



NINTENDO
SWITCH™

HAC-AB38A-ITA



NBA 2K18





IMPORTANTI AVVERTENZE PER LA SALUTE: DISTURBI DOVUTI ALLA FOTOSENSIBILITÀ

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

SOMMARIO

- 3 ASSISTENZA PRODOTTO
- 4 CONTROLLER
- 6 COMANDI PREDEFINITI
- 8 COMANDI
- 11 ATTACCO AVANZATO
- 14 DIFESA AVANZATA
- 15 PRO STICK™: TIRO
- 18 PRO STICK™: PALLEGGIO
- 20 TIRI IN POST
- 21 MOVIMENTI IN POST
- 23 COMANDI DIFENSIVI
- 25 COMANDI SENZA PALLA

- 28 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K18

- 45 GARANZIA LIMITATA,
DICHIARAZIONI ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI
D'USO



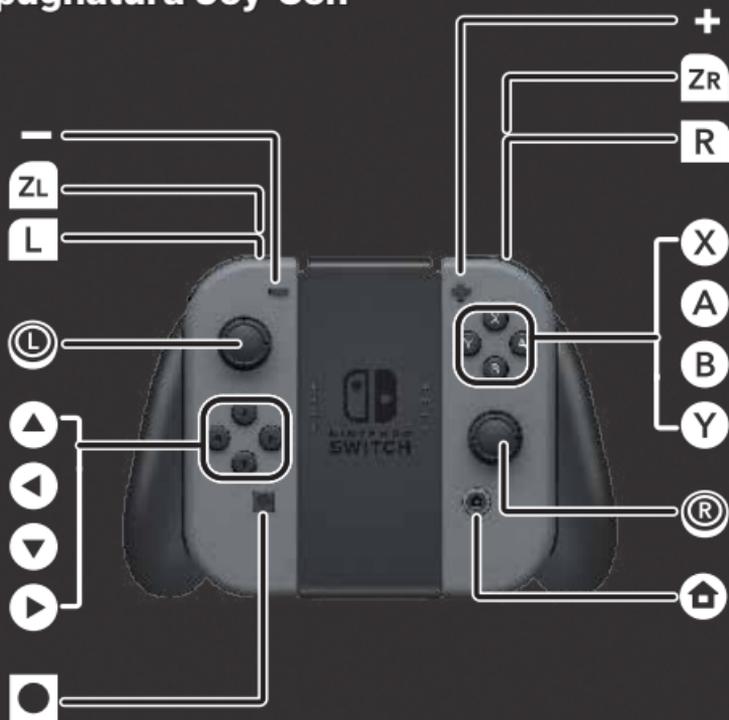
Assistenza:
<http://support.2k.com>

Attenzione: le funzioni online di NBA 2K18 saranno disponibili fino al **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 ulteriori informazioni.

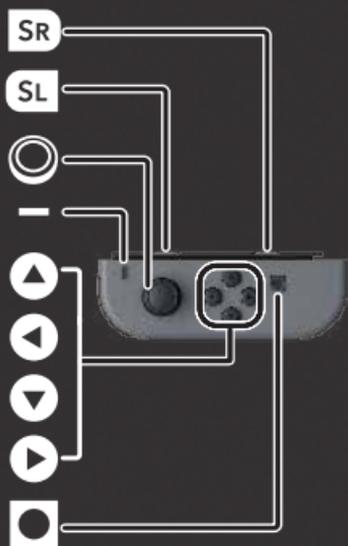
CONTROLLER

Questo manuale fa riferimento all'impugnatura Joy-Con e al Joy-Con™ (L) e il Joy-Con™ (R) utilizzati in posizione orizzontale.

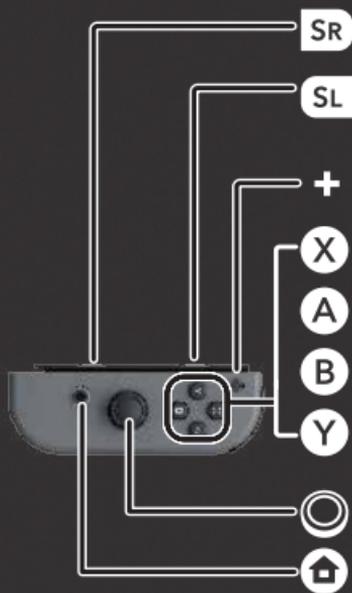
Impugnatura Joy-Con



Joy-Con™ (L)



Joy-Con™ (R)



COMANDI PREDEFINITI

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Movimento giocatore	Ⓒ
Scatto	ZR
Icona passaggio o Cambia icona	R
Post up o D-Intensa/Aiuto difensivo	ZL
Lob/Alley oop o Stoppata/Rimbalzo	X
Movimenti in palleggio/Tiro/Passaggio o Ruba/Mani alzate	Ⓓ
N/A	Premi Ⓓ
Passaggio con rimbalzo/spettacolare o Subisci sfondamento	A
Passaggio/Passaggio al volo o Cambia giocatore (più vicino alla palla)	B
Chiama schema/Controllo blocco o Raddoppio	L
Chiama timeout o Fallo intenzionale	-
Pausa	+

COMANDI PREDEFINITI

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Movimento giocatore		
Scatto		
Icona passaggio o Cambia icona	Nessun comando	Nessun comando
Post up o D-Intensa/ Aiuto difensivo		
Lob/Alley oop o Stoppata/ Rimbalzo		
Movimenti in palleggio/Tiro/ Passaggio o Ruba/Mani alzate	Nessun comando	Nessun comando
N/A	Premi 	Premi 
Passaggio con rimbalzo/ spettacolare o Subisci sfondamento		
Passaggio/Passaggio al volo o Cambia giocatore (più vicino alla palla)		
Chiama schema/Controllo blocco o Raddoppio	Nessun comando	Nessun comando
Chiama timeout o Fallo intenzionale	Nessun comando	Nessun comando
Pausa	-	+

COMANDI

Impugnatura Joy-Con

Attacco base	Pulsante	Difesa base
Movimento giocatore		Movimento giocatore
PRO STICK™: Movimenti in palleggio/Tiro/Passaggio		Ruba/Mani alzate
Post up		D-Intensa/ Aiuto difensivo
Scatto		Scatto
Chiama schema/Controllo blocco		Correzioni difensive/ Raddoppio
Icona passaggio		Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo		Cambia giocatore (più vicino alla palla)
Passaggio con rimbalzo (premi rapidamente), Passaggio spettacolare (premi rapidamente due volte)		Subisci sfondamento
Tiro (premi), Finta di tiro/Raccogli il palleggio in arresto (premi rapidamente), Tiro in virata (premi rapidamente due volte)		Ruba (premi), Fallo intenzionale (tieni premuto)
Lob (premi rapidamente), Alley oop (premi rapidamente due volte)		Stoppata/Rimbalzo
Interfaccia di gioco		Interfaccia di gioco
Piano partita offensivo		Piano partita difensivo

Attacco base	Pulsante	Difesa base
Strategia offensiva al volo		Schemi difensivi al volo
Sostituzioni al volo		Sostituzioni al volo

COMANDI Joy-Con™

Attacco base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Difesa base
Movimento giocatore			Movimento giocatore
PRO STICK™: Movimenti in palleggio/Tiro/Passaggio	Nessun comando	Nessun comando	Ruba/Mani alzate
Post up			D-Intensa/Aiuto difensivo
Scatto			Scatto
Chiama schema/ Controllo blocco	Nessun comando	Nessun comando	Correzioni difensive/ Raddoppio
Icona passaggio	Nessun comando	Nessun comando	Cambio icona
Passaggio/ Passaggio al volo			Cambia giocatore (più vicino alla palla)
Passaggio con rimbalzo (premi rapidamente), Passaggio spettacolare (premi rapidamente due volte)			Subisci sfondamento

Attacco base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Difesa base
Tiro (premi), Finta di tiro/Raccogli il palleggio in arresto (premi rapidamente), Tiro in virata (premi rapidamente due volte)			Ruba (premi), Fallo intenzionale (tieni premuto)
Lob (premi rapidamente), Alley oop (premi rapidamente due volte)			Stoppata/Rimbalzo
Interfaccia di gioco	Nessun comando	Nessun comando	Interfaccia di gioco
Piano partita offensivo	Nessun comando	Nessun comando	Piano partita difensivo
Strategia offensiva al volo	Nessun comando	Nessun comando	Schemi difensivi al volo
Sostituzioni al volo	Nessun comando	Nessun comando	Sostituzioni al volo

ATTACCO AVANZATO

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Chiamata schema posizione	Premi rapidamente L , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli lo schema dal menu
Passaggio sopra la testa/Lob	X
Passaggio spettacolare	Premi rapidamente due volte A
Alley oop	Premi rapidamente due volte X
Consegna dal palleggio/ Handoff	Tieni premuto A per far avvicinare il compagno selezionato alla palla, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia A per forzare comunque il passaggio
Conduci al passaggio a canestro	Tieni premuto X per obbligare il compagno selezionato a tagliare verso il canestro, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia X per forzare comunque il passaggio
Finta passaggio	X + A
Passaggio in sospensione	Y + B
Dai e vai	Tieni premuto B per mantenere il controllo del passatore, rilascia B per passargli nuovamente la palla
Schiacciata/Sottomano in tap-in, Termina l'alley oop (quando controlli il destinatario)	Tieni premuto Y
Passaggio PRO STICK	R + Ⓒ

ATTACCO AVANZATO

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Chiamata schema posizione	Nessun comando	Nessun comando
Passaggio sopra la testa/Lob	▲	Y
Passaggio spettacolare	▶	Premi rapidamente due volte X
Alley oop	▲	Premi rapidamente due volte Y
Consegna dal palleggio/ Handoff	Tieni premuto ▶ per far avvicinare il compagno selezionato alla palla, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia ▶ per forzare comunque il passaggio	Tieni premuto X per far avvicinare il compagno selezionato alla palla, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia X per forzare comunque il passaggio
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 ▲	Tieni premuto Y per obbligare il compagno selezionato a tagliare verso il canestro, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia Y
Finta passaggio	▲ + Ⓜ	Y + X
Passaggio in sospensione	◀ + ▼	B + A
Dai e vai	Tieni premuto ▼ per mantenere il controllo del passatore, rilascia ▼ per passargli nuovamente la palla	Tieni premuto A per mantenere il controllo del passatore, rilascia A per passargli nuovamente la palla

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Schiacciata/ Sottomano in tap-in, Termina l'alley oop (quando controlli il destinatario)	Tieni premuto ◀	Tieni premuto B
Passaggio PRO STICK	Nessun comando	Nessun comando

DIFESA AVANZATA

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Movimento	Ⓒ
Scivolamento rapido	ZR + ZL + Ⓒ
Ruba	Premi rapidamente Y
Stoppata	X
Rimbalzo	X (palla in aria)
Subisci sfondamento	A
Flop	Premi rapidamente due volte A
Nega ricezione	Tieni premuto ZL vicino a un avversario
D-Intensa	ZL

Azione	Comando
Pressing sul portatore	Tieni premuto ZL
Mani alzate	Tieni premuto Ⓞ
Nega ricezione	Tieni premuto Ⓞ (quando difendi senza palla)
Raddoppio	Tieni premuto L
Icona raddoppio	Premi rapidamente L , quindi premi e tieni premuto l'icona giocatore di chi vuoi che porti il raddoppio

DIFESA AVANZATA

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Movimento	Ⓞ	Ⓞ
Scivolamento rapido	SR + SL + Ⓞ	SR + SL + Ⓞ
Ruba	Premi rapidamente ◀	Premi rapidamente B
Stoppata	▲	Y
Rimbalzo	▲ (palla in aria)	Y (palla in aria)
Subisci sfondamento	▶	X
Flop	Premi rapidamente due volte ▶	Premi rapidamente due volte X
Nega ricezione	Tieni premuto SL vicino a un avversario	Tieni premuto SL vicino a un avversario
Difesa intensa	SL	SL

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Pressing sul portatore	Tieni premuto SL vicino a un avversario	Tieni premuto SL vicino a un avversario
Mani alzate	Nessun comando	Nessun comando
Nega ricezione	Nessun comando	Nessun comando
Raddoppio	Nessun comando	Nessun comando
Icona raddoppio	Nessun comando	Nessun comando

PRO STICK™

Il PRO STICK™ offre un controllo senza precedenti sul tuo arsenale offensivo.

PRO STICK™: TIRO Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Tiro in sospensione	Muovi e tieni premuto Ⓒ verso il basso (verso l'alto per tirare contro il tabellone)
Finta di tiro	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente Ⓒ
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Tieni premuto Ⓒ lontano dal canestro
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente Y da fermo durante un'entrata (Ⓒ controlla la direzione del salto)
Raccogli palleggio in virata	ZR + premi rapidamente due volte Y da fermo o durante un'entrata

Azione	Comando
Sottomano normale (entrando a canestro)	Tieni premuto Ⓒ a sinistra, a destra o verso il canestro durante un'entrata (la direzione di Ⓒ determina la mano con cui tiri)
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Premi rapidamente due volte Y
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Tieni premuto Ⓒ verso la linea di fondo
Schiacciate a due mani (entrando a canestro)	ZR + tieni premuto Ⓒ verso il canestro
Schiacciata mano principale/secondaria (entrando a canestro)	ZR + tieni premuto Ⓒ a sinistra/destra per schiacciare con la stessa mano
Schiacciate spettacolari (entrando a canestro)	ZR + tieni premuto Ⓒ lontano dal canestro
Cambio tiro a mezz'aria	Avvia schiacciata/sottomano, muovi Ⓒ in qualsiasi direzione dopo il salto
Passo e tiro	Finta il tiro, quindi tieni premuto Ⓒ di nuovo prima che termini il movimento di finta

PRO STICK™: TIRO Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Tiro in sospensione	Nessun comando	Nessun comando
Finta di tiro	Nessun comando	Nessun comando
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Nessun comando	Nessun comando

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente ◀	Premi rapidamente B
Raccogli palleggio in virata	SR + premi rapidamente due volte ◀ da fermo o durante un'entrata	SR + premi rapidamente due volte B da fermo o durante un'entrata
Sottomano normale (entrando a canestro)	Nessun comando	Nessun comando
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Premi rapidamente due volte ◀	Premi rapidamente due volte B
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Nessun comando	Nessun comando
Schiacciate a due mani (entrando a canestro)	Nessun comando	Nessun comando
Schiacciata mano principale/secondaria (entrando a canestro)	Nessun comando	Nessun comando
Schiacciate spettacolari (entrando a canestro)	Nessun comando	Nessun comando
Cambio tiro a mezz'aria	Nessun comando	Nessun comando
Passo e tiro	Nessun comando	Nessun comando

PRO STICK™: PALLEGGIO

Impugnatura Joy-Con

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

PRO STICK™: TIRO

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Passo di affondo triplice minaccia	Nessun comando	Nessun comando
Vira all'esterno da triplice minaccia	Nessun comando	Nessun comando
Passo indietro da triplice minaccia	Nessun comando	Nessun comando
Palleggi in ritmo	Nessun comando	Nessun comando
Esitazione (veloce)	Nessun comando	Nessun comando
Esitazione (evasione)	Nessun comando	Nessun comando
Dentro e fuori	Nessun comando	Nessun comando
Cambio mano frontale	Nessun comando	Nessun comando
Cambio mano sotto le gambe	Nessun comando	Nessun comando
Cambio mano (evasione)	Nessun comando	Nessun comando
Dietro la schiena	Nessun comando	Nessun comando
Virata	Nessun comando	Nessun comando
Mezza virata	Nessun comando	Nessun comando
Passo indietro	Nessun comando	Nessun comando

TIRI IN POST

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Gancio in post (dalla breve distanza)	Tieni premuto  verso il canestro (con  in posizione neutrale)
Gancio shimmy	 + tieni premuto  verso il canestro (con  in posizione neutrale)
Fadeaway in post (oltre la breve distanza)	Tieni premuto  a sinistra o a destra lontano dal canestro
Passo e tiro sottomano	Tieni premuto  verso il canestro (tenendo premuto  verso il canestro)
Fadeaway shimmy	 + tieni premuto  a sinistra o a destra lontano dal canestro (con  in posizione neutrale)
Finta di tiro	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

TIRI IN POST

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Gancio in post (dalla breve distanza)	Nessun comando	Nessun comando
Gancio shimmy	Nessun comando	Nessun comando
Fadeaway in post (oltre la breve distanza)	Nessun comando	Nessun comando
Passo e tiro sottomano	Nessun comando	Nessun comando
Fadeaway shimmy	Nessun comando	Nessun comando

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Finta di tiro	Nessun comando	Nessun comando
Sopra e sotto/Passo e tiro	Nessun comando	Nessun comando

MOVIMENTI IN POST (PREMI ZL PER IL POST)

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Movimento in post	Tieni premuto 
Virata rapida	Ruota  verso la spalla esterna
Entrata in gancio	Ruota  verso la spalla interna
Finte	Muovi rapidamente  in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro
Cambio mano	Muovi rapidamente  lontano dal canestro
Raccogli il palleggio	Muovi rapidamente  verso il canestro
Post Hop	Tieni premuto  a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Passo indietro in post	Tieni premuto  lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Dropstep	Tieni premuto  a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 

MOVIMENTI IN POST (PREMI SL PER IL POST)

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Movimento in post	Tieni premuto 	Tieni premuto 
Virata rapida	Nessun comando	Nessun comando
Entrata in gancio	Nessun comando	Nessun comando
Finte	Nessun comando	Nessun comando
Cambio mano	Nessun comando	Nessun comando
Raccogli il palleggio	Nessun comando	Nessun comando
Post Hop	Tieni premuto  a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 	Tieni premuto  a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Passo indietro in post	Tieni premuto  lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 	Tieni premuto  lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Dropstep	Tieni premuto  a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente 	Tieni premuto  a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente 

COMANDI DIFENSIVI

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando	Contesto
Movimento		Qualsiasi
Scivolamento rapido	 +  + 	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente 	Qualsiasi
Stoppata	Premi rapidamente 	Qualsiasi
Rimbalzo	 (palla in aria)	Qualsiasi
Subisci sfondamento		Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte 	Difesa sulla palla
D-Intensa		Difesa sulla palla
Pressing sul portatore	Tieni premuto 	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni premuto 	Difesa sulla palla
Nega ricezione	Tieni premuto 	Difesa sulla palla
Raddoppio		Qualsiasi

COMANDI DIFENSIVI

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Contesto
Movimento			Qualsiasi
Scivolamento rapido	+ +	+ +	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente 	Premi rapidamente 	Qualsiasi
Stoppata	Premi rapidamente 	Premi rapidamente 	Qualsiasi
Rimbalzo	 (palla in aria)	 (palla in aria)	Qualsiasi
Subisci sfondamento			Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte	Premi rapidamente due volte	Difesa sulla palla
D-Intensa			Difesa sulla palla
Pressing sul portatore	Tieni premuto 	Tieni premuto 	Difesa sulla palla
Mani alzate	Nessun comando	Nessun comando	Difesa sulla palla
Nega ricezione	Nessun comando	Nessun comando	Difesa sulla palla
Raddoppio	Nessun comando	Nessun comando	Qualsiasi

COMANDI SENZA PALLA

ATTACCO

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Impegna da fermo	ZL
Impegna in movimento	ZL muovendoti verso il difensore
Spingi	Ⓒ verso il difensore
Virata	Ruota Ⓒ in senso orario o antiorario partendo dalle ore 6 (verso ore 1 - antiorario, verso ore 11 - orario)
Transizione	Fai scorrere Ⓒ verso il portatore di palla o il canestro
Nega posizione in transizione	Muovi Ⓒ in alto o in basso quando il difensore tenta di eseguire una transizione
Esci	Ⓒ lontano dall'attaccante o lascia andare ZL
Cammina	Ⓒ + Ⓓ verso il difensore

ATTACCO

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Impegna da fermo	SL	SL
Impegna in movimento	SL muovendoti verso il difensore	SL muovendoti verso il difensore
Premi	Ⓒ verso il difensore	Ⓒ verso il difensore

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Virata	Nessun comando	Nessun comando
Transizione	Nessun comando	Nessun comando
Nega posizione in transizione	Nessun comando	Nessun comando
Esci	○ lontano dall'attaccante o lascia andare SL	○ lontano dall'attaccante o lascia andare SL
Cammina	Nessun comando	Nessun comando

DIFESA

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Impegna da fermo per negare passaggio o entra in post senza palla	ZL
Spingi	○ verso l'attaccante
Leva l'appoggio	Muovi rapidamente ○ verso la direzione in cui spinge l'attaccante
Transizione	Muovi ○ in alto, in basso, a sinistra, a destra
Nega posizione in transizione	Muovi ○ in alto o in basso quando il difensore tenta di eseguire una transizione
Esci	○ lontano dall'attaccante
Scontro	Tieni premuto ZL mentre ostruisci il passaggio dell'attaccante

Azione	Comando
Ostacola	(da fermo) ZL + (R) muovi verso l'attaccante
Afferra	(mentre il difensore corre) (L) + (R) verso l'attaccante

DIFESA Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Impegna da fermo per negare passaggio o entra in post senza palla	SL	SL
Spingi	(C) verso l'attaccante	(C) verso l'attaccante
Leva l'appoggio	Nessun comando	Nessun comando
Transizione	Nessun comando	Nessun comando
Nega posizione in transizione	Nessun comando	Nessun comando
Esci	(C) lontano dall'attaccante	(C) lontano dall'attaccante
Scontro	Tieni premuto SL mentre ostruisci il passaggio dell'attaccante	Tieni premuto SL mentre ostruisci il passaggio dell'attaccante
Ostacola	Nessun comando	Nessun comando
Afferra	Nessun comando	Nessun comando

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
Goksu 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

Kshitij 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 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
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 Graff

GRAFICA TECNICA

Joe Hultgen
Bugi Kalgwa
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

ANIMAZIONE
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
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
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 SPECIALI
Motion capture 2K
Matt Chalwell
Lee Olsen
Miquel Carrasquillo
Scape Martinez
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

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 RIPRESE

Rodney Johnson
David Park

TECNICO MONTAGGIO

Mary Dorochowicz

MONTAGGIO E RIPRESE

Rodney Johnson
David Park

CAPO PROGETTISTA GRAFICO

Jolan Wood

MIXAGGIO AUDIO

James 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

CAPO GRAFICO

Andrew Rai

GRAFICI

Jordan Edell

Dale Henderscheid

TESTER CQ

Alec Jacques

Sameer Khan

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Lori Vermeer

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

Veronika West

Charlie Skiddoes

Tom Gelo

Aron Agrawal

Eli Ezra

Lil 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

Aly 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 Ruel

PREPARATORE DELLA SQUADRA 2

Ray Carbonel

DIPENDENTE DI ALLEY-OOPS TATTOO

Danielle 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 McNally

COMMESSO 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 Mio GM 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

Jennie 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

Danielle 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 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 Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip 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 Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas

Michael 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
Philip 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 Ismaier

VPS OPERAZIONI SPORTIVE

Jason Argent

PRESIDENTE SVILUPPO SPORT

Greg Thomas

2K SVILUPPO CREATIVO

VP SVILUPPO CREATIVO

Josh Atkins

DIRETTORE CREATIVO

Eric Simonich

DIRETTORE PRODUZIONE CREATIVA SENIOR

Jack Scalici

RESPONSABILE PRODUZIONE CREATIVA SENIOR

Josh Orellana

ASSISTENTI PRODUZIONE CREATIVA

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

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

**CAPOREPARTO MARKETING
PRODOTTO INTERNAZIONALE**

David Halse

**RESPONSABILE MARCHIO
INTERNAZIONALE SENIOR**

Aurelien Pallegamag

**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 Lepeut

**RESPONSABILE
PROGETTAZIONE SENIOR**

Tom Baker

PROGETTISTA GRAFICO

James Quinlan

SQUADRE LOCALIZZAZIONE ESTERNA

Around the Word
Robert Böck
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 Guinée
Yoona Kim
Zaida Gomez

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

Anthony Dodd
Phil Anderton
Nisha Verma
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 Ishwari
Alicia Ng

ASSISTENTE MARKETING GIAPPONE

Yukiko Hanzawa

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE SENIOR

Yosuke Yano

COORDINATORI LOCALIZZAZIONE

Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA

OPERAZIONI

Eileen Chong
Veronica Khuan
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
Phylicia Fletcher
Timothy Erbil

CAPI TESTER ASSOCIATI

Alexander Coffin
Joshua Collins
Jeffrey Schrader
Ana Garza
Michelle Paredes

Jordan Wineinger
Steve Yun

TESTER SENIOR

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

TESTER CONTROLLO QUALITÀ

Eduardo Bancud
Deion Cyriacks
Taylor Galauska
Austin Anderson
Bobby Cofield
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Maidman
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Jeff Mott
Darwin Layco
Dolores Reynolds
Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dalie
Charles Golangco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherfey
Jace McEwen
Daniel Walsh
Arthur Garza-Trevino
Derek Hayes

Dejon Cage
Isaiah Cardenas
Andre Cruz
Nicolas Demoranville
Cameron Ess-Haghabadi
Michaela Galindo
Brianna Hughes
Maranatha Malonzo
Maximiliano Martinez
Drew Morris
Nicholas Beauparlant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javelonar
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 Schücker
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'Keeffe

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 Jackson
Darin Johnson
Tajai 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 Mynhier
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Herman 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 "Kidd 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
Aalim 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 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 Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
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

Pubblicato 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'esplicito 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.
Emoji 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 "Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

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

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

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

LICENZA

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

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

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 dai 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 (complessivamente denominate "Funzionalità addizionali"). L'accesso alle Funzionalità addizionali è limitato a un singolo account utente (come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valute virtuali convertibili o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA. È possibile trasferire ad 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 la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. **INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi

di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità aggiuntive, 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 a e accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivono alla cessazione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

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

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

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI

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

VALUTA VIRTUALE E BENI VIRTUALI: il Software può permettere all'utente (i) di usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Valuta virtuale" o "VV") e (ii) di accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali nell'ambito del Software ("Beni virtuali" o "BV"). A prescindere dalla terminologia usata, la VV e i BV rappresentano dei diritti di licenza limitati, governati da questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza limitati, non 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 influiscano indirettamente sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VV e/o BV, salvo laddove vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VV e BV non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione a essi cessi secondo i termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dismetta la fornitura del Software o se il presente Accordo venga in altro modo risolto. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante si riserva il diritto di modificare i costi per il diritto all'accesso o all'uso della VV o dei BV e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

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

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

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

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

avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.take2games.com/support.

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

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

NON TRASFERIBILITÀ: qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VV o BV, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), verso chiunque, inclusi altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è severamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente, la VV e i BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che parteciperanno a tali attività lo faranno a proprio rischio e accettano di indennizzare il Licenziante e di manlevarlo, insieme ai suoi soci, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti, da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione è avvenuta (o dovrà avvenire), qualora il Licenziante stesso sospetti o sia in possesso delle prove di frode, di violazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra legge o normativa applicabile o di atti intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscano o possano interferire con le normali operazioni del Software. L'utente inoltre accetta che, qualora il Licenziante ritenesse o abbia motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso alla VV e ai BV del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo alla VV, ai BV e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

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

TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi 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 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 Negoziante di applicazioni è un terzo beneficiario del presente Accordo e può quindi farlo valere nei confronti dell'utente.

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

Installando e utilizzando il Software, l'utente accetta i termini dell'acquisizione e dell'utilizzo delle informazioni fissati in questa sezione e la Politica sulla privacy del Licenziante, compresi (laddove applicabili), quelli relativi a (i) l'invio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner e a determinate parti terze, come per esempio le autorità governative, negli USA e in altri Paesi non europei o comunque diversi da quello dell'utente, compresi dei Paesi che potrebbero avvalersi di standard di protezione della privacy meno cogenti; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti 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 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 riscontri 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, 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 SORTE PER VIA RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SI NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRA CONTRATTUALE (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 PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZE PARTI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZE PARTI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO. DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO CORRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionino esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente

utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la VV e i BV a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi la VV e i BV associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni VV e BV a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione

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

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati completamente sviluppati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un 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.

REMEDI 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.

© 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.