

 XBOX 360.

 **NBA 2K18**

**2K**

# NBA 2K18



## INDICE

- 1 ASSISTENZA**
- 2 COMANDI**
  - 2 ATTACCO DI BASE
  - 2 DIFESA DI BASE
  - 2 ATTACCO AVANZATO
  - 3 DIFESA AVANZATA
  - 4 PRO STICK™: TIRO
  - 4 PRO STICK™: PALLEGGIO
  - 5 MOVIMENTI IN POST
  - 6 TIRI IN POST
  - 6 COMANDI DIFENSIVI
- 7 COMANDI VOCALI KINECT**
- 9 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K18**
- 15 GARANZIA LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E DIVULGAZIONI INFORMAZIONI D'USO**

**⚠ AVVISIO** Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

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



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

**Nota:** Le funzionalità online di NBA 2K18 saranno disponibili fino al **31 dicembre 2019**, sebbene ci riserviamo il diritto di modificare o interrompere i servizi online con un preavviso di 30 giorni.

Visita [www.nba2k.com/status](http://www.nba2k.com/status) per ulteriori informazioni.

## CONTROLLER PER XBOX 360

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

## ATTACCO AVANZATO

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

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

## DIFESA AVANZATA

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

# PRO STICK™

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

## PRO STICK™: TIRO

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

## PRO STICK™: PALLEGGIO

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

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

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

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

## TIRI IN POST

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

## COMANDI DIFENSIVI

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

# COMANDI VOCALI KINECT

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

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

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

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

## Difesa

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

## Attacco La mia CARRIERA

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

# RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K18

## **VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT INC**

### **VIRTUOS**

**PRODUTTORE**  
Tang Mengjia

**DIRETTORE TECNICO**  
Shi Qiang

**CAPO PROGRAMMATORE**  
Phang Chingyong

**PROGRAMMATORE**  
Gong Tianyi  
Xing Bo  
Meng Ao

**RESPONSABILE DATI**  
Fang Yuqin

### **SQUADRA GRAFICA**

**DIRETTORE GRAFICA**  
Darren Baines

**CAPO GRAFICO**  
Li Xiaoyi

**GRAFICO AMBIENTE**  
Qiu Ziqian

### **SQUADRA CQ**

**DIRETTORE CQ**  
Bao Bo

**CAPO SQUADRA CQ**  
Xu Lichao  
Gao Wenxin

**SQUADRA CQ**  
Wang Xuan  
Zhang Yingqi  
Song Yueyu

### **GESTIONE STUDIO**

**AMMINISTRATORE DELEGATO**  
Gilles Langourieux

**RESPONSABILE STUDIO**  
Vivan Tian

**DIRETTORE SVILUPPO GRUPPO**  
Elijah Freeman

**SUPPORTO IT**  
Zheng Rui

### **VISUAL CONCEPTS NOVATO**

**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  
Hartlan 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  
Haem Patel  
Doug Marien  
Jingjing Wang  
Kiran George  
Kai-Chaun Hsiao

Mark Chatfield  
Anish Ramaswamy  
Igor Pevac  
Goksu Ugur  
Zongye Yang  
Li Lin

Daniel Finch  
John Frier  
Tianyi Yang  
Jacob Longazo  
JD Minwong

Sagar Mistry  
Alex Cordova  
Dominic Nicholson

Kevin Dec  
Evan Li  
John Conover  
Apurva Kumar  
Pujan Dave  
Kemi Peng  
Chi-Hao Kuo

### **GRUPPO TECNOLOGIA**

**DIRETTORE TECNOLOGIA**  
Tim Walter

**CAPO PROGRAMMATORE LIBRERIA**  
Ivar Olsen

**PROGRAMMATORI LIBRERIA**  
Boris Kazanskii  
Zhe Peng  
Brian Ramagli

**MAYA TOOLS  
PROGRAMMATORE SOFTWARE**  
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

**DIRETTORE DINAMICA DI GIOCO**  
Mike Wang

### **PRODUZIONE E PROGETTAZIONE**

Zach Timmerman  
Jerson Sapida  
Dion Peete

Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra

Joe Levesque  
Abe Navarro  
Jon Corl

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  
Ben Horne  
Himanshu Vartak

Brett Hawkins  
Shane Coffin  
Peter Cornforth

Grant Wilson  
Jesse Hamburger  
Pierre Luc-Grenon

### **SQUADRA GRAFICA**

**CAPO PERSONAGGI**  
Ann Sidenblad

**GRAFICI PERSONAGGI**  
Evan Ahlheim  
Tim Auer

Chris Darroca  
Andy Foster  
Winnie Hsieh

Yuki Yamamura

**GRAFICA PERSONAGGI  
AGGIUNTIVA**  
Matt Fagan

**TECNICO SCANSIONE 3D**  
Chris O'Neill

**CAPO GRAFICA TECNICA**  
Stewart Graff

**GRAFICA TECNICA**  
Joe Hultgen  
Bugi Kaigwa  
Roger Ridley

Emre Yilmaz  
Tenghao Wang

**GRAFICA TECNICA AGGIUNTIVA**  
Crysta Frost

**CAPO AMBIENTE**  
John Lee

**GRAFICO 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 PERFORMANCE**  
Derek Kurimoto

**CAPO TECNICO DINAMICA DI  
GIOCO**  
Jamie Wicks

**ANIMATORE**  
Eric 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 FACCIALE**  
Alex Bittner  
Jean Lin  
Rhea Shetty

**ANIMAZIONE FACCIALE  
AGGIUNTIVA**  
Tim Waddy

**DIRETTORE GRAFICA IU**  
Herman Fok

**CAPO GRAFICA IU**  
Justin Cook

**PROGETTAZIONE VISIVA IU**  
Zhen 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**  
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 SPECIALI**  
Motion capture 2K  
Matt Chalwell  
Miquel Carrasquillo  
Scape Martinez  
Lee Olsen  
Tony Reynolds  
Virtuos  
XPEC Art Center

## **SQUADRA AUDIO VC**

**DIRETTORE AUDIO**  
Joel Simmons

**INGEGNERE AUDIO SENIOR E  
STRUMENTI AUDIO**  
Daniel Gardopee

**INGEGNERI AUDIO SENIOR**  
Todd Gunnerson  
Randy Rivas

**INGEGNERE AUDIO**  
James Yanisko

**AUTORI TESTI**  
Tor Unsworth  
Rhys Jones

**AUDIO AGGIUNTIVO**  
John Crysdale

**ASSISTENTE AUDIO**  
Mason Thomas

**SUPPORTO PRODUZIONE AUDIO  
AGGIUNTIVO**  
Brian Buel

**POST-PRODUZIONE AUDIO  
AGGIUNTIVA**  
Casey Cameron  
Paul Courselle

**STESURA TESTI AGGIUNTIVI**  
Kevin Asseo  
Sean Sullivan  
Dan Schultz

## **SQUADRA TRASMISSIONI E DOPPIATORI**

**CRONISTA AZIONI**  
Kevin Harlan

**COMMENTATORI TECNICI**  
Greg 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 STUDIO**  
Shaquille O'Neal  
Kenny Smith

**CRONISTA PF**  
Peter Barto

**ANNUNCIATORE PROMO**  
Jay Styne  
Jimmy Hodson

**PRESENTATORI SPAGNOLI**  
Sixto Miguel Serrano  
Antoni Daimiel  
Jorge Quiroga

## **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**

**MUSICA ORGANO  
DELL'ARENA E MUSICA  
AGGIUNTIVA**  
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  
Michael Patterson  
Gleb Kaminer  
Marlon Cowart  
Devin Glischinski  
PJ 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 Haward  
Anooshak 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

## 2K

**PRESIDENTE**  
David Ismailier

**VPS OPERAZIONI SPORTIVE**  
Jason Argent

**PRESIDENTE SVILUPPO SPORT**  
Greg Thomas

### 2K SVILUPPO CREATIVO

**VP SVILUPPO CREATIVO**  
Josh Atkins

**DIRETTORE CREATIVO**  
Eric Simonich

**DIRETTORE PRODUZIONE  
CREATIVA SENIOR**  
Jack Scalici

**RESPONSABILE PRODUZIONE  
CREATIVA SENIOR**  
Josh Orellana

**ASSISTENTI PRODUZIONE  
CREATIVA**  
William Gale  
Cathy Neeley  
Megan Rohr

**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

**TECNICO MONTAGGIO VIDEO /  
MOTION PROGETTISTI GRAFICI**  
Michael Regelean  
Eric Neff

**TECNICO MONTAGGIO VIDEO**  
Shane McDonald

**RESPONSABILE PRODUZIONE  
VIDEO ASSOCIATO**  
Nick Pylvainainen

**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 EVENTI SENIOR**  
Lesley Zinn Abarcar

**DIRETTORE MARKETING DIGITALE**  
Ronnie Singh

**RESPONSABILE SOCIAL MEDIA**  
Chris Manning

**RESPONSABILE ASSOCIATO**  
Michael Howard

**ASSISTENTE MARKETING**  
Jessica Perez

**DIRETTORE PARTNERSHIP E  
LICENZE SENIOR**  
Jessica Hopp

**RESPONSABILE PARTNERSHIP  
E LICENZE**  
Greg Brownstein

**RESPONSABILE ASSOCIATO  
PARTNERSHIP E LICENZE**  
Ashley Landry

**RESPONSABILE ASSOCIATO  
PARTNERSHIP**  
Aaron Hiscox

**RESPONSABILE EVENTI**  
David Iskra

**DIRETTORE SERVIZIO CLIENTI**  
Ima Somers

**RESPONSABILE SERVIZIO CLIENTI**  
David Eggers

**COORDINATORE  
KNOWLEDGE BASE**  
Mike Thompson

**CAPO SERVIZIO CLIENTI**  
Crystal Pittman

**ASSOCIATO SERVIZIO  
CLIENTI SENIOR**  
Alicia Nielsen

**ASSOCIATI SERVIZIO**  
Ryosuke Kurosawa

## OPERAZIONI 2K

**VICEPRESIDENTE SENIOR  
CONSENSUA**  
Peter Welch

**CONSENSUA**  
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

**PROGRAMMATTORE RETE**  
Don Claybrook

**PROGRAMMATORI SISTEMI**  
Joseph Davila  
Manish Patel  
Petr Fiala  
Peter Pribylínek  
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 SENIOR**  
Jon Rooke

**CAPOREPARTO 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

**CAPOREPARTO MARKETING  
TERRITORI INTERNAZIONALI  
ED ESPORTAZIONI**  
Warner Guinee

**RINGRAZIAMENTI SPECIALI**  
Dan Warren

## **SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL**

**PRODUTTORI INTERNAZIONALI**  
Mark Ward  
Jean-Sébastien Ferey

**DIRETTORE SERVIZI  
CREATIVI E LOCALIZZAZIONE**  
Nathalie Mathews

**CAPO RESPONSABILE PROGETTO**  
Emma Lepeut

**RESPONSABILE  
LOCALIZZAZIONE PROGETTO**  
Alessandro Irranca

**RESPONSABILE PROGETTAZIONE  
SENIOR**  
Tom Baker

**PROGETTISTA GRAFICO**  
James Quinlan

**SQUADRA LOCALIZZAZIONE  
ESTERNA**  
Around the World  
Robert Böck  
Synthesis Iberia  
Synthesis International Srl

## **MARKETING TERRITORI E COMUNICAZIONI 2K INTERNATIONAL**

**SQUADRA 2K INTERNATIONAL**  
Aaron Cooper  
Agnes Rosique  
Allison Gram  
Anne Speth  
Ben Seccombe  
Belinda Crow  
Carlo Volz  
Carlos Villasante  
Caroline Rajcom  
Charlye Grafton-Chuck  
Dave Blank  
Dennis de Bruin  
Diane Heinzelmann  
Francois Bouvard  
Gemma Woolnough  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
Julien Brossat

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

**OPERAZIONI INTERNAZIONALI**  
Anthony Dodd  
Nisha Verma  
Phil Anderton

## **2K ASIA**

**RESPONSABILE GENERALE ASIA**  
Jason Wong

**DIRETTORE MARKETING ASIA**  
Diana Tan

**RESPONSABILE MARKETING  
SENIOR ASIA**  
Daniel Tan

**RESPONSABILE MARKETING  
GIAPPONE**  
Maho Sawashima

**RESPONSABILE MARKETING CINA**  
Calvin Shen

**MARKETING MANAGER COREA**  
Dina Chung

**DIRIGENTE PRODOTTO SENIOR**  
Rohan Ishwari

**DIRIGENTE PRODOTTO SENIOR**  
Alicia Ng

**ASSISTENTE MARKETING  
GIAPPONE**  
Yukiko Hanzawa

**RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE  
SENIOR**  
Yosuke Yano

**COORDINATORI LOCALIZZAZIONE**  
Pierre Gujarrro

**COORDINATORI LOCALIZZAZIONE**  
Mao Iwai

**OPERAZIONI TAKE-TWO ASIA**  
Eileen Chong  
Veronica Khuan  
Chermine Tan  
Takako Davis  
Ryoko Hayashi

**SVILUPPO COMMERCIALE  
TAKE-TWO ASIA**  
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

**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 CQ**  
Wang Yi Min

**TESTER CQ**  
Charlene Artuz  
Chen Ji Zhou  
Chen Si Yu  
Chen Tai Ji  
Fan Fu Qiang  
Jia Jun Yu  
Tian Meng Qi  
Wan Yue  
Wu Di  
Xu Rui  
Yang Wen Jing  
Zhang Yin Xue  
Zhang Yong Bin  
Zhou Dan

**RESPONSABILE CQ  
LOCALIZZAZIONE**  
Du Jing

**CAPO PROGETTO CQ  
LOCALIZZAZIONE**  
Zhu Jian

**CAPO TESTER CQ  
LOCALIZZAZIONE**  
Chu Jin Dan  
Shigekazu Tsuuchi

**TESTER CQ  
LOCALIZZAZIONE SENIOR**  
Qin Qi  
Kan Liang  
Cho Hyunmin

**TESTER CQ  
LOCALIZZAZIONE**

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

**RINGRAZIAMENTI SPECIALI**  
Zhao Hong Wei  
Hu Xiang  
Wang Peng  
Xie Ya Xi  
Su Wan Qing  
Wang He Fei  
Li Hua  
Zhang Pei

## **SUPPORTO CONTROLLO QUALITÀ E APPROVAZIONI 2K**

**DIRETTORE**  
Scott Sanford

**CAPO TESTER CQ**  
Chris Adams  
Nathan Bell  
Ashley Carey

**CAPO TESTER ASSOCIATO CQ**  
Jordan Wineinger  
Joshua Collins  
Zack Gartner  
Michelle Paredes

**TESTER CQ SENIOR**  
Andrew Garrett  
Bryan Fritz  
Hugo Dominguez  
Robert Klempler

**TESTER CQ**  
Jasun Graf  
Bryce Fernandez  
Douglas Reilly  
Julian Molina  
David Dalie  
Charles Golongco  
Josh Hull  
Alexandro Calderon  
Zachary Little  
Sommer Sherley

## **CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL**

**RESPONSABILE CQ  
LOCALIZZAZIONE**  
Jose Minana

**INGEGNERE MASTERIZZAZIONE**  
Wayne Boyce

**TECNICO MASTERIZZAZIONE**  
Alan Vincent

**CAPO CQ LOCALIZZAZIONE  
SENIOR**  
Oscar Pereira

**CAPO CQ LOCALIZZAZIONE**  
Elmar Schubert  
Florian Genthon  
Jose Olivares  
Sergio Accettura

**TECNICO CQ  
LOCALIZZAZIONE SENIOR**  
Christopher Funke  
Harald Raschen  
Pablo Menendez

## **TECNICO CQ LOCALIZZAZIONE**

Antoine Grelin  
Benny Johnson  
Clement Mosca  
Daniel Im  
David Sung  
Dimitri Gerard  
Dmitry Kuzmin  
Ernesto Rodriguez Cruz  
Etienne Dumont  
Frederic Crehin  
Gabriel Uriarte  
Gian Marco Romano  
Javier Vidal  
Julio Calle Arpon  
Luca Magni  
Luca Rungi  
Manuel Aguayo  
Martin Schucker  
Matteo Lanteri  
Namer Merli  
Nicolas Bonin  
Noriko Staton  
Patricia Ramon

Samuel Franca  
Sarah Dembet  
Seon Hee C. Anderson  
Shawn Williams-Brown  
Sherif Mahdy Farrag  
Stefan Rossi  
Stefanie Schwamberger  
Timothy Cooper  
Toni Lopez  
Tristan Breedon  
Will Vossler  
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

**DIRETTORE PARTNERSHIP  
GLOBALI**  
Adrienne O'Keeffe

**SPECIALISTA PARTNERSHIP  
GLOBALI**  
Mary O'Laughlin

**COORDINATORE PARTNERSHIP  
GLOBALI**  
Harley Opolinsky

**COORDINATORE ASSOCIATO  
PARTNERSHIP GLOBALI**  
Daniel Lupin

## **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 Bitton  
Jake Bohigian  
Myree "Reemix" Bowden  
Michael Bowens Jr.  
Justin Brown  
Dominic Chavari  
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  
Mikih McKinney  
Xander McNaily  
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 Bliatout  
Andrea Cabrera  
Roxanne Cortez  
Angela Inouye  
Katerina Kountouris  
Maira Niesman  
Lynsi Teixeira  
Isela Perez  
Tammier Porter

## **BALLERINI AGGIUNTIVI**

Jennifer Carrico  
Christopher Williams  
Rachel Lee  
Taylor Lee

## **MASCOTTE**

Todd Maroldo

## **ATTORI ESPRESSIONI FACCIALI**

Allen Huddleston  
Sarunas J. Jackson

## **RINGRAZIAMENTI SPECIALI**

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

## **RINGRAZIAMENTI SPECIALI DI VISUAL CONCEPTS**

Strauss Zelnick  
Karl Slatoff  
Lainie Goldstein  
Dan Emerson  
Jordan Katz  
David Cox  
Steve Glickstein  
Scott Patterson

Squadra vendite Take-Two  
Squadra vendite digitali Take-Two  
Squadra marketing canale Take-Two  
Siobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
Greg Gibson  
Squadra legale Take-Two  
David Boutry  
Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Alexander Raney  
Barry Charleton  
Jon Titus  
Gail Hamrick  
Tony MacNeill  
Chris Bigalow  
Brooke Grabrian  
Katie Nelson  
Chris Burton  
Daniella Gutierrez  
Betsy Ross  
Pete Anderson  
Oliver Hall  
Maria Zamaniego  
Nicholas Publitz  
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 marchio di  
Take-Two Interactive Software, Inc.

Tutti i marchi appartengono ai  
rispettivi proprietari.

I nomi e i logo 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 utilizzo commerciale o  
distribuzione  
del Materiale Autorizzato senza  
l'espresso consenso scritto di STATS  
LLC è severamente vietato.

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

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

Strumenti di localizzazione e  
supporto forniti da XLOC, Inc.

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

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

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

I nomi identificativi di NBA e dei  
team membri di NBA sono proprietà  
intellettuale 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](http://www.take2games.com/eula) (il "Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

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

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA [www.take2games.com/privacy](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 sociali, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informativi, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tiene presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, il Licenziante del Licenziante potrebbe 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;
- decompilare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;
- barare o utilizzare bot, spider o altri programmi non autorizzati durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;
- violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software; e
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per il quale vigi il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

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

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



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

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

#### TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

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

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

#### RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

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

In relazione alle questioni sulla privacy come la raccolta, l'utilizzo, la divulgazione e il trasferimento dei dati personali e di altri dati, le clausole della Politica sulla privacy, consultabile nella sua versione più aggiornata alla pagina [www.take2games.com/privacy](http://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 non è utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Licenziante garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato. Tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o unità di gioco. Il Licenziante non garantisce contro le interferenze nel vostro godimento del Software; che il Software soddisferà le vostre necessità; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessun consiglio orale o scritto, da parte del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia di alcun tipo. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontrerà dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni menzionato.

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

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

#### INDENNITÀ

L'utente accetta di difendere e mantenere indenni il Licenziante e i suoi partner, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e 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, IVI 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 STORTE PER VIA O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRA CONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE E LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO SUPERERÀ (SALVO VUE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.**

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

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

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

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

#### RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionino esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la VV e i BV a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi la VV e i BV associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni VV e BV a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per 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 sottoparlato del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e ai software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui al sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante nell'ubicazione di seguito elencata.

#### RIMEDI EQUITATIVI

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

#### TASSE E SPESE

L'utente è responsabile per e dovrà pagare, indennizzare e tenere indenne il Licenziante e qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato da qualsiasi tassa, imposta e tributo imposti da qualsiasi entità governativa sulle transazioni contemplate nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatte salve le tasse applicabili sui guadagni del Licenziante), a prescindere che siano inclusi o meno nelle fatture inviate dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esenzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la attestino. Inoltre, tutte 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.