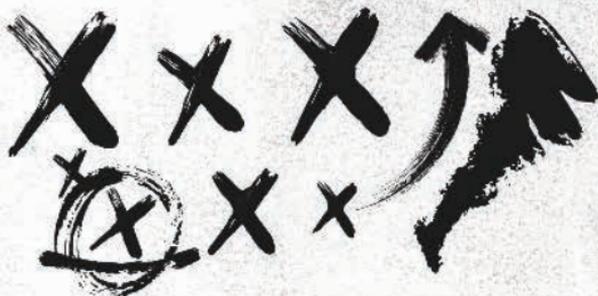


XBOX ONE



# NBA 2K19





# NBA 2K19

## **SOMMARIO**

- 2 ASSISTENZA**
- 3 COMANDI DI GIOCO**
- 4 COMANDI**
  - 4 ATTACCO DI BASE
  - 4 DIFESA DI BASE
  - 5 ATTACCO AVANZATO
  - 6 DIFESA AVANZATA
  - 7 PRO STICK™: TIRO
  - 8 PRO STICK™: PALLEGGIO
  - 9 MOVIMENTI IN POST
- 10 TIRI IN POST
- 11 COMANDI DIFENSIVI
- 12 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K19**
- 23 GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE  
E ACCORDO DI LICENZA**



**AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale del sistema Xbox One e il manuale degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

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

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

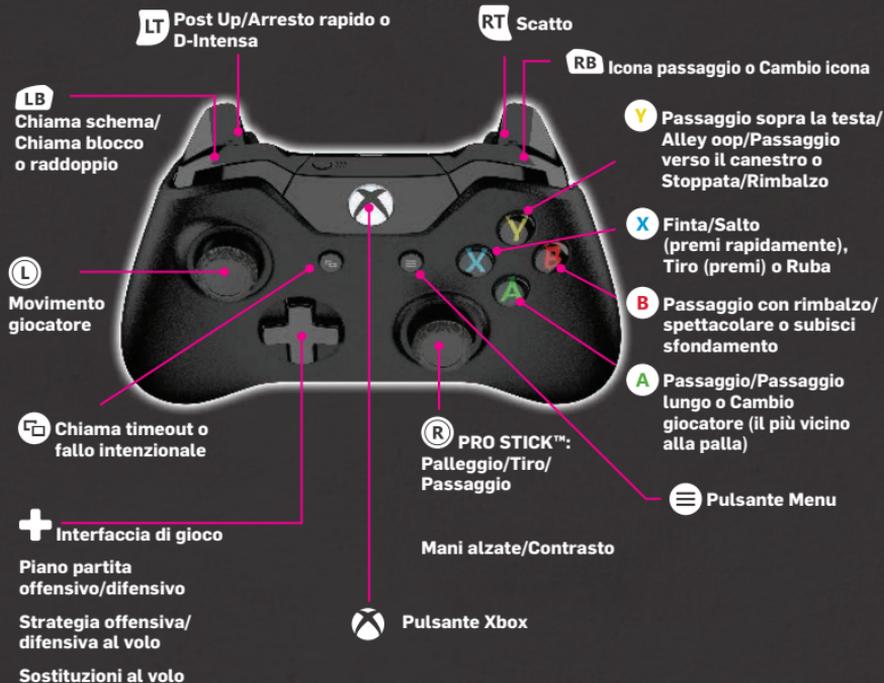


Assistenza:  
<http://support.2k.com>

**Attenzione:** le funzioni online di NBA 2K19 saranno disponibili fino a **al 31 dicembre 2020**, anche se ci riserviamo il diritto di modificarle o eliminarle senza preavviso. Visita [www.nba2k.com/status](http://www.nba2k.com/status) per maggiori informazioni.

# COMANDI DI GIOCO

## CONTROLLER WIRELESS PER XBOX ONE



# CONTROLLER WIRELESS PER XBOX ONE

Attacco di base	Comando	Difesa di base
Movimento giocatore		Movimento giocatore
PRO STICK™: Palleggio/ Tiro/Passaggio		Mani alzate
Post Up/Protezione/Arresto rapido		D-Intensa
Scatto		Scatto
Chiama schema/Controllo blocco		Raddoppio
Scegli passaggio		Cambio icona
Passaggio (premi rapidamente)/ Passaggio lungo (tieni premuto)		Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Passaggio con rimbalzo (premi rapidamente), Passaggio spettacolare (premi rapidamente due volte), Handoff/Passaggio consegnato (tieni premuto)		Subisci sfondamento
Tiro (premi) Finta/Salto (premi rapidamente) Raccogli il palleggio in virata (premi rapidamente due volte)		Ruba (premi) Fallo intenzionale (tieni premuto)
Passaggio sopra la testa (premi rapidamente), alley oop (premi rapidamente due volte), passaggio verso il canestro (tieni premuto)		Stoppata/Rimbalzo
Interfaccia di gioco		Interfaccia di gioco
Piano partita offensivo		Piano partita difensivo
Strategia offensiva al volo		Schemi difensivi al volo
Sostituzioni al volo		Sostituzioni al volo

## ATTACCO AVANZATO

Azione	Comando
Chiama blocco	Tieni premuto <b>LB</b> , usa <b>RB</b> per scegliere tra roll e fade e <b>L</b> per scegliere il lato del blocco
Passaggio con rimbalzo	Premi rapidamente <b>B</b>
Passaggio sopra la testa	Premi rapidamente <b>V</b>
Passaggio spettacolare	Premi rapidamente due volte <b>B</b>
Alley oop	Premi rapidamente due volte <b>V</b>
Handoff/Passaggio consegnato	Tieni premuto <b>B</b> per far tagliare il destinatario verso il portatore di palla. Per passare, rilascia <b>B</b>
Conduci al passaggio a canestro	Tieni premuto <b>V</b> per obbligare il compagno selezionato a tagliare verso il canestro, aspetta che arrivi alla giusta distanza o rilascia <b>V</b> per forzare in anticipo il passaggio
Finta passaggio	<b>V</b> + <b>B</b> (da fermo o durante un'entrata)
Passaggio in sospensione	<b>X</b> + <b>A</b>
Dai e vai	Tieni premuto <b>A</b> per mantenere il controllo del passatore, rilascia <b>A</b> per passargli nuovamente la palla
Schiacciata/Sottomano in tap-in/sottomano Concludi alley oop (quando controlli il ricevitore)	Tieni premuto <b>X</b>
Passaggio PRO STICK™	<b>RB</b> + <b>R</b>
Chiama timeout	Pulsante Visualizza

# DIFESA AVANZATA

Azione	Comando
Movimento	Ⓒ
Scivolamento rapido	Ⓐ + Ⓑ + Ⓒ
Ruba	Premi rapidamente ✕
Stoppata	Ⓜ
Rimbalzo	Ⓜ (palla in aria)
Spintona/Ostacola/Afferra	Premi rapidamente Ⓟ
Subisci sfondamento	Tieni premuto Ⓟ
Flop	Premi rapidamente due volte Ⓟ
Nega ricezione	Tieni premuto Ⓐ quando sei vicino a un avversario
D-Intensa	Tieni premuto Ⓐ
Pressing sul portatore	Tieni premuto Ⓐ e muovi Ⓒ verso il portatore di palla
Contrasto	Muovi velocemente e rilascia Ⓟ
Mani alzate	Tieni inclinata Ⓟ
Nega ricezione	Tieni inclinata Ⓟ (quando difendi senza palla)
Raddoppio	Tieni premuto Ⓐ
Scegli raddoppio	Premi rapidamente Ⓐ, quindi premi e tieni premuto il pulsante d'azione di chi vuoi che porti il raddoppio

# PRO STICK™

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

## PRO STICK™: TIRO

Azione	Comando
Tiro in sospensione	Muovi e tieni inclinata <b>Ⓢ</b> in qualsiasi direzione (verso il canestro per tirare contro il tabellone)
Finta	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente <b>Ⓢ</b>
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Tieni inclinata <b>Ⓢ</b> verso il basso
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente <b>ⓧ</b> da fermo o durante un'entrata ( <b>Ⓢ</b> controlla la direzione del salto)
Raccogli palleggio in virata	<b>RT</b> + premi rapidamente due volte <b>ⓧ</b> da fermo o durante un'entrata
Sottomano normale (entrando a canestro)	Tieni inclinata <b>Ⓢ</b> a sinistra, a destra o verso l'alto durante un'entrata (la direzione di <b>Ⓢ</b> determina la mano con cui tiri)
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Premi rapidamente due volte <b>ⓧ</b> mentre tieni premuto <b>Ⓢ</b> verso la mano senza palla
Sottomano con protezione palla (in entrata a canestro)	Premi rapidamente due volte <b>ⓧ</b> tenendo premuto <b>Ⓢ</b> verso la mano con la palla.
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Tieni inclinata <b>Ⓢ</b> nella direzione della mano più vicina alla linea di fondo
Schiacciate a due mani (entrando a canestro)	<b>RT</b> + tieni inclinata <b>Ⓢ</b> l'alto
Schiacciata mano principale/secondaria (entrando a canestro)	<b>RT</b> + tieni inclinata <b>Ⓢ</b> a sinistra/destra per schiacciare con la stessa mano
Schiacciate spettacolari (entrando a canestro)	<b>RT</b> + tieni inclinata <b>Ⓢ</b> verso il basso
Passo e tiro	Fingi il tiro, quindi tieni inclinata <b>Ⓢ</b> di nuovo prima che termini il movimento di finta

## PRO STICK™: PALLEGGIO

Azione	Comando	Contesto
Affondo triplice minaccia/Stepover	Muovi rapidamente  a sinistra/ destra/verso l'alto	Triplice minaccia
Finta di tiro triplice minaccia	Premi rapidamente 	Triplice minaccia
Esitazione triplice minaccia	 + muovi rapidamente  a sinistra o a destra	Triplice minaccia
Valutazione triplice minaccia	 + muovi rapidamente  verso l'alto	Triplice minaccia
Virata esterna triplice minaccia	Ruota  poi riportala velocemente in posizione neutrale	Triplice minaccia
Passo indietro triplice minaccia	 + muovi rapidamente  verso il basso	Triplice minaccia
Combo valutazione personalizzata	Muovi rapidamente  verso l'alto	Palleggio
Esitazione (veloce)	Muovi rapidamente  a destra (mentre palleggi con la mano destra)	Palleggio
Esitazione (evasione)	 + muovi rapidamente  a destra (mentre palleggi con la mano destra)	Palleggio
Dentro e fuori	 + premi rapidamente  verso l'alto	Palleggio
Cambio mano frontale	Muovi rapidamente  a sinistra (mentre palleggi con la mano destra)	Palleggio
Cambio mano sotto le gambe	 + muovi rapidamente  a sinistra (mentre palleggi con la mano destra)	Palleggio
Cambio mano ed evasione con esitazione	Esegui un cambio mano, un cambio mano sotto le gambe oppure un movimento dietro la schiena e concatenalo rapidamente con un'esitazione prima che la palla cambi di mano	Palleggio
Dietro la schiena	Muovi rapidamente  verso il basso	Palleggio

Virata	Ruota Ⓜ in senso orario e rilascia velocemente (mentre palleggi con la mano destra)	Palleggio
Mezza virata	Ruota Ⓜ in un quarto di cerchio da destra in su e rilascia velocemente (mentre palleggi con la mano destra)	Palleggio
Passo indietro	Ⓜ + muovi rapidamente Ⓜ verso il basso	Palleggio

## MOVIMENTI IN POST (PREMI Ⓜ PER METTERTI IN POST)

Azione	Comando
Giro rapido/Entrata in gancio	Ruota Ⓜ a sinistra/destra/verso l'alto
Finte	Muovi rapidamente Ⓜ
Cambia orientamento	Inclina rapidamente Ⓜ verso l'alto
Post Hop	Tieni inclinata Ⓜ a sinistra o a destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente Ⓜ
Passo indietro in post	Tieni inclinata Ⓜ lontano dal canestro, quindi premi rapidamente Ⓜ
Dropstep	Tieni inclinata Ⓜ a sinistra o a destra verso il canestro, quindi premi rapidamente Ⓜ

## TIRI IN POST (PREMI PER METTERTI IN POST)

Azione	Comando
Gancio in post (dalla breve distanza)	 verso l'alto (  in posizione neutrale)
Gancio shimmy (dalla breve distanza)	 +  verso l'alto (  in posizione neutrale)
Fadeaway in post (dalla breve distanza)	 verso il basso a sinistra o destra
Sottomano in post	 verso l'alto (con  verso il canestro)
Fadeaway shimmy (oltre la breve distanza)	Tieni premuto  poi muovi  verso il basso 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
Up & Under/Passo e tiro	Fingi il tiro, quindi  di nuovo prima che termini il movimento di finta

## COMANDI DIFENSIVI

Azione	Comando	Contesto
Movimento	Ⓕ	Qualsiasi
Scivolamento rapido	Ⓕ + Ⓔ + Ⓕ	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente ⓧ	Qualsiasi
Stoppata	Ⓨ	Qualsiasi
Rimbalzo	Ⓨ (palla in aria)	Qualsiasi
Spintona/Ostacola/Afferra	Premi rapidamente Ⓟ	Qualsiasi
Subisci sfondamento	Tieni premuto Ⓟ	Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte Ⓟ	Difesa sulla palla
D-Intensa	Tieni premuto Ⓕ	Difesa sulla palla
Pressing sul portatore	Tieni premuto Ⓕ + muovi Ⓕ verso il portatore di palla	Difesa sulla palla
Contrasto	Muovi rapidamente Ⓡ	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni inclinata Ⓡ in qualsiasi direzione	Difesa sulla palla
Nega ricezione	Tieni inclinata Ⓡ in qualsiasi direzione	Difesa senza palla
Raddoppio	Ⓕ	Qualsiasi
Leva l'appoggio	Muovi rapidamente Ⓕ lontano dal giocatore che attacca in post	Difesa in post

# RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K19

## **VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.**

**LEAD ENGINEER**  
Andrew Marrinson

**ART DIRECTOR**  
Joel Friesch

### **ENGINEERING**

#### **AI ENGINEERS**

Matt Hamre  
Shawn Lee  
Gordon Read  
Eddie Park  
Andrew Brown  
Ben Hester  
Karthik Krishnamurthy

#### **ENGINEERS**

Tim Meekins  
Johnnie Yang  
Mark Horstey  
Chris Larson  
Nick Jones  
Mark Roberts  
Nate Bamberger  
Evan Harsha  
Tim Schroeder  
Steven Fuller  
David Copelovici  
Matthias Wloka  
Hartan Young  
Paul Hale  
Brad Jones  
Barry LaVergne  
Kijjin Keum  
Qiong Wang  
Anthony Lundquist  
Ian Citti  
Jeff Brizzolara  
Scott Kohn  
Katherine Hayton  
Wen Chi Gu  
David Yu  
Eleftherios "Leftos" Aslanoglu  
Bihua "Bella" Qiu  
Yu Gu  
Arvind Gopalakrishnan  
Kefei Lei  
Ivan Gusev  
Heem Patel  
Doug Marien  
Jingling 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  
Alex Cordova  
Dominic Nicholson  
Kevin Dec  
Evan Li  
John Conover  
Apuva Kumar  
Pujan Dave  
Chi-Hao Kuo  
Kemi Peng  
Joe Nathan  
John Walker  
Ashwath Ramadas  
Dhruva Seelin  
Gabor Valasek  
Anneliese Fang  
Craig Stewart  
Gabor Hodosy  
Tianli Bi  
Viktor Vad  
Shubham Rastogi  
Zeleng Zhuang  
Ayush Mahotra  
Marcus Pierce  
Luan Haoqing  
Emre Findik  
Peilin Li  
Asaf Geva

#### **ENGINEER INTERNS**

Xin Hu  
Alex Longazo

### **TECH GROUP**

#### **DIRECTOR OF TECHNOLOGY**

Tim Walter

#### **LEAD LIBRARY ENGINEER**

Ivar Olsen

#### **LIBRARY ENGINEERS**

Boris Kazanskii  
Zhe Peng  
Brian Ramagli

#### **MAYA TOOLS SOFTWARE ENGINEER**

Andras Jambori

**TOOLS ENGINEER**  
Prajwal Manjunath

**BUILD TOOLS ENGINEER**  
Nick Contini

### **PRODUCTION**

**EXECUTIVE PRODUCER**  
Jeff Thomas

#### **SENIOR PRODUCERS**

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

#### **GAMEPLAY DIRECTOR**

Mike Wang

#### **PRODUCTION & DESIGN**

Jerson Sapida  
Dion Peste  
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  
Michael Stauffer  
Scott O'Gallagher  
Charles Williams  
Himanshu Vartak  
Brett Hawkins  
Ben Horne  
Himanshu Vartak  
Brett Hawkins  
Shane Coffin  
Peter Cornforth  
Grant Wilson  
Jesse Hamburger  
Pierre Luc-Grenon  
Jeff Schrader  
Tamir Nadav

### **ART TEAM**

**CHARACTER LEAD**  
Ann Sildenblad

**CHARACTER ARTIST**

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

**ADDITIONAL CHARACTER ART**

Robert Barnes

**3D SCANNING TECHNICIAN**

Lourde Canavati

**TECHNICAL ART LEAD**

Stewart Graff

**TECHNICAL ART**

Walter Crouch  
Crista Frost  
Joe Hultgren  
Bugi Kaigwa  
Tenghao Wang

**CHARACTER TECHNOLOGY LEAD**

Emre Yilmaz

**TECHNICAL ART PRODUCTION**

Michael Miller

**ENVIRONMENT LEAD**

John Lee

**ENVIRONMENT ARTIST**

Tim Doonan  
Tim Loucks  
Ray Wong  
Alfonso Villar  
Christian Cunningham

**LIGHTING LEAD**

Joe Clark

**LIGHTING ARTIST**

Randy Cooper

**ADDITIONAL LIGHTING ART**

Craig Schiller

**ANIMATION DIRECTOR**

Roy Tse

**LEAD GAMEPLAY ANIMATOR**

Eric Perrier

**LEAD PERFORMANCE ANIMATOR**

Derek Kurimoto

**ANIMATION TECHNICAL LEAD**

Jamie Wicks

**ANIMATORS**

Elias "ELI" Figueroa  
Robert Firestone

**ADDITIONAL ANIMATION**

Mostafa Elsayed  
David Ong  
David Yuen

**PERFORMANCE CAMERA**

Jonathan Lyons

**PERFORMANCE FACIAL LEAD**

Joel Flory

**PERFORMANCE FACIAL ANIMATION**

Rhea Shetty  
Jean Lin  
Tyler Clapp  
Gerald Green  
Nick Malutama  
Matthew Sweeney

**PROP ARTIST**

Roger Ridley

**UI ART DIRECTOR**

Herman Fok

**UI ART LEADS**

Justin Cook  
Albert Carmona

**UI ART PRODUCER**

Jared Rubio Delamora

**UI VISUAL DESIGN**

Zhen Xiong Tan  
Anthony Yau

**USER INTERFACE**

Quinn Kaneko  
Jeffrey Davis  
Andrew Michael Chin  
David Lee  
Myra Shadle  
Jeffrey Davis  
Myra Shadle  
Frank Palmer  
Ya Han Hsu

**ADDITIONAL UI ART**

Jason Rasmussen  
Kelvin Wang  
Jocelyn Barrios  
Blake Landry

**STUDIO ART DIRECTOR**

Matt Crysdale  
Anton Dawson

**ART PRODUCERS**

Stephanie Gene Morgan  
Corie Zhang  
Kyle Killian

**FACE CAPTURE**

Pixelgun Studio

**SPECIAL THANKS**

2K Mocap  
Matt Chalwell  
Chank Diesel  
Lee Olsen  
Tony Reynolds  
Ezra Li Eismont  
Alexander Sparks  
Griffin Ome  
Virtuos  
XPEC Art Center  
Original Force  
2K Czech  
Custom Tattoo Design  
Graffiti South Africa

**VC BUDAPEST****ENGINEERS**

Andras Jambori  
Gabor Valasek  
Gabor Hodosy  
Viktor Vad  
Máté Pinczel

**VC SOUTH****TECHNICAL DIRECTOR**

Steve Rancik

**CREATIVE DIRECTOR**

Brian Silva

**DIRECTOR OF PRODUCT  
DEVELOPMENT**

Chien Yu

**PRODUCER**

Rob Leach

**ENGINEERS**

Mike Bowman  
Thang Nguyen  
David Msika  
Caleb Liu  
Stephen Carrington  
Kemi Peng  
Jason Mooradian  
Trent Snyder  
Robert Rouhani  
Samuel Flores

**LEAD ARTISTS**

Andrew Raj  
Jordan Edell  
Dale Henderscheid

**QA TESTERS**

Alec Jacques  
Sophia Gold

**OFFICE MANAGER**

Lori Vermeer

**SPECIAL THANKS**

Chloe Xiu

**VC AUDIO TEAM****AUDIO DIRECTOR**

Joel Simmons

**SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS**

Daniel Gardopee

**SR. AUDIO ENGINEERS**

Todd Gunnerson

Randy Rivas

**AUDIO ENGINEER**

James Yanisko

**SCRIPT WRITERS**

Tor Unsworth

Rhys Jones

**ADDITIONAL AUDIO**

John Crysdate

**AUDIO ASSISTANT**

Mason Thomas

**ADDITIONAL AUDIO  
PRODUCTION SUPPORT**

Brian Buel

**ADDITIONAL AUDIO POST**

Casey Cameron

Paul Courselette

Mark Middleton

**ADDITIONAL SCRIPT WRITING**

Kevin Asseo

Sean Sullivan

Dan Schultz

**BROADCAST TEAM  
& VOICE TALENT****PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER**

Kevin Harlan

**COLOR ANALYSTS**

Greg Anthony

Brent Barry

Doris Burke

Clark Kellogg

Steve Smith

Chris Webber

**SPECIAL GUEST**

Bill Simmons

Kobe Bryant

Kevin Garnett

**SIDELINE REPORTER**

David Aldridge

**STUDIO HOST**

Ernie Johnson

**STUDIO ANALYST**

Shaquille O'Neal

Kenny Smith

**PA ANNOUNCER**

Peter Barto

**PROMO ANNOUNCER**

Jay Styne

Jimmy Hodson

**SPANISH ANNOUNCERS**

Sixto Miguel Serrano

Antoni Dalmiel

Jorge Quiroga

**G-LEAGUE ANNOUNCERS**

Blake Suniga

Tim Swartz

Brian Banifatemi

**G-LEAGUE PA ANNOUNCER**

Mark Middleton

**CHINESE ANNOUNCERS**

Yi Yang

Jian Yang

Qun Su

**CHINESE PA ANNOUNCER**

Tony Chen

**SPANISH ANNOUNCERS**

Sixto Miguel Serrano

Antoni Dalmiel

Jorge Quiroga

**2KT V CAST****HOST & PRODUCER**

Rachel A. DeMita

**LEAD CAMERA & EDITOR**

Alan Palmer

**GAME EXPERT & PRODUCER**

Jonathan Smith

**PRODUCER**

Jessica Teuscher

**EXECUTIVE PRODUCER**

Joel Simmons

**EDITOR & CAMERA**

Rodney Johnson

David Park

**EDITOR**

Mary Dorochovicz

**LEAD GRAPHICS**

Jolan Wood

**PRODUCTION ASSISTANT**

Blake Suniga

**2K EMCEE**

Mason Thomas

**AUDIO MIX**

James Yanisko

**ADDITIONAL CAMERA**

Ian Levasseur

**MyCAREER  
CAST & CREW****STARRING****MyPLAYER/A.I.**

Phillip Smithey

**COREY HARRIS**

Aldis Hodge

**COACH STACKHOUSE**

Michael Rapaport

**BIG TUNNEY**

Anthony Mackie

**ZACH COLEMAN**

Haley Joel Osment

**COACH KELLER**

Rob Huebel

**MARCUS YOUNG**

Mo'Nique

**PAUL TATUM**

Ricky Whittle

**HOWIE CARTER**

Blake Jenner

**NIKKI DAVIS**

Ginger Gonzaga

**SHANGHAI COACH**

Vic Chao

**WEI LI**

Allen Rowe

**ZHANG TAN**

Jason Ko

**MARCIE SMITH**

Meghan Lennox

**JACKSON ELLIS**

Will Blagrove

**ATM**

Sheldon Bailey

**INDIANA STATE FAIR CARNY**

George Kareman

**RESTAURANT OWNER**

Christian Papierniak

**CHAUFFEUR**

Evan deRouin

**MAZE GIRL #1**

Ally Quinn

**MAZE GIRL #2**

Aly Trasher

**CHINESE FAN/CHINESE NEIGHBOR**

Quint Ong

**NICKYLE STRONG**

Ser'Darius Blain

**VERONIKA POWERS**

Alanna Thompson

**ASSISTANT COACH**

Donathan Walters

**CHARLIE SKIDDOES**

Thomas Gelo

**MARCO SPINELLI**

Sullivan Jones

**KAI DONALDSON**

Khleo Thomas

**DON DIEBOLD**

Scott Perry

**JESSIA SHEER**

Kat Ann Nelson

**ARLO CHARLES**

Adam Shapiro

**DR. JACOB RUBIN**

Paul Ghiringhelli

**RACHEL A. DEMITA AS HERSELF****RONNIE 2K AS HIMSELF****FLOYD THE BARBER**

Todd Anthony

**FOOT LOCKER EMPLOYEE**

Joel Ferreira-Clifton

**NBA STORE EMPLOYEE**

Tyler Idowu

**ALLEY-OOPS TATTOO EMPLOYEE**

Lyndsy Kail

**SWAG'S EMPLOYEE**

Caitlin McGinty

**BOOST STAND EMPLOYEE**

Heather Gordon

**GATORADE FUEL STATION EMPLOYEE**

Austin Simon

**WHEELS EMPLOYEE**

Danielle O'Dea

**MYTEAM SHOP EMPLOYEE**

Ray Carbonel

**SPECIAL EVENT STAFFER**

Sheila Cuaderno

**REPORTERS**Evan deRouin  
Alexandra Grant  
Christian Papierniak**NBA STARS**Kareem Abdul-Jabbar as Himself  
Shaquille O'Neal as Himself  
Anthony Davis as Himself  
Giannis Antetokounmpo as Himself  
Ben Simmons as Himself**PRODUCTION****DIRECTOR**

Christian Papierniak

**PRODUCTION MANAGER**

Evan deRouin

**WRITTEN BY**

Adam Hoelzel

**STORY BY**

Christian Papierniak

**EDITOR**

Camille Thoman

**DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY**

Rich Paisley

**1ST ASSISTANT CAMERA OPERATOR**

Mike Dumin

**CAMERA OPERATOR (2ND UNIT)**

Dave Daniel

**1ST ASSISTANT CAMERA OPERATOR**(2ND UNIT)  
Lee Jordan**KEY GRIP**

Orlando Orona

**GRIP (2ND UNIT)**

Todd Kuhn

**SCRIPT SUPERVISOR**

Chloe Williams

**PRODUCTION INTERN**

Anker Fanoce

**CASTING BY**

Caldwell/Kostenbauder Casting

**ADDITIONAL WRITING & EDITING**

Ben Bishop

**ADDITIONAL WRITING**

Dan Indra

**MyGM: THE SAGA CONTINUES****WRITER**

James Marceda

**STORY BY**

Erick Boenisch

**DIRECTED BY**

John Walker

**2K MOTION CAPTURE DEPARTMENT****SUPERVISOR**

David Washburn

**PERFORMANCE CAPTURE STAGE MANAGER**

Anthony Tominia

**SENIOR TECHNICAL/PRODUCTION MANAGER**

David Voci

**ASSOCIATE PRODUCTION MANAGER**

Michelle Hill

**TECHNICAL LEAD**

Nateon Ajello

**PIPELINE ENGINEER**

Charles Harris III

**ASSISTANT DIRECTOR**Alexandra Grant  
ASSOCIATE PRODUCER  
Marilyn Escobar**STAGE TECHNICIAN II**Emma Castles  
Jeremy Schichtel

**STAGE TECHNICIAN I**

Roy Matos  
Michael Listo  
Lance Mitchell

**STAGE BUILDER**

Viqui Peralta

**PRODUCTION SPECIALIST II**

Ryan Girard  
Jose Gutierrez  
Gil Espanto

**PRODUCTION SPECIALIST I**

Nihal Rashinkar  
Jennifer Mullaly  
Leonardo Quert

**RESEARCH AND DEVELOPMENT**

J. Mateo Baker

**TECHNICAL MANAGER**

Nateon Ajello

**MOTION CAPTURE STAGE BUILDER**

Viqui Peralta

**MOTION CAPTURE SPECIALIST II**

Ryan Girard  
Jose Gutierrez  
Gil Espanto

**MOTION CAPTURE SPECIALIST I**

Jeremy Wages  
Michelle Hill

**AUDIO ENGINEERS**

Daniel Morales  
Kyle Renteria

**MAKE-UP ARTISTS**

Danielle O'Dea  
Chrystal Linaja  
Emily Jones  
Arielle Abelon

**CAMERA OPERATORS**

Alan Ricardez  
Cody Flowers  
Travis Neuroth  
Italo Robinson  
Logan "Lomo Saltado" Emerson  
Dylan Reeves

**ADDITIONAL AUDIO**

**ARENA ORGAN BEATS**  
Music, & Additional

**IN-GAME MUSIC**

Casey Cameron

**STUDIO SHOW MUSIC**

Cody Mills

**BEAT MACHINE MUSIC**

Gramoscope Music

**NATIONAL ANTHEM VOCALIST**

Linda Lind

**ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT**

Christopher Jones

**PLAYER CHATTER**

Derek Breakfield  
Michael Patterson  
Gleb Kaminer  
Marlon Cowart  
Devin Glischinski  
PJ King  
Christian Nielson-Buckholdt  
Dorian Lockett  
Eric Larsen  
Jacob Battersby Gordon

**ADDITIONAL PLAYER CHATTER**

Kevin Gu  
Yu Gu  
Evan Li  
Ryan Wang  
Zongye Yang

**ADDITIONAL REFEREE**

Tianyi Yang

**SPECIAL THANKS**

Red Rowdies

**CROWD CHATTER**

Kelsie Lahti  
Ashley Landry  
Niko Ackerman  
Steven Baston  
Marcus Boddy  
Vincent Byrne Davis  
Philip Floyd  
Ben Hader  
Daryll Jones  
Khaleisheia Jones  
Wilster Phung  
Jesse Langland  
Rolan Jed Negranza  
Hana Ohira  
Danielle Strickland  
Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Rebecca Friedman  
Daniel Stafford  
Megan Knapp

**2K****PRESIDENT**

David Ismailier

**CHIEF OPERATING OFFICER**

Phil Dixon

**SVP, SPORTS OPERATIONS**

Jason Argent

**PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT**

Greg Thomas

**2K CREATIVE DEVELOPMENT****VP, CREATIVE DEVELOPMENT**

Josh Atkins

**CREATIVE DIRECTORS**

Joe Quadara  
Jonathan Pelling  
Francois Giuntini

**DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES**

Robert Clarke

**SR. DIRECTOR OF  
CREATIVE PRODUCTION**

Jack Scalici

**SR. DIRECTOR OF STORY AND CRE-  
ATIVE DEVELOPMENT**

Chad Rocco

**SR. MANAGER OF  
CREATIVE PRODUCTION**

Josh Orellana

**CREATIVE PRODUCTION  
COORDINATOR**

William Gale

**CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS**

Cathy Neeley  
Megan Grunenwald-Rohr

**CREATIVE DIRECTOR**

Mike Read

**CAPTURE SERVICE LEAD**

Luke McCarthy

**SR. CAPTURE SPECIALIST**

Dana Koerlin

**SR. RESEARCH ANALYST**

David Rees

**USER RESEARCH MANAGER**

Francesca Reyes

**LEAD USER RESEARCHER**

Gina Smith  
CREATIVE DIRECTOR  
Julian O'Neal

## **2K MARKETING TEAM**

### **VP OF MARKETING**

Alfie Brody

### **DIRECTOR OF MARKETING**

Alan Ho

### **SR. BRAND MANAGERS**

Andrew Blumberg  
William Inglis

### **ASSOCIATE MARKETING MANAGERS**

Jessica Perez  
Michael Howard

### **NBA 2K CONTENT COORDINATORS**

Jared Daye  
Josh Tadlock

### **NBA 2K GRAPHIC DESIGN COORDINATOR**

Sarah Wawrzynowski

### **VP OF COMMUNICATIONS**

Cori Barrett

### **SR. COMMUNICATIONS MANAGER**

Ryan Peters

### **DIRECTOR, DIGITAL MARKETING**

Ronnie Singh

### **ASSOCIATE CONSUMER ENGAGEMENT MANAGER**

Joshua Lander

### **SR. DIRECTOR, MARKETING**

Jackie Truong

### **PROJECT MANAGER**

Heidi Oas

### **MARKETING PRODUCTION MANAGER**

Ham Nguyen

### **PRODUCTION DESIGNER**

Nelson Chao

### **SR. GRAPHIC DESIGNER**

Christopher Maas

### **GRAPHIC DESIGNER**

Chris Cratty

### **DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION**

Kenny Crosbie

### **ASSOCIATE VIDEO, PRODUCTION MANAGER**

Nick Pylvanainen

### **VIDEO EDITOR / MOTION GRAPHIC DESIGNER**

Michael Regeleau

### **VIDEO EDITORS**

Shane McDonald

### **JR. VIDEO EDITOR/CAPTURE SPECIALIST**

Evan Falco

### **WEB DIRECTOR**

Nate Schaumberg

### **SR. WEB DESIGNER**

Keith Echevarria

### **SR. WEB DEVELOPER**

Gryphon Myers

### **WEB PRODUCER**

Tiffany Nelson

### **DIRECTOR, CHANNEL MARKETING**

Anna Nguyen

### **CHANNEL MARKETING MANAGER**

Marc McCurdy

### **CHANNEL PROJECT MANAGER**

Dustin Choe

### **PARTNER MARKETING SPECIALIST**

Kelsie Lahti

### **SR. DIRECTOR OF EVENTS**

Leslie Zinn Abarcar

### **EVENTS MANAGER**

David Iskra

### **EVENT TECH MANAGER**

Mario Higareda

### **DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE**

Ima Somers

### **CUSTOMER SERVICE MANAGER**

David Eggers

### **KNOWLEDGE BASE COORDINATOR**

Mike Thompson

### **CUSTOMER SERVICE LEAD**

Crystal Pittman

### **SENIOR CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES**

Alicia Nielsen  
Ryosuke Kurosawa  
Dominic Hurton

### **SR. DIRECTOR PARTNERSHIPS & LICENSING**

Jessica Hopp

### **SR. MANAGER PARTNERSHIPS & LICENSING**

Greg Brownstein

### **ASSOCIATE MANAGER PARTNERSHIPS & LICENSING**

Ashley Landry

### **SR. COORDINATOR PARTNERSHIPS & LICENSING**

Megan Reyes

### **MANAGER, MUSIC PARTNERSHIPS & LICENSING**

David Kelly

## **2K OPERATIONS**

### **SVP, SR. COUNSEL**

Peter Welch

### **VP, BUSINESS AFFAIRS**

Jerry Wang

### **COUNSEL**

Justyn Sanderford  
Aaron Epstein

### **VP, PUBLISHING OPERATIONS**

Steve Lux

### **DIRECTOR OF OPERATIONS**

Dorian Rehfield

### **SR. DIRECTOR OF ANALYTICS AND DATA SCIENCE**

Mehmet Turan

### **DATA ANALYST**

Mo Lin

### **MANAGER, GAME ANALYTICS**

Kyle Bishop

### **DIRECTOR OF MONETIZATION**

Dennis Ceccarelli

### **LIVE OPS PRODUCT MANAGER NBA 2K**

Andrew Birdsall

### **SR. USER RESEARCH ANALYST**

David Rees

### **DATA ANALYTICS MANAGER**

Alvin Li

### **DATA SCIENTIST**

Robin Luo

### **STRATEGY ANALYST**

Benjamin Simonett

### **PARALEGAL**

Xenia Mul

## **2K IT**

**SR. DIRECTOR, 2K IT**  
Rob Roudebush

**TECHNICAL DIRECTOR**  
Russell Mains

**SR. IT MANAGER**  
Bob Jones

**SR. SYSTEMS  
ENGINEERING MANAGER**  
Jon Heysek

**SR. NOC MANAGER**  
Vaclav Dolezal

**SR. IT MANAGER**  
Lee Ryan

**ONLINE MANAGER**  
Scott Darone

**NETWORK ENGINEERS**  
Don Claybrook  
Fernando Ramirez

**SR. SYSTEMS ENGINEER**  
Petr Fiala

**SYSTEMS ENGINEERS**  
Joseph Davila  
Manish Patel  
Michal Bernat  
Peter Pribylinec  
Radek Trojan

**HELPDESK SUPERVISOR**  
Scott Alexander

**SYSTEMS ADMINISTRATORS**  
Davis Krieghoff  
Joseph Thompson  
Tareq Abbassi

**IT SUPPORT SPECIALIST**  
Brandon McMurray  
Christopher Smith

**IT ANALYST**  
Michael Caccia

## **2K INTERNATIONAL PUBLISHING**

**VP PUBLISHING, OPERATIONS**  
Murray Pannell

**DIRECTOR, INTERNATIONAL  
MARKETING AND COMMUNICATIONS**  
Jon Rooke

**HEAD OF INTERNATIONAL  
BRAND MARKETING**  
David Halse

**SENIOR INTERNATIONAL  
BRAND MANAGER**  
Carly Drew

**INTERNATIONAL JUNIOR  
BRAND MANAGER**  
James Dodd

**HEAD OF INTERNATIONAL  
COMMUNICATIONS**  
Wouter van Vugt

**INTERNATIONAL  
COMMUNICATIONS MANAGER**  
Amy White

**INTERNATIONAL COMMUNITY  
& SOCIAL EXECUTIVE**  
Dan Warren

## **2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT**

**INTERNATIONAL PRODUCER**  
Mark Ward

## **2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES**

**DIRECTOR OF CREATIVE  
SERVICES & LOCALIZATION**  
Nathalie Mathews

**LOCALIZATION PROJECT MANAGER**  
Cara Lacey

**LOCALIZATION AND CREATIVE  
SERVICES ASSISTANT**  
Matt Lamplugh

**SR. DESIGN MANAGER**  
Tom Baker

**GRAPHIC DESIGNER**  
James Quinlan

**VIDEO CONTENT EDITOR**  
Barney Austin

**EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS**  
Around the Word  
Robert Böck  
Synthesis Iberia  
Synthesis International srl

## **2K INTERNATIONAL TERRITORY MARKETING AND COMMUNICATIONS**

Adam Perry  
Agnès Rosique  
Alison Gram  
Belinda Crowe  
Ben Secombe  
Callum Cuming  
Carlo Volz  
Carlos Villasante  
Caroline Rajcom  
Dave Blank  
Dennis de Bruin  
Gemma Woolnough  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
Julien Brossat  
Matt Gardner  
Maria Martinez  
Mikey Foley  
Roger Langford  
Sandra Mauri  
Sandra Melero  
Sean Phillips  
Shelly van Seventer  
Simon Turner  
Stefan Eder  
Warner Guinée  
Yoona Kim  
Zaida Gómez

## **TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS**

Kevin Smith  
Phil Arderton  
Nisha Verma  
Richard Kelly

## **2K ASIA**

**ASIA GENERAL MANAGER**  
Jason Wong

**ASIA MARKETING DIRECTORS**  
Diana Tan  
Tracy Chua

**ASIA SR. MARKETING MANAGER**  
Daniel Tan

**JAPAN MARKETING  
MANAGER**  
Kyoko Fuke

**CHINA MARKETING MANAGER**  
Leo Li

**SR. PRODUCT EXECUTIVE**  
Rohan Ishwarlal

**PRODUCT EXECUTIVE**  
Wayne Ng

**JAPAN MARKETING ASSISTANT**  
David Anderson

**KOREA MARKETING ASSISTANT**  
Park Sangmin

**SR. LOCALIZATION MANAGER**  
Yosuke Yano

**LOCALIZATION COORDINATORS**  
Pierre Gujjarro  
Mao Iwai

## **TAKE-TWO ASIA**

**OPERATIONS**  
Eileen Chong  
Veronica Khuun  
Chermine Tan  
Takako Davis  
Yuki Suhara

**BUSINESS DEVELOPMENT**  
Erik Ford  
Syn Chua  
Paul Adachi  
Hidekatsu Tani  
Aiki Kihara  
Hidekatsu Tani  
Ken Tilakaratna  
Anna Choi  
Hyun Jookyoung  
Felix Ng  
Dustin Zhao

**2K QUALITY ASSURANCE**

**SR. VICE PRESIDENT OF QUALITY ASSURANCE**  
Alex Plachowski

**QUALITY ASSURANCE DIRECTOR**  
Scott Sanford

**QUALITY ASSURANCE SENIOR TEST MANAGER**  
Jeremy Ford

**QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER - SUPPORT TEAMS**  
Michael Weber

**PROJECT LEAD**  
Luis Nieves

**LEAD TESTERS - SUPPORT TEAMS**  
Nathan Bell  
Jordan Wineinger  
Bill Lancker

Ashley Fountaine  
Timothy Erbil

**ASSOCIATE LEAD TESTERS**  
Philip Lui  
James Schindler  
Robert Marrazzo  
Tim Parham  
Charlene Artuz  
Ana Garza  
Ezra Paredes  
Hugo Dominguez

**SENIOR TESTERS**  
Anthony Wair  
Eduardo Bancuda  
Taylor Galauska  
Andrew Garrett  
Bryan Fritz  
Robert Kiermpner  
David Dalie  
Douglas Reilly  
Zachary Little  
Brian Reiss  
Jessica Mitchell  
Joshua Brown-Sage  
Sommer Sherfey  
Tyler Redmann

**QUALITY ASSURANCE TESTERS**  
Kameron Burrell  
Malcolm Jackson  
Annastasia Larsen  
Landen Scott  
Chad Morton  
Anthony Morrow  
Sean Wakeham  
James Robinson  
Darwin Layco  
Alexis White  
Glenn Miralfor  
Ian Evans  
Eduardo Perez  
Dylan Garcia  
Edward Niecikowski  
Richard Pugh  
Shavawn G. Washington  
Domingo Rosa  
Connor Milne  
James Barnes  
Mark King  
Austin Kim  
Prascott Datuin  
Julian Molina  
Wenceslao Concina  
Albert Song  
Alex Washburn  
Armando Prescott  
Benjamin Henson  
Blake Parham  
Brandon Beltran  
Brandon Carroll  
Brandon Matassa  
Brandon Fezzell  
Brendan Rudnick

Carson Askew  
Christian Ramos  
Christopher Mejia  
Christopher Palmar  
Chris Zambrano  
CJ Anzures  
Clarissa Asam  
Cody McKeon  
David Laboy  
Dominic Ginter  
Donald Erwin  
Genaro Siciliano  
Grace Gratton  
Heraclio Arias  
Isiah Scott  
Jade Dabu  
Jalen Brown  
Jerico Javier  
Greg Ereno  
John Ramos  
Jovanna Marquez  
Justin Martinez  
Kalaiku Nuuanu  
Kaitlynn Thornton  
Lo Daniels  
Lucy Branch  
Marco Brown  
Marisa Ghilarducci  
Mary Manno  
Merrix Murphy  
Michael Danman  
Michael Schnuckel  
Nick Vizcarra  
Omar Moreno  
Patrick Taddeo  
Richard Henderson  
Rodney Carden  
Sidney Fackrell  
Steven Smigulec  
Tyler McKinnon  
Todd Thomas  
Tyler Towne  
Wei Guan  
William Patterson  
Zach Akre  
Zachary Dary

**SPECIAL THANKS**  
Leslie Cullum  
Alex Belk  
Louis Napolitano  
Joe Bettis  
David Barksdale  
Rachel McGrew  
Chris Jones  
Juan Corral  
Cam Steed  
Travis Allen  
Chuck Baker  
Robert Young  
Candice Javellonar  
Jeremy Richards

## **2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE**

**LOCALIZATION QA MANAGER**  
José Miñana

**MASTERING ENGINEER**  
Wayne Boyce

**MASTERING TECHNICIAN**  
Alan Vincent

**LOCALIZATION  
QA SENIOR LEAD**  
Oscar Pereira

**LOCALIZATION  
QA PROJECT LEAD**  
Elmar Schubert

**LOCALIZATION QA LEADS**  
Adriana Cervantes  
Florian Genthon  
Jose Olivares  
Sergio Accettura

**LOCALIZATION QA  
ASSOCIATE LEAD**  
Manuel Aguayo

**SENIOR LOCALIZATION QA  
TECHNICIAN**  
Christopher Funke  
Daniel Im  
Pablo Menéndez  
Sarah Dembet  
Timothy Cooper

**LOCALIZATION QA  
TECHNICIANS**  
Alessandra Mazzarella  
Alexander Onesti  
Antoine Grelin  
Benny Johnson  
David Sung  
Dimitri Gerard  
Dmitry Kuzmin  
Ernesto Rodriguez-Cruz  
Etienne Dumont  
Frédéric Créhin  
Gabriele Cesarini  
Gian Marco Romano  
Javier Vidal  
Jean-Luc Brebant  
Jorge Abello Garcia  
Julien Cohen

Julio Calle Arpon  
Keo Suzuki  
Luca Panaccione  
Luca Rungi  
Nicolas Bonin  
Noriko Staton  
Patricia Ramón  
Samuel França

Seon Hee C. Anderson  
Stefania L. Monaco  
Toni López  
Yury Fesechka

## **2K CHENGDU QUALITY ASSURANCE**

**QA DIRECTOR**  
Zhang Xi Kun

**QA MANAGER**  
Steve Manners

**QA LEADS**  
Gao You Ming  
Huang Cheng

**QA ASSOCIATE LEAD**  
Wang Yi Min

**QA SENIOR TESTERS**  
Liu Ya Qin  
Luo Tao  
Zhuo Yu

**QA TESTERS**  
Chen Feng  
Chen Ji Zhou  
Chen Si Yu  
Chen Tai Ji  
Huang Hua  
Long Fu Yu  
Tian Meng Qi  
Zhang Yong Bin  
Zhao Ju Hao  
Fan Hao Ran  
Song Lu Yao  
Gong Yi Ren  
Wu Jiang Qiao  
Xu Shuang Yao  
Zhang Wei  
Zhang Ran  
Wang Li Hao  
Zhang Hua Rui  
Dai Tian Hao  
Sun Xu"  
Hou Chong  
Wu Xiao Li  
Zhang Xiao Peng  
Xian Jia Ren  
Zhang Meng  
Tang Ze Cheng  
Ding Jia Zhou  
Zhao Xu Shuang  
Wan Cheng Chen

## **2K CHENGDU LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE**

**QA MANAGER**  
Du Jing

**PROJECT LEAD**  
Zhu Jian

**LEAD QA TESTERS**  
Chu Jin Dan  
Shigekazu Tsuuchi

**SENIOR QA TESTERS**

Kan Liang  
Hyunmin Cho  
Bai Xue  
Tang Shu  
Jin Xiong Jie  
Hu Meng Meng  
**QA TESTERS**  
Zhao Yu  
Wang Ce  
Tan Liu Yang  
Li Ling Li  
Zhao Jin Yi  
Chen Xue Mei  
Zhang Yi Hang  
Tong Yi Feng  
Tian Qi Feng  
Xu Le Le  
Yang Pei Xi  
Li Zong Yu  
Zhou Ying Ying

**IT ENGINEERS**  
Zhao Hong Wei  
Hu Xiang  
Wang Peng  
Zheng Xing

**SPECIAL THANKS**  
Xie Ya Xi  
Su Wan Qing  
Wang He Fei  
Li Hua  
Zhang Pei

**FOX STUDIOS**  
Rick Fox  
Victoria Fox

## **NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION**

**PRESIDENT, GLOBAL  
PARTNERSHIPS**  
Salvatore LaRocca

**SENIOR VICE PRESIDENT  
LEGAL & BUSINESS AFFAIRS**  
Hrishi Karthikeyan

**SENIOR MANAGER, LEGAL  
& BUSINESS AFFAIRS**  
Vince Kearney

**SENIOR VICE PRESIDENT**  
**GLOBAL PARTNERSHIPS**  
Matt Holt

**SENIOR DIRECTOR**  
**GLOBAL PARTNERSHIPS**  
Adrienne O'Keefe

**MANAGER**  
**GLOBAL PARTNERSHIPS**  
Mary O'Laughlin

**COORDINATOR GLOBAL**  
**PARTNERSHIPS**  
Harley Opolinsky

**COORDINATOR GLOBAL**  
**PARTNERSHIPS**  
Harley Opolinsky  
Daniel Lupin

**MOTION CAPTURE TALENT**  
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

**BASKETBALL TALENT**  
Hameed Ali  
Ismail Ali  
Cortez Barrett  
C.J. Brown

Dejon Burdeaux  
Aaron Cameron  
Lydell Cardwell  
Pierre Carter  
Jalani Davis  
James Davis  
Cody Dumps  
John Dickson  
Robert Duncan  
Josh Fox  
Brian Goins  
Darius Graham  
Arell Hinnings  
Allen Huddleston  
Tyler Idowu  
U.C. Iroegbu  
Warren Jackson  
Theo Johnson  
Tony Johnson  
Carson Mack  
Mikh McKinney  
Devin Murphy  
Trey Murray  
Scott O'Callagher  
Alex Okafor  
Michael Onyebalu

Jeffrey Parker  
Darrell Polee  
Joey Rodriguez  
Ameer Shamsud-Din  
Angelo Sharpless  
Austin Simon  
Richard J. "@foreverball" Starling  
Joshua Sykes  
Ryan Sykens  
T.J. Vinay  
Shawn Ward  
Devin "@ten000hours" Williams  
Kenny Woodard  
Roshun Wynne, Jr.  
Sammy Yeager

**STREET DUNKERS**  
Myree "Reemix" Bowden  
Jordan Kilgannon  
Jeff Remington  
Angelo Sharpless

**PARK DANCERS**  
Denzel "Meechie" Harris  
Daquan "Toosi" High  
Judson Laipply  
Eric "Kidd Strobe" Bassett  
Gary "Noh-Justice" Morgan  
David "Kid David" Shreibman  
Tony Ly  
Dan Rue

**TRAMPOLINE TALENT**  
Eddie Johnson  
Davaughn Martin

**BICYCLE TALENT**  
Pete Brandt

**SCOOTER TALENT**  
Ryan Myers

**SKATEBOARD TALENT**  
Rob Ferguson

**SPECIAL THANKS**  
Dakarai Allen  
Brandon "BDot" Armstrong  
Grayson "The Professor" Boucher  
Billy "Dunkademics" Doran  
Chuks Iroegbu  
Davlon Mize  
Ryan Sykens  
Larry Wickett

**VISUAL CONCEPTS**  
**SPECIAL THANKS**  
Strauss Zelnick  
Karl Slatoff  
Lainie Goldstein  
Dan Emerson  
Jordan Katz  
David Cox  
Steve Glickstein  
Scott Patterson

Take-Two Sales Team  
Take-Two Digital Sales Team  
Take-Two Channel  
Marketing Team  
Siobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Ursula Baker  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
Greg Gibson  
Take-Two Legal Team  
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  
Christina Vu  
Daniella Gutierrez  
Betsy Ross  
Kate Stricker  
Karla Duarte  
Pete Anderson  
Maria Zamaniego  
Nicholas Bublitz  
Danielle Williams  
Ariel Owens-Barham  
Nicole Hillenbrand  
Megan Grunenwald-Rohr  
JesSica Hurst  
Ross Graber  
Jaquii Rathey  
Mark Little  
Jean-Sébastien Ferey  
Andre Key  
John Markisch  
Access Communications  
Operation Sports  
David Cook  
Cameron Goodwin  
Simon Cooke  
Sandra Smith  
Chris Casanova  
Ethan Abeles  
Dave Mianowski  
Erin Schauble  
Marco Carrillo  
Zachary Romer  
Brandon Harter  
Richard Pugh  
Shavawn G. Washington  
Josh Cheung  
The Lee Family

Publicato da 2K, un'etichetta di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i marchi appartengono ai rispettivi proprietari. I nomi e i logo di tutte le arene sono marchi registrati dei rispettivi proprietari e sono usati su licenza. Alcuni marchi qui o altrove utilizzati sono di proprietà di American Airlines Inc., usati su licenza da 2K Sports. Tutti i diritti riservati. Copyright 2018 di STATS LLC. Qualsiasi uso o distribuzione del Materiale Autorizzato senza l'espreso 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 commercializzati di proprietà di CNO Financial Group, Inc. e sono usati su licenza.

Utilizza Simplygon (TM), Copyright (c) 2018 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 2018 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/italia](http://www.take2games.com/italia) (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. APPRENDO, 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", "NOI", "NOSTRO/A"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal).

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

### LICENZA

Confermamente 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) come inteso dal Licenziante a meno che non sia diversamente specificato 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 (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, i temi, 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, alterato, modificato o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tiene presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000 per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, 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 Licenziati.

### CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento, l'utente accetta di non attuare i seguenti punti e di non fornire indicazioni o istruzioni a qualsiasi altro individuo o entità su come:

- 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, Virtual Goods e Virtual Currency (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;
- effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo);
- rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo;
- copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);
- utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante vi offra un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;
- decodificare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;
- barare (compresi, a mero titolo esemplificativo, l'utilizzo di exploit o problemi tecnici) 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 riportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per il quale vige il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

**ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI:** Per attivare il Software, per accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (denominate collettivamente "Funzioni speciali") possono essere richiesti il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software. L'iscrizione a servizi di terzi e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche). L'accesso alle Funzioni speciali 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 registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente

paragrafo prevalgono su qualsiasi altra disposizione presente in questo 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 trattata per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (compresa quella 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 o convertire in valuta virtuale convertibile Virtual Currency o Virtual Goods, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzioni speciali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero essere 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 Funzioni speciali, 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 il download di aggiornamenti o patch. Il Licenziante può 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 con un preavviso di trenta giorni o immediatamente per motivi che esulano dal ragionevole controllo della Società o in caso di violazione da parte dell'utente dei termini di un accordo o di una politica che regolamentano l'utilizzo del Software, ivi inclusi il presente Accordo e la *Politica sulla privacy* e i Termini di servizio del Licenziante.

**CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE:** Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, inclusi, a mero titolo esemplificativo, mappe di gioco, scenari, foto, progetti d'automobile, personaggi, oggetti o video di partite giocate. In cambio dell'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse al copyright, 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 o servizi, tra cui i diritti di riprodurre, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o conosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia e a 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 sopravvivranno alla risoluzione, 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 terzi o un social network ("Account di terzi"), 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"). Tutti i dati dell'Account utente potrebbero essere associati a quelli di un Account di terzi. La responsabilità per qualsiasi uso e della sicurezza dei propri Account utente e Account di terzi utilizzati per accedere e utilizzare il Software ricade sull'utente.

#### **VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS**

Se il Software permette di acquistare e/o guadagnare, giocando, una licenza a usare Virtual Currency e Virtual Goods, si applicano le condizioni e i termini aggiuntivi di questa sezione.

**VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS:** Il Software può permettere all'utente (i) di usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Virtual Currency" o "VC") e (ii) di accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali nell'ambito del Software ("Virtual Goods" o "VG"). A prescindere dalla terminologia usata, VC e VG rappresentano dei diritti di licenza limitati, soggetti a questo Accordo. Conformemente al presente Accordo ai relativi termini e condizioni, con il presente documento il Licenziante garantisce all'utente il diritto e la licenza limitati, non in esclusiva, non trasferibili e non cedibili in sublicenza a usare VC e VG ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software per fini personali e non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, VC e VG ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non aver altro titolo o diritto di proprietà su VC e VG ai suoi assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Accordo non può essere interpretato nel senso di una vendita di diritti in VC e VG.

VC e VG non posseggono un contravvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere delle misure che influiscono sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VC e/o VG, salvo l'addio vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VC e VG non può comportare in sé un costo, purché la licenza concessa in relazione a essi si risolva 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 di VC e VG e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

**GUADAGNARE E ACQUISTARE VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS:** All'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare VC o ottenere VG 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 VC o VG 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. VC e VG ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VC e VG solo all'interno del Software o tramite piattaforme, negozi online di applicazioni o altri negozi di terzi 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 VC e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di VC da un Negozio di applicazioni, l'ammontare di VC acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di VC 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 VC acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare e VC e al massimo saldo attivo di VC accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di VC effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sul rispettivo utente, a prescindere che il abbia autorizzato o meno.

**CALCOLO DEL SALDO:** È possibile accedere e visualizzare VC e VG 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 a VC e VG disponibili sugli Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare e il modo in cui vengono accreditati e addebitati VC sugli Account utente in relazione agli acquisti di VG 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 di VC e VG 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 DI VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS:** Tutta la Virtual Currency e/o tutti i Virtual Goods acquistati nel gioco possono essere consumati o usati solo 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. VC e VG possono essere consumati o usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di VC e VG a una singola partita. Gli usi e le finalità autorizzate di VC e VG possono variare in qualsiasi momento. VC e VG disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VC e VG all'interno del Software. L'utilizzo di VC e VG costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di VC e VG del proprio Account utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di VC e VG sufficienti. VC e VG presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso al verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere VC e VG a seguito di una sconfitta in una partita o della morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di VC e VG tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopra utilizzi non autorizzati di VC e VG tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support), o per prodotti Social Point, tramite [www.socialpoint.es/community/#support](http://www.socialpoint.es/community/#support).

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

**NON RIMORSABILITÀ:** Tutti gli acquisti di VC e VG sono definitivi e in nessun caso potranno essere risarcibili, trasferibili o sostituibili. 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 VC e VG nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o a chiunque altro.

**NON TRASFERIBILITÀ:** Qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VC e VG, 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, VC e VG dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che partecipano a tali attività lo fanno a proprio rischio e sono responsabili e obbligati nei confronti del Licenziante e dei suoi soci, licenziatari affiliati, appaltatori, funzionari dirigenti dipendenti e agenti per 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 o non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione sia 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 ritenga a buon motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso a VC e VG del suo Account utente o chiudere o sospendere l'Account utente e ogni diritto dell'utente relativo a VC e VG e a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

**LOCALITÀ:** La VC è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare VC 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 VC e VG) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile ed obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito 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 o a 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 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 regolate 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 "Embargo Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un beneficiario terzo 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 l'uso delle informazioni ai seguenti termini: (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 dai 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](http://www.take2games.com/privacy), prevalgono su quelle del presente Accordo.

#### **GARANZIA**

**GARANZIA LIMITATA:** Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di memorizzazione originale del Software non presenta difetti di materiali o manodopera, sempre 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 verificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato. Tuttavia, a causa della variabilità di hardware, software, collegamenti a Internet e utilizzo individuale, il Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software sullo specifico computer o sulla specifica unità di gioco dell'utente. Il Licenziante non garantisce l'assenza di interferenze nel godimento del Software da parte dell'utente, che il Software soddisferà le esigenze dell'utente; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, che il Software sarà compatibile con software o hardware di terzi e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessuna dichiarazione né consiglio orale o scritto del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia di alcun tipo. Dato che alcuni ordinamenti non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontrerà dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software 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 e a patto che l'utente risieda in uno degli stati membri dell'UE, il Licenziante garantisce che il Software sarà adeguato allo scopo e di qualità soddisfacente; la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, espressa o tacita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, di idoneità a un dato scopo o di non violazione e il Licenziante non sarà vincolato da alcun'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.

#### **RESPONSABILITÀ DELL'UTENTE NEI CONFRONTI DEL LICENZIANTE**

Nella misura massima consentita dalla normativa vigente l'utente è responsabile e obbligato nei confronti del Licenziante e dei suoi partner, licenzianti, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti per 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.

NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE IL LICENZIANTE NON 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, DANNI/AGGIUSTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI ABBONAMENTO, GUASTI/O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNI/AGGIUSTI DI PROPRIETÀ, DA MANCATO GUADAGNO O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE SULLA BASE DI O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA 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 INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO NON SUPERERÀ (SALVO ESE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

SE L'UTENTE RISIEME IN UNO STATO MEMBRO DELL'UE, INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO STABILITO SOPRA, IL LICENZIANTE È RESPONSABILE PER LE PERDITE O I DANNI SUBITI DALL'UTENTE RAGIONEVOLMENTE ATTRIBIBILI ALLA VIOLAZIONE DEL PRESENTE ACCORDO DA PARTE DEL LICENZIANTE O ALLA SUA NEGLIGENZA. IL LICENZIANTE NON È INVECE RESPONSABILE PER PERDITE O DANNI NON PREVEDIBILI.

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 TERZI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DEI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZI 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. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZI 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 fondi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a modo 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 VG e ASSO associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi VC e VG associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene eliminato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, tutta la VC e i VG e ASSO 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 probare la rari-registrazione e l'accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che 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 VC e VG associati al suo Account utente, e 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 sviluppati completamente senza l'utilizzo di fondi pubblici 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 al software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui al sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti Limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante all'indirizzo indicato sotto.

## RIMEDI EQUITATIVI

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero soddisfatti, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni allora, 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 e obbligato nei confronti del Licenziante e di qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato per 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 da 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 alcun tipo di spesa, dovendolo anzi manlevare 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 o 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 al fine di renderla applicabile e solo per lo stretto necessario, 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. Tuttavia, se l'utente risiede in uno degli stati membri dell'UE, beneficerà di ogni disposizione inderogabile contenuta nelle normative a protezione dei consumatori applicabili nel paese di residenza e potrà avviare o far trasferire i procedimenti giudiziari relativi al presente Accordo nelle corti dello stato membro dell'UE in cui risiede.

## PER DOMANDE CONCERNENTI IL PRESENTE ACCORDO, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

All'utilizzo del Software si applicano tutti gli altri termini e condizioni dell'EULA.

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. e consociate. 2K, il logo 2K e Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Le Identificazioni di NBA e delle squadre appartenenti a NBA sono marchi commerciali, disegni coperti da copyright e altre forme di proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre appartenenti a NBA e non possono essere usate, né in parte, senza previa autorizzazione scritta di NBA Properties, Inc. © 2018 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Prodotto su licenza ufficiale della National Basketball Players Association. Tutti gli altri marchi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari. Brevetti e brevetti depositati: [www.take2games.com/Legal](http://www.take2games.com/Legal).