



NBA 2K18



2K

PRECAUZIONI

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

AVVERTENZE PER LA SALUTE

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

3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

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

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

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

PIRATERIA

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

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

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



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

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

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

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



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



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



Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegonline.eu

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

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

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

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

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

BLES-02255

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Questo software è concesso in licenza solo per l'utilizzo con il sistema PlayStation3. Potrebbe essere necessario un aggiornamento al software del sistema PlayStation3. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2017 Sony Interactive Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Interactive Entertainment Europe (SIEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SIEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store e PlayStation®Home sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue (eu.playstation.com/terms). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Le funzioni di rete potrebbero essere revocate con ragionevole preavviso. Per maggiori informazioni, consultare la pagina eu.playstation.com/gameservers. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “ΔΟΧΟ”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “” are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. NBA 2K18 ©2017 Take-Two Interactive Software, Inc. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Visual Concepts. Made in Austria. All rights reserved.



INDICE

3 ASSISTENZA

3 COMANDI

3 ATTACCO DI BASE

3 DIFESA DI BASE

4 ATTACCO AVANZATO

5 DIFESA AVANZATA

6 PRO STICK™: TIRO

7 PRO STICK™: PALLEGGIO

8 COMANDI DIFENSIVI

9 MOVIMENTI IN POST

10 TIRI IN POST

11 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K18

19 GARANZIA LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E DIVULGAZIONI INFORMAZIONI D'USO



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 per ulteriori informazioni.

COMANDI





CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®3

Attacco di base	Comando	Difesa di base
Movimento giocatore	Levetta sinistra	Movimento giocatore
PRO STICK™: Palleggio/Tiro/Passaggio	Levetta destra	Mani alzate/Shade/Contrasta
N/D		Fallo pesante/Trattenuta
Modificatore passaggio		Difesa intensa
Scatto		Scatto
Chiama schema		Raddoppio
Icona passaggio		Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo		Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Chiama blocco		Subisci sfondamento
Finta/Salto (premi rapidamente) Tiro (premi)		Ruba













Attacco di base	Comando	Difesa di base
Post up	▲	Stoppata/Rimbalzo
Interfaccia abilità personalizzate	↑	Interfaccia abilità personalizzate
Schemi veloci CAV	→	Schemi difensivi CAV
Strategia offensiva CAV	←	Strategia difensiva CAV
Sostituzioni CAV	↓	Sostituzioni CAV
Timeout	SELECT	Fallo intenzionale
Pausa	START	Pausa

ATTACCO AVANZATO

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

Azione	Comando
Dai e vai	Tieni premuto  per mantenere il controllo del passatore, rilascia  per passargli nuovamente la palla
Tap-in con schiacciata o sottomano	Tieni premuto 
Passaggio PRO STICK™	 + levetta destra

DIFESA AVANZATA

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

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO

Azione	Comando
Tiro in sospensione	Mantieni la levetta destra in qualsiasi direzione
Finta	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente la levetta destra
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Mantieni la levetta destra lontano dal canestro
Passo indietro e tiro (entrata laterale)	Mantieni la levetta destra lontano dal canestro
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente R2 durante un'entrata (la levetta sinistra controlla la direzione del salto)
Tiro in virata	Ruota la levetta destra dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, quindi mantienila
Tiro con mezza virata	Ruota la levetta destra in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, quindi mantienila
Sottomano normale (entrando a canestro)	Mantieni la levetta destra verso il canestro
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Mantieni la levetta destra lontano dal canestro a sinistra/destra
Arresto e sottomano (entrando a canestro)	R2 + mantieni la levetta destra a sinistra/destra
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Mantieni la levetta destra verso la linea di fondo
Schiacciate (entrando a canestro)	R2 + mantieni la levetta destra verso il canestro
Cambio tiro a mezz'aria	Avvia schiacciata/sottomano, muovi la levetta destra in qualsiasi direzione dopo il salto
Passo e tiro	Finta il tiro, quindi mantieni la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta

PRO STICK™: PALLEGGIO

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

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

COMANDI DIFENSIVI

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

Azione	Comando	Contesto
Pressa	Mantieni la levetta destra	Difesa senza palla
Raddoppio	L1	Qualsiasi

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

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

TIRI IN POST

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

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K18

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT INC

VIRTUOS

PRODUTTORE

Tang Mengjia

DIRETTORE TECNICO

Shi Qiang

CAPO PROGRAMMATORE

Phang Chingyoong

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
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry Lavergne
Kijin Kaum
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
Bitua Betta Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem 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 Friar
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

PROGRAMMATORE 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 Cort
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
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

INGEGNERE 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 Courseille

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

Gramscope Music

CANTANTE INNO NAZIONALE

Linda Lind

SUPPORTO MOTION CAPTURE AGGIUNTIVO

Christopher Jones

DIALOGHI

Derek Breakfield
Michael Patterson

Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Gilschinski
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
Anoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Darryl Jones
Khalaisheia 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 Ismailer

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 Pytvanainen

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

Ronnle 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****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 PROGRAMMATORE**SENIOR**

Jon Heysek

RESPONSABILE NOC SENIOR

Vaclav Dolezal

RESPONSABILE IT SENIOR

Lee Ryan

RESPONSABILE ONLINE

Scott Darone

PROGRAMMATORE RETE

Don Claybrook

PROGRAMMATORE SISTEMI

Joseph Davita

Manish Patel

Petr Fiata

Peter Pribylinec

Radek Trojan

AMMINISTRATORI SISTEMI

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Kriehoff

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 Guineé

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Dan Warren

SVILUPPO PRODOTTO**2K INTERNATIONAL****PRODUTTORI INTERNAZIONALI**

Mark Ward

Jean-Sébastien Férey

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 Quintan

SQUADRE 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
Alison Gram
Anne Speth
Ben Seccombe
Belinda Crow
Carlo Volz
Carlos Villasanté
Caroline Rajcom
Charlye Grafton-Chuck
Dave Blank
Dennis de Bruin
Diane Heimezlmann
François Bouvard
Gamma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Julien Brossat
Lieke Mandermakers
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Mauri
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Youna 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 Ishwarial

DIRIGENTE PRODOTTO SENIOR

Alicia Ng

ASSISTENTE MARKETING GIAPPONE

Yukiko Hanzawa

RESPONSABILE LOCALIZZAZIONE**SENIOR**

Yosuke Yano

COORDINATORI LOCALIZZAZIONE

Pierre Guijarro

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 Xiang Jia
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 Klempner

TESTER CQ

Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dalie
Charles Golangco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherety

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 Grélin
Benny Johnson
Clement Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez Cruz
Etienne Dumont
Frederic Grehin
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
Patria Ramon
Samuel Franca
Sarah Dembet
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Tristan Breeden
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'Keefe

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 Munnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Walters

GIOCATORI DI PALLACANESTRO

Antonio Biglow
Josh Bilton
Jake Bohjan
Myrae "Reamix" Bowden
Michael Bowens Jr.
Justin Brown
Dominic Calegari
Collin Chiverton
Joell Crawford
Roy Giles
Dominique Grant
Tim Harris
Justin Herold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jawon Mack
Mike McChristian
Corey McIntosh
Mikh McKinney
Xander McNally
Aalim Moor
Kareem Nitoto
Michael Nunnally
Jayson Obazuaye
Scott O'Gallagher
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Reaves
Jordan Richardson
Patrick "Pat The Roc" Robinson
Nick Ross
Franklin Session
Les Smith
Ryan Sypkens
Dominique Taplin
Dar Tucker
Christian Williams
Roshun Wynne Jr.

BALLERINE SACRAMENTO KINGS

Megan Beeson
Brittney Bliatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Moiria 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
Kamron 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 digital 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 Ranej
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamanigo
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Olivier
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 Abalos
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 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
utilizzo commerciale o distribuzione
del Materiale Autorizzato senza
l'espreso 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/gua (il "Site"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

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

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-2O 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 copri, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, volentieri intenzionalmente o per negligenza, è autorizzato a sanzioni civili e penali negli USA e nel proprio Paese. L'utente accetta di non tentare di aggirare o violare i diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali archiviati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, i licenzianti del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenziati.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento l'utente accetta di non:

- utilizzare il Software per scopi commerciali;
- distribuire, dare in leasing, concedere in licenza, vendere, affittare, convertire in valuta convertibile o altrimenti trasferire o assegnare il Software o sue eventuali copie, compresi, a mero titolo esemplificativo, anche i Beni virtuali e la Valuta virtuale (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;
- effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo);
- rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per l'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, script o altri programmi non autorizzati in durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;
- violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software; e
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per i quali vigila 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'azione a servizio di parti terze o i servizi del Licenziante (compresi 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 o funzioni sbloccati, 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 o la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (compresa quella di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, ed ilessionario 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 private. **INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE IL TRASFERIRE COPIE PRE-REGISTRATE O LA LICENZA DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software e a certe funzioni o contenuti, a prevenire o non autorizzare o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'uso del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente.

Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità addizionali, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, il Licenziante può, in qualsiasi momento, senza preavviso e per qualsiasi ragione, limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi i memo titoli emblematici, i servizi e i prodotti a esso correlati.

CONTENUTI ORIGINALI DELL'UTENTE: Il Software potrebbe permettere di creare contenuti (compresi (ma non limitati) a mappe di gioco, scenari, foto, progetti di automobile, oggetti o video di partite giocate) e di caricarli nel database 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 esclusiva, perpetua, irrevocabile, totalmente trasferibile e cedibile in sublicenza di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riproduzione, copia, 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 la presente documentazione, l'utente rinuncia a un accordo di non rivendicare in futuro, o a qualsiasi diritto 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 sopravvivranno 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 utente 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") e (ii) di accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali (come l'abbigliamento del Software ("Beni virtuali" o "BV"). A prescindere dalla terminologia usata, la Valuta virtuale e i BV rappresentano i diritti di licenza limitati, governati da questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza limitati, non in esclusiva, non trasferibili e non cedibili in sublicenza a usare la 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 o 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 valuta reale. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o indirettamente le regole che influenzano 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 piattaforma, negozi online di applicazioni o altri negozi di terze parti autorizzati dal Licenziante (qui complessivamente definiti "Negozi di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del gioco tramite un Negozi di applicazioni sono soggetti alle regole del Negozi di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e dal suo Accordo di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal Negozi di applicazioni. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto di VV e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionare un acquisto autorizzato di VV da un Negozi 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 a 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 e 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 sopra 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 RISCATTABILI: 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 RIMBORSABILI: Tutti gli acquisti di VV e BV sono definitivi e in nessun caso potranno essere rimborsati, trasferibili o scambiabili. Salvo nei casi in cui la legge applicabile lo proibisca, il Licenziante ha il diritto assoluto di gestire, regolare, controllare, modificare, sospendere 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 o 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/BV dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che parteciperanno a tali attività faranno a proprio rischio e accettano di indenizzare il Licenziante o di mantenerlo insieme ai suoi soci, Licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti, da qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, risolvere, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione è avvenuta (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/BV del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente a ogni diritto dell'utente relativo alla VV e/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 aggiuntive imposti da tale Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono o possono incorporarsi in questo documento. Il Licenziante non è responsabile ed 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 da 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 espressamente l'utente e il Licenziante e non riguarda i Negozio 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 al 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 affetta da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specially Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli Stati Uniti e in quelli "Denied Person" e "Denied Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un terzo beneficiario del presente Accordo e può quindi farlo valere nei confronti dell'utente.

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

Installando e utilizzando il Software, l'utente accetta i termini dell'acquisizione e dell'utilizzo delle informazioni fissati in questa sezione e la Politica sulla privacy del Licenziante, compresi (laddove applicabili), quelli relativi a (i) l'invio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner e a determinate parti terze, come per esempio le autorità governative, negli USA e in altri Paesi non europei o comunque diversi da quello dell'utente, compresi dei Paesi che potrebbero avvalersi di standard di protezione della privacy meno cogenti; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco 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 delle informazioni e dei dati personali dell'utente descritti 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 garanzia implicita o la limitazione 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 restituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software registrato difettoso nei corsi 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 simile, 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 o scritta, espresa o tacita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, di idoneità a un determinato scopo o di non violazione. Il Licenziante non sarà vincolato a nessuna 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 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 AVVALIMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PER MALCOSTI O DANNI O DANNI PLURIMI DERIVANTI DA CAUSE SORTE PER VIOLENTI RELATIVI AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRA CONTRATTUALE (E INCLUSA L'INEGLIGENZA, CHE IN QUELLA CONTRATTUALE O LEGALE) O 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 OUVRE 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 DUVUTI A NEGLIGENZA, FRODE O CONDOTTA ILLECITA INTENZIONALE, LE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ SUMMENZIONATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE LIMITATAMENTE ALLE SPECIFICHE CLAUSOLE CHE SIANO PROIBITE DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI O MUNICIPALI. PERÒ, LA PRESENTE GARANZIA ASSEGNA SPECIFICI DIRITTI LEGALI ALL'UTENTE, CHE POTREBBE GODERE DI ULTERIORI DIRITTI IN VARIABILI A SECONDIA DELLA GIURISDIZIONE.

NOI NON CONTROLLIAMO, NÉ POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRA PORZIONE DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRI RETE DI TERZE PARTI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZE PARTI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZE PARTI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO. DI CONSEGUENZA, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZE PARTI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI A ESSO CORRELATI.

RISOLUZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionano esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi la VV e i BV a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi la VV e i BV associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene cancellato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, ogni VV e BV a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione legale e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi la VV e i BV associati al suo Account utente, e l'utente dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati completamente sviluppati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(iii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e ai software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui al sottoparagrafo (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti 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 questo elenco.

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 actuali, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelativi definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

L'utente è responsabile per e dovrà pagare, indennizzare e tenere indenne il Licenziante e qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato da qualsiasi tassa, imposta e tributo imposti da qualsiasi entità governativa sulle transazioni contemplate nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatte salve le tasse applicabili sui guadagni del Licenziante), a prescindere che siano inclusi o meno nelle fatture inviate dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esenzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto a rimborsi da parte del Licenziante per nessun tipo di spesa, dovendo anzi tenere indenne da esse.

TERMINI DI SERVIZIO

Ogni accesso e utilizzo del Software è soggetto al presente Accordo, alla relativa documentazione del Software, ai Termini di servizio del Licenziante e alla Politica sulla privacy del Licenziante e tutti i termini e le condizioni dei Termini di servizio sono con ciò incorporati nel presente Accordo. L'insieme di questi accordi rappresenta l'accordo completo tra l'utente e il Licenziante per ciò che attiene l'utilizzo del Software e dei prodotti e servizi a esso correlati e prevale su o sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

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

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

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

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

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

© 2005-2017 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.

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

Australia 1300 365 911
Calls charged at local rate

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

Česká republika 0225341407

Danmark 90 13 70 13
Pris: 6 kr.min, support@dk.playstation.com
Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30

Deutschland (+49) 0180-6000 106
Anrufertarif aus dem dt. Festnetz 0,20 Euro je Anruf,
aus dem dt. Mobilfunknetz 0,60 Euro je Anruf

España 902 102 102
Tarifa nacional

Ελλάδα 801 11 92000

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

ישראל – ישפאר מוצרי צריכה
טלפון תמיכה 09-9711710 פקס 09-9560957
אז בקרו באתר www.isfar.co.il

Ireland 0818 365065
All calls charged at national rate

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

Malta 234 36 000
Local rate

Nederlands 0495 574 817
Interlokale kosten

New Zealand 09 415 2447
National Rate

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

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

Österreich 0820 44 45 40
0,116 Euro/Minute

Portugal (+351) 707 23 23 10
the email: (internal) playstationpt@stockuno.net
(external) suportederede@pt.playstation.com
the opening hours: Monday-Friday 9-21h. (only)
the cost of the call (local rate): 0.25 €/m approx

Россия + 7 (495) 981-2372

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

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

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

UK 0844 736 0595
National rate

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



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

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