 2
Ray Carbonel

DIPENDENTE DI ALLEY-OOPS TATTOO
Daniette O'Dea

DIPENDENTE DI SWAG'S
Melissa O'Keefe

DIPENDENTE DEL NEGOZIO NBA
Evan deRouin

DIPENDENTE DI FOOT LOCKER
Joel Ferreira-Clifton

ADDETTO DEL GATORADE FUEL BAR
Xander McNalty

COMMESSE NEGOZIO DI CUFFIE JBL
Jake Bohigian

FAN DI DJ
Christian Papierniak

CRONISTI
Evan deRouin
Alexandra Grant
Christian Papierniak

STELLE NBA

Joel Embiid
Devin Booker
Karl-Anthony Towns
D'Angelo Russell
Isaiah Thomas
Kyrie Irving
Kristaps Porzingis
Damian Lillard
Paul George
DeMar DeRozan

PRODUZIONE

REGISTA
Christian Papierniak

RESPONSABILE PRODUZIONE
Evan deRouin

AUTORI
Jason Concepcion

AUTORI
Jay Larson

AUTORI
Jamal Olori

STORIA E REDAZIONE AGGIUNTIVI
Ben Bishop

TESTI AGGIUNTIVI
Dan Indra

TESTI AGGIUNTIVI
Christian Papierniak

DIRETTORE CASTING
Dean Fronk

IL MioGM STORIA

AUTORE
James Marceda

TRAMA DI
Erick Boenisch

DIRETTO DA
Barry LaVergne

REPARTO MOTION CAPTURE

SUPERVISORE
David Washburn

DIRETTORE DI SCENA
Anthony Tominia

RESPONSABILE PRODUZIONE SENIOR
David Voci

RICERCA E SVILUPPO
J. Mateo Baker

RESPONSABILE TECNICO
Nateon Ajello

PROGRAMMATORE PIPELINE
Charles Harris III

ASSISTENTE DIRETTORE
Alexandra Grant

TECNICI DI SCENA II
Jannie Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

TECNICO DI SCENA I
Roy Matos

COSTRUZIONE AMBIENTE MOTION CAPTURE
Viqui Peralta

SPECIALISTA MOTION CAPTURE II
Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

SPECIALISTA MOTION CAPTURE I
Jeremy Wages
Michelle Hill

ASSISTENTI DI PRODUZIONE
Marilyn Escobar
Erica Cunningham
Kenneth Ellis

TECNICI AUDIO MOTION CAPTURE
Anthony Garcia
Daniel Morales
Garrett Montgomery

TRUCCO
Daniette O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones

OPERATORI TELECAMERA
Alan Ricardez
Mike Montoya
Cody Flowers

Garrett Saur
Italo Robinson
Stephanie Sanchez

AUDIO AGGIUNTIVO

ORGANO ARENA, MOTIVI
Musica e musica

AGGIUNTIVA DI GIOCO
Casey Cameron
MUSICA SHOW
Cody Mills

MUSICA DELLA BEAT MACHINE
Gramoscope Music

CANTANTE INNO NAZIONALE
Linda Lind

**SUPPORTO MOTION CAPTURE
AGGIUNTIVO**
Christopher Jones

DIALOGHI
Derek Breakfield

DIALOGHI
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Gitschinski
P.J. King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.

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

OPERATORI TELECAMERA
Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez

Connor Vickers
Brian Bisby

MUSICA E COLONNA SONORA DI 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

**ORGANO ARENA, MOTIVI, MUSICA
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 MOTION 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
Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Gitschinski
P.J. King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymn
Nick Powers
Carnay Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix

Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

VOCIO FOLLA
Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
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
David Ismaler

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 Sealici

**RESPONSABILE PRODUZIONE
CREATIVA SENIOR**
Josh Orellana

ASSISTENTI PRODUZIONE CREATIVA
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

RICERCATORE MERCATO SENIOR
David Rees

RESPONSABILE TESTING UTENTE
Francesca Reyes

RICERCA UTENTE
Jonathan Bonillas

SQUADRA MARKETING 2K

VP MARKETING
Alfie Brody

DIRETTORE MARKETING
Mike Rhinehart

RESPONSABILI MARCHIO SENIOR
Andrew Blumberg
William Inglis

VP COMUNICAZIONI AMERICA
Ryan Jones

RESPONSABILE COMUNICAZIONI SENIOR
Ryan Peters

DIRETTORE PRODUZIONE MARKETING SENIOR
Jackie Truong

RESPONSABILE PROGETTO
Heidi Oas

RESPONSABILE PRODUZIONE MARKETING
Ham Nguyen

PROGETTISTA PRODUZIONE
Nelson Chao

PROGETTISTA GRAFICO SENIOR
Christopher Maas

PROGETTISTA GRAFICO
Chris Cratty

DIRETTORE, PRODUZIONE VIDEO
Kenny Crosbie

**TECNICI MONTAGGIO VIDEO/
PROGETTISTI GRAFICA ANIMATA**
Michael Regelean
Eric Neff

TECNICO MONTAGGIO VIDEO
Shane McDonald

RESPONSABILE PRODUZIONE VIDEO ASSOCIATO
Nick Pylvanainen

DIRETTORE GRAFICA WEB
Gabe Abarcar

DIRETTORE WEB
Nate Schaumberg

PROGETTISTA WEB SENIOR
Keith Echevarria

SVILUPPATORE WEB
Gryphon Myers

PRODUTTORE WEB
Tiffany Nelson

RESPONSABILE MARKETING DI CANALE SENIOR
Anna Nguyen

RESPONSABILE MARKETING DI CANALE
Marc McCurdy

SPECIALISTA MARKETING PARTNER
Kelsie Lahti

DIRETTORE MARKETING DIGITALE
Ronnie Singh

RESPONSABILE SOCIAL MEDIA
Chris Manning

RESPONSABILE ASSOCIATO
Michael Howard

ASSISTENTE MARKETING
Jessica Perez

DIRETTORE DIRETTORE PARTNERSHIP E LICENZE
Jessica Hopp

RESPONSABILE PARTNERSHIP E LICENZE
Greg Brownstein

RESPONSABILE ASSOCIATO, PARTNERSHIP & LICENZE
Ashley Landry

RESPONSABILE ASSOCIATO, PARTNERSHIP
Aaron Hiscox

DIRETTORE FIERE ED EVENTI SENIOR
Leslie Zinn Abarcar

RESPONSABILE EVENTI
David Iskra

DIRETTORE SERVIZIO CLIENTI
Ima Somers

RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI
David Eggers

COORDINATORE KNOWLEDGE BASE
Mike Thompson

CAPO SERVIZIO CLIENTI
Crystal Pittman

ASSOCIATI SERVIZIO CLIENTI SENIOR
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

OPERAZIONI 2K

VICEPRESIDENTE SENIOR CONSULENZA
Peter Welch

CONSULENZA
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP OPERAZIONI PUBBLICAZIONE
Steve Lux

DIRETTORE ANALISI
Mehmet Turan

ANALISTA DATI SENIOR
Adam Dobrin

ANALISTA SENIOR
Tuomo Nikulainen

DIRETTORE OPERAZIONI
Dorian Rehfield

SPECIALISTA LICENZE/OPERAZIONI
Xenia Mul

IT 2K

DIRETTORE SENIOR IT 2K
Rob Roudebush

DIRETTORE TECNICO
Russell Mains

RESPONSABILE IT SENIOR
Bob Jones

RESPONSABILE PROGRAMMATORI SENIOR
Jon Heysek

RESPONSABILE NOC SENIOR
Vaclav Dolezal

RESPONSABILE IT SENIOR
Lee Ryan

RESPONSABILE ONLINE
Scott Darone

PROGRAMMATORE RETE
Don Claybrook

PROGRAMMATORI SISTEMI
Joseph Davila
Manish Patel
Petr Fiala
Peter Pribylinec
Radek Trojan

AMMINISTRATORI SISTEMI
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff
Joseph Thompson

SPECIALISTA SUPPORTO IT
Christopher Smith

ANALISTA IT
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

VP PUBBLICAZIONE E OPERAZIONI
Murray Pannell

DIRETTORE MARKETING INTERNAZIONALE E COMUNICAZIONI
Jon Rooke

CAPOPARTO MARKETING PRODOTTO INTERNAZIONALE
David Halse

**RESPONSABILE MARCHIO
INTERNAZIONALE SENIOR**
Aurelien PalleGamage

**RESPONSABILE MARCHIO
INTERNAZIONALE JUNIOR**
James Dodd

**CAPOREPARTO COMUNICAZIONI
INTERNAZIONALI**
Wouter van Vugt

**RESPONSABILE COMUNICAZIONI
INTERNAZIONALI**
Amy White

**RESPONSABILE COMMUNITY
E SOCIAL MEDIA INTERNAZIONALE**
Roy Boateng

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Dan Warren

**SVILUPPO PRODOTTO
2K INTERNATIONAL**

PRODUTTORE INTERNAZIONALE
Mark Ward

**SERVIZI CREATIVI
2K INTERNATIONAL**

**DIRETTORE SERVIZI
CREATIVI E LOCALIZZAZIONE**
Nathalie Mathews

CAPO RESPONSABILE PROGETTO
Emma Lapeut

**RESPONSABILE
PROGETTAZIONE SENIOR**
Tom Baker

PROGETTISTA GRAFICO
James Quintan

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNA
Around the Word
Robert Bück
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl

**MARKETING TERRITORI
E COMUNICAZIONI 2K
INTERNATIONAL**

Aaron Cooper
Agnès Rosique
Alison Gram
Alan Moore
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Dave Blank
Dennis de Bruin
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat

Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Mauri
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Warner Guimarães
Yoona Kim
Zaida Gomez

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO
Anthony Dodd
Phil Anderton
Nisha Verra
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIA

RESPONSABILE GENERALE ASIA
Jason Wong

DIRETTORE MARKETING ASIA
Diana Tan

RESPONSABILE MARKETING ASIA
Daniel Tan

RESPONSABILI MARKETING GIAPPONE
Maho Sawashima

RESPONSABILE MARKETING CINA
Calvin Shen

RESPONSABILE MARKETING COREA
Dina Chung

DIRIGENTE PRODOTTO SENIOR
Rohan Tshwarlat
Alicia Ng

ASSISTENTE MARKETING GIAPPONE
Yukiko Hanzawa

**RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE
SENIOR**
Yosuke Yano

COORDINATORI LOCALIZZAZIONE
Pierre Gujjarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA

OPERAZIONI
Eileen Chong
Veronica Khuun
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

SVILUPPO COMMERCIALE
Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Cynthia Lee
Hyun Jookyoung

CONTROLLO QUALITÀ 2K

**VICEPRESIDENTE CONTROLLO
QUALITÀ SENIOR**
Alex Plachowski

DIRETTORE CONTROLLO QUALITÀ
Scott Sanford

**RESPONSABILE TESTING CONTROLLO
QUALITÀ**
Jeremy Ford

**RESPONSABILE TESTING CONTROLLO
QUALITÀ - SQUADRE SUPPORTO**
Josh Lagerson

CAPO PROGETTO
Luis Nieves

CAPI TESTER - SQUADRE SUPPORTO
Chris Adams
Nathan Bell
Ashley Carey
Phyllicia Fletcher
Timothy Erbil

CAPI TESTER ASSOCIATI
Alexander Coffin
Joshua Collins
Jeffrey Schrader
Ana Garza
Michelle Paredes
Jordan Wineinger
Steve Yun

TESTER SENIOR
Phillip Lui
Thomas Sammons
Tim Parham
Rob Marrazzo
Johnathon Lak
Anthony Wair
Adam Junior
Cory Waterman
James Schindler
Joshua Brown-Sage
Jemel Jordan-Butler
Shaylea Gallagher
Cassandra Del Hoy
Bar Peretz
Greg Jefferson
Kristine Naces
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Robert Klemmner
Brian Reiss

TESTER CONTROLLO QUALITÀ
Eduardo Bancud
Deion Cyriacks
Taylor Galauska
Austin Anderson
Bobby Cofield
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Matzman
Edward Nieszkowski
Richard Pugh
Jeff Mott
Darwin Layco
Dolores Reynolds

Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Daille
Charles Golongco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherley
Jace McEwen
Daniel Walsh
Arthur Garza-Trevino
Derek Hayes
Dejon Oge
Isaiah Cardenas
Andre Cruz
Nicolas Demoranville
Cameron Ess-Haghabadi
Michaela Galindo
Brianna Hughes
Maranatha Malonzo
Maximiliano Martinez
Drew Morris
Nicholas Beauptant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Lestie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Battie
David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

**RESPONSABILE CQ
LOCALIZZAZIONE**
José Miñana

**INGEGNERE
MASTERIZZAZIONE**
Wayne Boyce

TECNICO MASTERING
Alan Vincent

**CAPO CQ
LOCALIZZAZIONE SENIOR**
Oscar Pereira

**CAPO PROGETTO
CQ LOCALIZZAZIONE**
Oscar Pereira

CAPI CQ LOCALIZZAZIONE
Elmar Schubert
Florian Genthon

Jose Olivares
Sergio Accettura

**TECNICO CQ
LOCALIZZAZIONE SENIOR**
Christopher Funke
Harald Raschen
Namer Merli
Pablo Menéndez

**TECNICI CQ
LOCALIZZAZIONE**
Antoine Grelin
Benny Johnson
Clément Mosca

Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Julio Calle Arpon

Luca Magni
Luca Rungi
Manuel Aguayo
Martin Schlicker
Matteo Lanteri
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramón
Samuel França
Sarah Dembet
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Tristan Breeden
Will Vossler
Yury Fesechka

CONTROLLO QUALITÀ 2K CHINA

DIRETTORE CQ
Zhang Xi Kun

RESPONSABILE CQ
Steve Manners

CAPO CQ
Gao You Ming

CAPI ASSOCIATI CQ
Huang Cheng
Wang Yi Min

TESTER CQ
Chen Ji Zhou
Chen Jie Yu
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Fan Fu Qiang
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren
Huang Hua
Jia Jun Yu
Jiang Xiao Yu

Tian Meng Qi
Long Fu Yu
Wan Yue
Wu Di
Xie Zhong Hao
Xin De Hua
Xu Rui
Yang Wen Jing
Yue Chang Yue
Zhang Wei
Zhang Yin Xue
Zhang Yong Bin
Zhao Ju Hao
Zhou Dan

CONTROLLO QUALITÀ LOCALIZZAZIONE 2K CHINA

DIRETTORE CQ
Zhang Xi Kun

RESPONSABILE CQ
Du Jing

CAPO PROGETTO
Zhu Jian

CAPI TESTER CQ
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

TESTER CQ SENIOR
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

TESTER CQ
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu

Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Chen Xue Mei
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui
Guo Xi
Jia Kang
Dai Fang Jie
Huang Hai

PROGRAMMATORI IT
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng

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

**DIRETTORE PARTNERSHIP
GLOBALI**
Adrienne O'Keefe

**SPECIALISTA PARTNERSHIP
GLOBALI**
Mary O'Laughlin

**COORDINATORE
PARTNERSHIP GLOBALI**
Harley Opolinsky

**COORDINATORE ASSOCIATO
PARTNERSHIP GLOBALI**
Daniel Lupin

ATTORI MOTION CAPTURE
Karl-Anthony Towns
D'Angelo Russell
Glenn Robinson III
Marquese Chriss
Aaron Gordon
Zach LaVine
Ben McLemore
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

**GIOCATORI DI
PALLACANESTRO**
Trev Abraham
Josh Akognon
Dakarai Allen
Josh Amey
Doug Anderson
Dominic Artis
Dominique Barnes
Charles Boozer
Grayson "The Professor"
Boucher
Myree "Reemix" Bowden
C.J. Brown
Jerry Brown
Michael Bryson
Lydell Cardwell
Amir Carraway

Christian Cavanaugh
Collin Chiverton
Marqus Crawford
James Davis
Cody Demps
Treaven Duffy
E.J. Farris
Brian Goins
Vincent Golson
Tim Harris
Tyler Idowu
Chuks Iroegbu
Rae Jaeger
Darin Johnson
Tajal Johnson
Theo Johnson
Tony Johnson
Chris Jones
Erik Kinney
Carson MackNate Maxey
Corey McIntosh
Arron Mollet
Marcus MorganLangston Morris-Walker
Devin Murphy
Chris Murry
Devon Mynhler
Scott O'Gallagher
Akachi Okun
Herрман Pratt IV
Jerald "J.P." Pruitt
Jeff Remington
Dulani Robinson
Joey Rodriguez
Morgan Sabia
Julian Scott
Matt Scott
Austin Simon
Chris Smith
Gary "G" Smith
Jordan Southerland
Kammron Taylor
T.J. Taylor
Kyi Thomas
Elijah White
Larry Wickett
Roshun Wynne, Jr.

BALLERINI IL MIO PARCO

Denzel "Meechie" Harris
Daquan "Toosi" High
Judson Laipply
Eric "Kidz Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shreibman
Tony Ly

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Hameed Ali
Billy "Dunkademics" Doran
Simon Enciso
Nate Garth
Allen Huddleston II
Tony Husary
Aslim Moor
James Nunnally
Michael Nunnally
Calvin Otiono
Chris Roberts
Franklin Session
Carlos Smothers
Ryan Sypkens
Jay Washington

RINGRAZIAMENTI SPECIALI DI VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
Karl Statoff
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
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
Daniella Gutierrez
Betsy Ross

Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholes Bubltz
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
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Andrew Farrier
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Joseph Gomez
Zachary Romer
Jeff Schrader
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
The Lee Family

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 2017 di STATS LLC. Qualsiasi uso o distribuzione del Materiale Autorizzato senza l'espresso consenso scritto di STATS LLC è severamente vietato. Attrezzature da basket fornite da Gared Sports, fornitore esclusivo di tabelloni e canestri per gli stadi NBA. Questo software si basa in parte sul lavoro di Independent JPEG Group. Strumenti 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. Emojis forniti gratuitamente da <http://emojione.com>

I nomi identificativi di NBA e dei team membri di NBA sono proprietà intellettuali di NBA Properties, Inc. e dei rispettivi team membri di NBA. Copyright 2017 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 "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 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 informativi, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i licenziatori del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenziatori.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento l'utente accetta di non:

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

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI. Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parti terze e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per attivare il Software, accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (collettivamente 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 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 (comprese 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 a causa d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. **INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso a otros 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 preavviso e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi (ma non limitati) a mappe di gioco, scenari, foto, progetti d'automobile, oggetti o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente documento l'utente cede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riproduzione, 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 si accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile 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 i BV rappresentano dei diritti di licenza virtuali, governati da questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza limitati, non in esclusiva, non trasferibili e non cedibili in sublicenza a usare la VV e i BV ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software e a fini non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, la VV e i BV ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza 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 i BV non posseggono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o 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 si presenti 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 W 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 W 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 i BV ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare W 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 W e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di W da un Negozio di applicazioni, l'ammontare di W acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di WV 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 WV acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare

la W e al massimo saldo attivo di WV accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di WV effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sul rispettivo utente, a prescindere che la abbia autorizzati o meno.

CALCOLO DEL SALDO: È possibile accedere e visualizzare la W e i BV accreditati sul proprio Account utente una volta effettuato il login all'Account utente stesso. Il Licenziante si riserva il diritto di effettuare, a propria esclusiva discrezione, tutti i calcoli relativi alla W e a i 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 W sugli Account utente in relazione agli acquisti di BV od altri utenti. 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 W 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 W e i BV possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di W e BV a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di W e BV possono variare in qualsiasi momento. La W e i BV disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa W o BV all'interno del Software. L'utilizzo di W e BV costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di W e BV del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di W e BV sufficienti. La W 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 W 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 W e BV tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di W e BV tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.take2games.com/support.

NON RISCATTABILI: W 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 W e BV, né convertirli in una WV convertibile. La W 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 W 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 W o BV oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

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

NON TRASFERIBILI: qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di W o BV, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e 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 W e i BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che parteciparono a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di manlevare, insieme ai suoi soci, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti, da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di applicazioni rilevanti 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 applicabile o di atti intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscono 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 W e ai BV del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla W, ai BV e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ: la W è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare W 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 W o BV) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntive imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntive sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile od obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito od operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negozio di applicazioni. Tali transazioni sono 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 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

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

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

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

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

INDENNITÀ

L'utente accetta di difendere e mantenere indenni il Licenziante e i suoi partner, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa 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, IN COMPRESI, A MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MANCATI GUADAGNI O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE PER VIA O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRACONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE O LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERÀ (SALVO OVE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

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

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

NOI NON CONTROLLIAMO, NÉ POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORTE DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZE PARTI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESSIONI 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 SVERIFICHERANNO. DI CONSEGUENZA, NECHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO CORRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che 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 WV 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 WV 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 WV 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 la 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 allegate 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 ai software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui ai 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.

REMEDII 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 lo 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 su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

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

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

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

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

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

© 2005-2017 Take-Two Interactive Software e 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. 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. © 2017 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Brevetti e brevetti depositati: www.take2games.com/Legal.