



NINTENDO
SWITCH™

HAC-PAQNYA-ITA



NBA **2K19**



IMPORTANTI AVVERTENZE PER LA SALUTE: DISTURBI DOVUTI ALLA FOTOSENSIBILITÀ

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

SOMMARIO

- 3 ASSISTENZA PRODOTTO
- 4 CONTROLLER
- 6 COMANDI PREDEFINITI
- 8 COMANDI
- 11 ATTACCO AVANZATO
- 13 DIFESA AVANZATA
- 16 PRO STICK™: TIRO
- 19 PRO STICK™: PALLEGGIO
- 21 TIRI IN POST
- 23 MOVIMENTI IN POST
- 25 COMANDI DIFENSIVI
- 27 COMANDI SENZA PALLA
- 30 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K19
- 48 GARANZIA LIMITATA,
DICHIARAZIONI ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI
D'USO



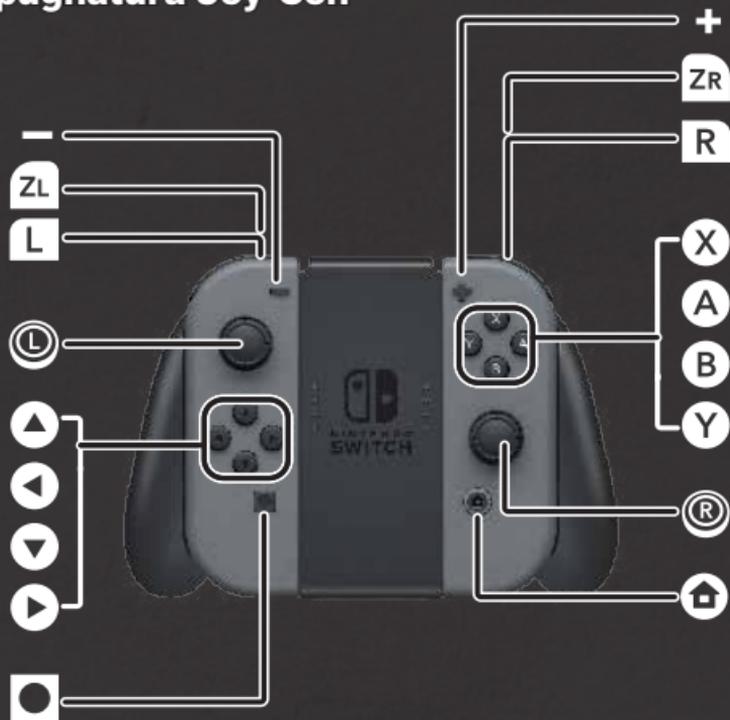
Assistenza:
<http://support.2k.com>

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 per maggiori informazioni.

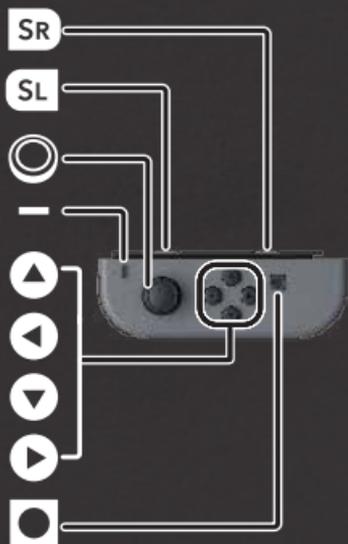
CONTROLLER

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

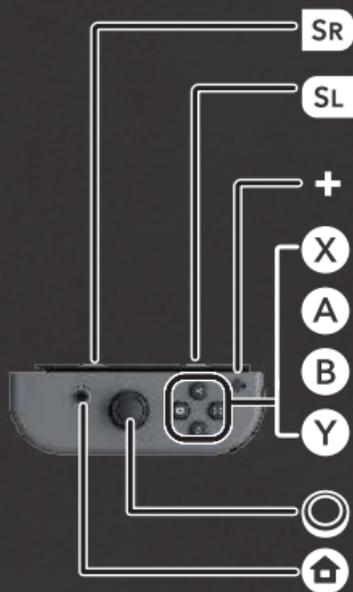
Impugnatura Joy-Con



Joy-Con™ (L)



Joy-Con™ (R)



COMANDI PREDEFINITI

Impugnatura Joy-Con

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

COMANDI PREDEFINITI

Joy-Con™

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

COMANDI

Impugnatura Joy-Con

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

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

COMANDI Joy-Con™

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

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

ATTACCO AVANZATO

Impugnatura Joy-Con

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

ATTACCO AVANZATO

Joy-Con™

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

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

DIFESA AVANZATA

Impugnatura Joy-Con

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

Azione	Comando
D-Intensa	
Contrasto	Muovi velocemente e rilascia
Pressing sul portatore	Tieni premuto
Mani alzate	Tieni premuto
Nega ricezione	Tieni premuto (quando difendi senza palla)
Raddoppio	Tieni premuto
Scegli raddoppio	Premi rapidamente , quindi premi e tieni premuto l'icona giocatore di chi vuoi che porti il raddoppio

DIFESA AVANZATA

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Movimento		
Scivolamento rapido	+ +	+ +
Ruba	Premi rapidamente	Premi rapidamente
Stoppata		
Rimbalzo	(palla in aria)	(palla in aria)
Spintona/ Ostacola/ Afferra	Premi rapidamente	Premi rapidamente

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Subisci sfondamento	Tieni premuto 	Tieni premuto 
Flop	Premi rapidamente due volte 	Premi rapidamente due volte 
Nega ricezione	Tieni premuto  vicino a un avversario	Tieni premuto  vicino a un avversario
D-Intensa		
Pressing sul portatore	Tieni premuto  vicino a un avversario	Tieni premuto  vicino a un avversario
Contrasto	Nessun comando	Nessun comando
Mani alzate	Nessun comando	Nessun comando
Nega ricezione	Nessun comando	Nessun comando
Raddoppio	Nessun comando	Nessun comando
Scegli raddoppio	Nessun comando	Nessun comando

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Tiro in sospensione	Muovi e tieni premuto Ⓒ verso il basso (verso l'alto per tirare contro il tabellone)
Finta di tiro	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia rapidamente Ⓒ
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Tieni premuto Ⓒ
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente Y da fermo durante un'entrata (Ⓒ controlla la direzione del salto)
Raccogli palleggio in virata	ZR + premi rapidamente due volte Y da fermo o durante un'entrata
Sottomano normale (entrando a canestro)	Tieni premuto Ⓒ a sinistra, a destra o verso l'alto durante un'entrata (la direzione di Ⓒ determina la mano con cui tiri)
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Premi rapidamente due volte Y tenendo Ⓒ inclinato verso la mano libera
Sottomano con protezione palla (entrando a canestro)	Premi rapidamente due volte Y mentre tieni premuto Ⓒ verso la mano con la palla.
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Tieni premuto Ⓒ nella direzione della mano più vicina alla linea di fondo.
Schiacciate a due mani (entrando a canestro)	ZR + tieni premuto Ⓒ verso l'alto

Azione	Comando
Schiacciata mano principale/ secondaria (entrando a canestro)	ZR + tieni premuto  a sinistra/ destra per schiacciare con la stessa mano
Schiacciate spettacolari (entrando a canestro)	ZR + tieni premuto  verso il basso
Passo e tiro	Fingi il tiro, quindi tieni premuto  di nuovo prima che termini il movimento di finta

PRO STICK™: TIRO

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Tiro in sospensione	Nessun comando	Nessun comando
Finta di tiro	Nessun comando	Nessun comando
Tiro in corsa/a campana (entrando dalla media distanza)	Nessun comando	Nessun comando
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente  da fermo o durante un'entrata () determina la direzione dell'arresto)	Premi rapidamente  da fermo o durante un'entrata () determina la direzione dell'arresto)
Raccogli palleggio in virata	 + premi rapidamente due volte  da fermo o durante un'entrata	 + premi rapidamente due volte  da fermo o durante un'entrata
Sottomano normale (entrando a canestro)	Nessun comando	Nessun comando

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Sottomano in terzo tempo (entrando a canestro)	Premi rapidamente due volte A mentre tieni inclinato C verso la mano senza palla	Premi rapidamente due volte B mentre tieni inclinato C verso la mano senza palla
Sottomano con protezione palla	Premi rapidamente due volte A mentre tieni premuto C verso la mano con la palla	Premi rapidamente due volte B mentre tieni premuto C verso la mano con la palla
Sottomano rovesciato (entrando dalla linea di fondo)	Nessun comando	Nessun comando
Schiacciate a due mani (entrando a canestro)	Nessun comando	Nessun comando
Schiacciata mano principale/secondaria (entrando a canestro)	Nessun comando	Nessun comando
Schiacciate spettacolari (entrando a canestro)	Nessun comando	Nessun comando
Cambio tiro a mezz'aria	Nessun comando	Nessun comando
Passo e tiro	Nessun comando	Nessun comando

PRO STICK™: PALLEGGIO

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Passo di affondo triplice minaccia	Muovi rapidamente  a sinistra/ destra/verso l'alto
Esitazione triplice minaccia	 + muovi rapidamente  a destra o a sinistra
Valutazione triplice minaccia	 + muovi rapidamente lo stick destro verso l'alto
Virata esterna triplice minaccia	Ruota 
Passo indietro triplice minaccia	 + muovi rapidamente  verso il basso
Combo valutazione personalizzata	Muovi rapidamente  verso l'alto
Esitazione (veloce)	Muovi rapidamente  a destra (mentre palleggi con la mano destra)
Esitazione (evasione)	 + muovi rapidamente  a destra (mentre palleggi con la mano destra)
Dentro e fuori	 + muovi rapidamente  verso l'alto
Cambio mano frontale	muovi rapidamente  a sinistra (mentre palleggi con la mano destra)
Cambio mano sotto le gambe	 + muovi rapidamente  fra la mano libera e le spalle del giocatore
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
Dietro la schiena	Muovi rapidamente  verso il basso

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

PRO STICK™: TIRO

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Passo di affondo triplice minaccia	Nessun comando	Nessun comando
Esitazione triplice minaccia	Nessun comando	Nessun comando
Valutazione triplice minaccia	Nessun comando	Nessun comando
Virata esterna triplice minaccia	Nessun comando	Nessun comando
Passo indietro triplice minaccia	Nessun comando	Nessun comando
Esitazione (veloce)	Nessun comando	Nessun comando
Esitazione (evasione)	Nessun comando	Nessun comando
Dentro e fuori	Nessun comando	Nessun comando
Cambio mano frontale	Nessun comando	Nessun comando
Cambio mano sotto le gambe	Nessun comando	Nessun comando

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Cambio mano ed evasione con esitazione	Nessun comando	Nessun comando
Dietro la schiena	Nessun comando	Nessun comando
Virata	Nessun comando	Nessun comando
Mezza virata	Nessun comando	Nessun comando
Passo indietro	Nessun comando	Nessun comando

TIRI IN POST (PREMI PER METTERTI IN POST)

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Gancio in post (dalla breve distanza)	Tieni premuto  verso l'alto (con  in posizione neutrale)
Gancio shimmy	 + tieni premuto  verso l'alto (con  in posizione neutrale)
Fadeaway in post (oltre la breve distanza)	Tieni premuto  verso il basso, a sinistra o a destra
Sottomano in post	Tieni premuto  verso l'alto (con  verso il canestro)
Passo e tiro sottomano	Tieni premuto  verso il canestro (tenendo premuto  verso il canestro)
Fadeaway shimmy	 + tieni premuto  verso il basso, a sinistra o a destra (con  in posizione neutrale)
Finta di tiro	Inizia a eseguire uno dei tiri descritti sopra, quindi riporta  in posizione neutrale

Azione	Comando
Up & Under/Passo e tiro	Fingi il tiro, quindi Ⓒ di nuovo prima che termini il movimento di finta

TIRI IN POST

Joy-Con™

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

MOVIMENTI IN POST (PREMI ZL PER METTERTI IN POST)

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Virata rapida/Entrata in gancio	Ruota 
Finte	Muovi rapidamente  in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro
Post Hop	Tieni premuto  a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Passo indietro in post	Tieni premuto  lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 
Dropstep	Tieni premuto  a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente 

MOVIMENTI IN POST (PREMI SL PER METTERTI IN POST)

Joy-Con™

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

COMANDI DIFENSIVI

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando	Contesto
Movimento		Qualsiasi
Scivolamento rapido	 +  + 	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente 	Qualsiasi
Stoppata	Premi rapidamente 	Qualsiasi
Rimbalzo	 (palla in aria)	Qualsiasi
Spintona/Ostacola/Afferra	Premi rapidamente 	Qualsiasi
Subisci sfondamento	Tieni premuto 	Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte 	Difesa sulla palla
D-Intensa		Difesa sulla palla
Pressing sul portatore	Tieni premuto  + muovi  verso il portatore	Difesa sulla palla
Contrasto	Premi rapidamente 	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni premuto  in qualsiasi direzione	Difesa sulla palla
Nega ricezione	Tieni premuto  in qualsiasi direzione	Difesa senza palla
Raddoppio		Qualsiasi

COMANDI DIFENSIVI

Joy-Con™

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

COMANDI SENZA PALLA

ATTACCO

Impugnatura Joy-Con

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

ATTACCO

Joy-Con™

Azione	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Impegna da fermo		
Impegna in movimento	 muovendoti verso il difensore	 muovendoti verso il difensore
Premi	 verso il difensore	 verso il difensore
Virata	Nessun comando	Nessun comando
Transizione	Nessun comando	Nessun comando
Nega posizione in transizione	Nessun comando	Nessun comando
Esci	 lontano dall'attaccante o lascia andare 	 lontano dall'attaccante o lascia andare 
Cammina	Nessun comando	Nessun comando

DIFESA

Impugnatura Joy-Con

Azione	Comando
Impegna da fermo per negare passaggio o entra in post senza palla	
Spingi	 verso l'attaccante
Leva l'appoggio	Muovi rapidamente  verso la direzione in cui spinge l'attaccante
Transizione	Muovi  in alto, in basso, a sinistra, a destra

Azione	Comando
Nega posizione in transizione	Muovi ○ in alto o in basso quando l'attaccante tenta di eseguire una transizione
Esci	○ lontano dall'attaccante
Scontro	Tieni premuto ZL mentre ostruisci il passaggio dell'attaccante
Spintona/Ostacola/Afferra	Premi rapidamente A

DIFESA Joy-Con™

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

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 Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Scott Kohn
Katherine Hayton
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu

Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
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
Apurva Kumar
Pujan Dave
Chi-Hao Kuo
Kemi Peng
Joe Nathan
John Walker
Ashwath Ramadas
Dhruva Seelin
Gabor Valasek
Anneliese Fang
Craig Stewart
Gabor Hodossy
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 Peete

Jay Iwahashi

Jason Souza

Dan Indra

Joe Levesque

Abe Navarro

Jon Corl

Eric Dillard

Nino Samuel

Dan Bickley

Jesse Bean

Dave Zdyrko

Matt Underwood

Robert Nelson

Kurtis Hon

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 Sidenblad

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

Crysta 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 One
Virtuos
XPEC Art Center
Original Force
2K Czech
Custom Tattoo Design
Graffiti South Africa

VC BUDAPEST

ENGINEERS

Andras Jambori
Gabor Valasek
Gabor Hodosi
Viktor Vad
Máté Pinczel

VC SOUTH

TECHNICAL DIRECTOR

Steve Ranck

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 Rai
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 Crysedale

AUDIO ASSISTANT

Mason Thomas

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION SUPPORT

Brian Buel

ADDITIONAL AUDIO POST

Casey Cameron
Paul Courselle
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 Daimiel
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 Daimiel
Jorge Quiroga

2KTV 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 Dorochowicz

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.**

Philip 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 McRae
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

Caittin 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 Hoetzel

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 Fanoe

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 Ismailler

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 CREATIVE
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 Regelean

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 Seccombe

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 Anderton

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 Ishwariyal

PRODUCT EXECUTIVE

Wayne Ng

JAPAN MARKETING ASSISTANT

David Anderson

KOREA MARKETING

ASSISTANT

Park Sangmin

SR. LOCALIZATION MANAGER

Yosuke Yano

LOCALIZATION

COORDINATORS

Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA

OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuon
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 Lanker
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 Bancud
Taylor Galauska
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Robert Klemperer
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 Miraflor
Ian Evans
Eduardo Perez
Dylan Garcia
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Shawn G. Washington
Domingo Rosa
Connor Milne
James Barnes
Mark King
Austin Kim
Prescott Datuin
Julian Molina
Wenceslao Concina
Albert Song
Alex Washburn
Armando Prescott
Benjamin Henson
Blake Parham

Brandon Beltran
Brandon Carroll
Brandon Matassa
Brendan Feazell
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
Kaitlyne Thornton
Lo Daniels
Lucy Branch
Marco Brown
Marisa Ghilarducci
Mary Manno
Merrix Murphy
Michael Denman
Michael Schnuckel
Nick Vizcarra
Omar Moreno
Patrick Taddeo
Richard Henderson
Rodney Carden
Sidney Fackrell
Steven Smigulec
Taylor 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
Koso 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 ASSO-
CIATION****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 PARTNER-
SHIPS**

Adrienne O'Keeffe

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 Demps
John Dickson
Robert Duncan
Josh Fox
Brian Goins
Darius Graham
Arell Hennings
Allen Huddleston
Tyler Idowu
U.C. Iroegbu
Warren Jackson
Theo Johnson
Tony Johnson
Carson Mack
Mikh McKinney
Devin Murphy
Tyree Murray
Scott O'Gallagher
Alex Okafor
Michael Onyebalu
Jeffrey Parker
Darrell Polee
Joey Rodriguez
Ameer Shamsud-Din
Angelo Sharpless
Austin Simon
Richard J. "@foreveriball" Starling
Joshua Sykes
Ryan Sypkens
T.J. Viney
Shawn Ward
Devin "@ten000hours" Williams
Kenny Woodard
Roshun Wynne, Jr.
Sammy Yeager

STREET DUNKERS

Myree "Reemix" Bowden
Jordan Kilganon
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
Davion Mize
Ryan Sypkens
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
Jacqui Ratley
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Andre Key
John Markisch
Access Communications
Operation Sports
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Dave Mianowski
Erin Schauble
Marco Carrillo
Zachary Romer
Brandon Harter
Richard Pugh
Shavawn G. Washington
Josh Cheung
The Lee Family

Pubblicato da 2K, un'etichetta di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i marchi appartengono ai rispettivi proprietari. I nomi e i 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'espresso consenso scritto di STATS LLC è severamente vietato. Attrezzature da basket fornite da Gared Sports, fornitore esclusivo di tabelloni e canestri per gli stadi NBA. Questo software si basa in parte sul lavoro di Independent JPEG Group. Strumenti localizzazione e supporto forniti da XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse e il logo Bankers Life Fieldhouse sono marchi commerciali di proprietà di CNO Financial Group, Inc. e sono usati su licenza.

Utilizza Simplygon (TM), Copyright (c) 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/eula (il "Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

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

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DAI TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE", "NOI", "NOSTRO/A"), 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) 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 tenga presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, il licenziante 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 licenzianti.

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 riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per il quale viga il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI: Per attivare il Software, 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 ri-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 trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (comprese quelle di backup o archiviazione) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza della copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare 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 cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. **INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE: Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti

e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso o altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle 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 e 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 sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia a e accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivono alla 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"). I dati di login 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 i VG rappresentano dei diritti di licenza limitati, soggetti a questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e 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 a lui 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 controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valute reali. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere delle misure che influiscano sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VC e/o VG, salvo laddove 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 o 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 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 li abbia autorizzati 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 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. VC e VG possono essere 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 da 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 o, per prodotti Social Point, tramite 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 una VC 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 RIMBORSABILITÀ: 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, licenziati, 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, 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 o abbia 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 od obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito od operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negozio di applicazioni. Tali transazioni sono amministrare dal Negozio di applicazioni e non dal Licenziante. Il Licenziante declina espressamente qualsiasi responsabilità per tali transazioni e l'utente accetta che qualsiasi ricorso relativo a tali transazioni verrà indirizzato a o tramite il Negozio di applicazioni.

Il presente Accordo vincola esclusivamente l'utente e il Licenziante e non riguarda i Negozi di applicazioni. L'utente riconosce il fatto che il Negozio di applicazioni non è in alcun modo obbligato a fornire assistenza o servizi di manutenzione

all'utente in relazione al Software. Ciò premesso, e nei limiti consentiti dalla normativa applicabile, il Negozio di applicazioni non è obbligato a fornire alcun altro tipo di garanzia in relazione al Software. Le pretese al Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi o alla non conformità a regolamenti o alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti dei consumatori o di diritti di proprietà intellettuale sono regolamentate dal presente Accordo e il Negozio di applicazioni non è in questi casi in alcun modo responsabile. L'utente deve rispettare i Termini di servizio e ogni altra politica o condizione posti dal Negozio di applicazioni. La licenza all'utilizzo del Software è una licenza non trasferibile all'utilizzo del Software solo su un dispositivo autorizzato di cui l'utente abbia il possesso e il controllo. L'utente dichiara di non risiedere in un paese o comunque in un'area geopolitica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti e di non essere presente nell'elenco "Specially Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli USA e in quelli "Denied Person" e "Denied Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un 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 (laddove applicabili), quelli relativi a (i) l'invio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner e a determinate parti terze, come per esempio le autorità governative, negli USA e in altri Paesi non europei o comunque diversi da quello dell'utente, compresi dei Paesi che potrebbero avvalersi di standard di protezione della privacy meno cogenti; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software.

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

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data d'acquisto, che il supporto di 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 certificato, 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 riscontri dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente

forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

Fatto salvo quanto sopra stabilito 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, DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI 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 QUANDO 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 OVE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

SE L'UTENTE RISIEDE IN UNO STATO MEMBRO DELL'UE, INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO STABILITO SOPRA, IL LICENZIANTE È RESPONSABILE PER LE PERDITE O I DANNI SUBITI DAL L'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 VERIFICHINO. 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 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 VC e VG a esso 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 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 distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegate e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi 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 ai software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante all'indirizzo indicato sotto.

REMEDII EQUITATIVI

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

TASSE 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 dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esenzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e i costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto a rimborsi da parte del Licenziante per 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 e servizi a esso correlati e prevale su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

Qualora una qualsiasi clausola del presente Accordo sia considerata per un qualsiasi motivo non applicabile, tale clausola sarà emendata 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 espressa rinuncia scritta da parte del Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contea di New York, New York, USA). L'utente e il Licenziante concordano sulla competenza di tali corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle relative norme sulle notificazioni o come altrimenti consentito dalla legge dello stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non si applica al presente Accordo né a qualunque disputa o transazione derivanti da esso. 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 interamente, 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.