



## SOMMARIO

- 2 **COMANDI**
- 3 **ATTACCO BASE**
- 3 **DIFESA BASE**
- 3 **ATTACCO AVANZATO**
- 4 **PULSANTE DI TIRO E LEVETTA (TIRO)**
- 4 **LEVETTA: TIRARE (PALLA NELLA MANO DESTRA)**
- 5 **LEVETTA (PALLA NELLA MANO DESTRA)**
- 5 **LEVETTA: PALLEGGIO (PALLA NELLA MANO DESTRA)**
- 6 **MOVIMENTI IN POST**
- 8 **MOVIMENTI IN PROTEZIONE**
- 8 **TIRI IN POST**
- 9 **TIRI PROTETTI**
- 10 **RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K13**
- 15 **RICONOSCIMENTI MUSICALI DI NBA 2K13**
- 18 **SUPPORTO PRODOTTO**
- 19 **GARANZIA LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA  
E DIVULGAZIONI INFORMAZIONI D'USO**

**Nota:** le funzionalità online di NBA 2K13 rimarranno attive fino a **Novembre 2013**. Ci riserviamo il diritto di modificare o interrompere le funzionalità online con un preavviso di 30 giorni. Visita il sito [www.2ksports.com/serverstatus](http://www.2ksports.com/serverstatus) per ulteriori dettagli.

## COMANDI

Questo manuale si riferisce al Controller Xbox 360® di Microsoft. Possono essere utilizzati altri gamepad. Il nome dei pulsanti del tuo controller potrebbe essere differente. Consulta la documentazione riguardante il tuo controller o la sezione "Periferiche di gioco" del pannello di controllo di Windows.



Controller Xbox 360	LOGITECH RUMBLE PAD 2	TASTIERA
○	Levetta sinistra	⌫ / ⌴ / ⌵ / ⌶
ⓧ	Pulsante 1	⌂
Ⓐ	Pulsante 2	⌋
Ⓑ	Pulsante 3	⌌
Ⓨ	Pulsante 4	⇧ Shift destro
⌛	Pulsante 5	⌘ sinistro
⌜	Pulsante 6	⇧ Shift sinistro
⌚	Pulsante 7	⌵
⌛	Pulsante 8	⌚
Ⓞ	Pulsante 9	⌞ Up ⌟ Dn
Ⓞ	Pulsante 10	⌞ Dn
Ⓞ	Tasto D	⌞ / ⌟ / ⌠ / ⌡
○	Levetta destra	⬆ / ⬅ / ➡ / ⬇

ATTACCO DI BASE	GAMEPAD	TASTIERA	DIFESA DI BASE
Movimento giocatore	○	⌫ / ⌴ / ⌵ / ⌶	Movimento giocatore
Levetta: Palleggi e tiri	○	⬆ / ⬅ / ➡ / ⬇	Mani alzate/Affondo/Fallo pesante (+ Scatto)
N/D	○ + ⌛ + ⌜	⌫ / ⌴ / ⌵ / ⌶ + ⌘ sinistro + ⇧ sinistro	Taglio
N/D	⌛	⬆ / ⬅ / ➡ / ⬇ + ⇧ sinistro	Fallo pesante/intenzionale
Passa dalla levetta palleggio alla levetta tiro	⌛	⌘ sinistro	Difesa intensa
Scatto	⌜	⇧ sinistro	Scatto
Schemi di posizione/Blocco	⌚	⌵	Raddoppio
Icona passaggio	⌛	⌚	Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo	Ⓐ	⌋	Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Arresto	Ⓑ	⌌	Subisci sfondamento
Finta (premi rapidamente)/Tiro (premi)	ⓧ	⌂	Ruba
Post-Up	Ⓨ	⇧ destro	Stoppata/Rimbalzo
Interfaccia abilità personalizzate	⌛	⌞	Interfaccia abilità personalizzate
Schemi veloci CAV	⌛	⌞	Schemi difensivi CAV
Strategia offensiva CAV	⌛	⌞	Strategia difensiva CAV
Sostituzioni CAV	⌛	⌞	Sostituzioni CAV
Timeout	⌛	⌞ Up	Fallo intenzionale
Pausa	⌛	⌞ Dn	Pausa

## ATTACCO AVANZATO

Posizione chiamata di gioco	Premi rapidamente ⌛ o ⌵, premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli Gioca dal menu
Invia un compagno a tagliare	Premi rapidamente ⌛ o ⌵, premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, spostalo nella direzione in cui vuoi farlo tagliare con ○ o ⬆ / ⬅ / ➡ / ⬇
Blocco	Tieni premuto ⌛ o ⌵ (la durata della pressione determina il movimento fra roll, pop e slip)
Icona blocco	Premi rapidamente ⌛ o ⌵, tieni premuta l'icona del portatore di blocco desiderato
Passaggio con rimbalzo	⌛ + Ⓐ o ⌘ sinistro + ⬆ / ⬅ / ➡ / ⬇
Finta di passaggio	Premi rapidamente due volte Ⓐ o ⌋
Alley oop	⌛ + Ⓑ o ⌘ sinistro + ⌛ o ⌛ o ⌫ / ⌴ / ⌵ / ⌶ sceglie il ricevitore, mira al canestro per alzare la palla a te stesso)
Alley oop contro il tabellone	⌛ + Ⓑ o ⌘ sinistro + ⌛ con un compagno che ti segue
Dai e vai	⌛ + Ⓐ o ⌘ sinistro + ⌋

ATTACCO AVANZATO	
Tap-in con schiacciata o tiro da sotto	+  o  sinistro +
Levetta passaggio	Premi rapidamente e tieni premuto  o  , sposta  o  /  /  /  per passare
Passaggi a controllo totale (l'opzione Passaggi a controllo totale dev'essere abilitata nel menu Impostazioni controller)	Premi rapidamente  o  , tieni premuta l'icona del ricevitore desiderato, muovi il ricevitore con  o  /  /  /  , rilascia l'icona del giocatore per passare
Aggancio giocatore senza palla	Premi rapidamente  o  , premi l'icona giocatore del compagno che vuoi controllare, quindi premi rapidamente  o

## PULSANTE DI TIRO E LEVETTA

Se usi un Controller Xbox 360, **tieni premuto** e **usa** per eseguire le azioni di tiro manuale. Su tastiera, **tieni premuto** **sinistro** e **usa** / / / .

Per i movimenti del pulsante di tiro su un Controller Xbox 360, **premi il pulsante elencato e muoviti usando** . Se usi una tastiera, **premi il tasto elencato e muoviti usando** / / / .

## LEVETTA: TIRARE (PALLA NELLA MANO DESTRA)

Azione	Levetta	Pulsante di tiro
Tiro in sospensione	Muovi la levetta tiro	o
Finta	Muovi rapidamente la levetta tiro	Premi rapidamente  o
Tiro a campana piazzato (Palleggio da fermo o TM a media distanza)	Verso il canestro	o  verso il canestro
Sospensione dal singolo palleggio (Palleggio da fermo)	Muovi rapidamente due volte la levetta tiro indietro a sinistra o a destra	Premi rapidamente  o  (muoviti nella direzione in cui vuoi saltare), quindi tieni premuto  o
In corsa (In entrata da media distanza)	Lontano da canestro	( neutrale) o
Tiro in sospensione (Entrata in profondità o laterale)	Muovi la levetta tiro in qualsiasi direzione	o
Passo indietro e tiro (entrata laterale)	Muovi rapidamente due volte la levetta tiro lontano da canestro	o  lontano da canestro, quindi tieni premuto  o
Ripover Jumper (Entrata laterale)	Muovi rapidamente due volte la levetta tiro verso il canestro	o  verso il canestro, quindi tieni premuto  o
Sospensione con saltello (Entrata laterale)	Muovi rapidamente due volte la levetta tiro nella stessa direzione del moto	o  nella stessa direzione del moto, quindi tieni premuto  o
Tiro snatchback (Entrata laterale)	Muovi rapidamente due volte la levetta tiro in direzione opposta al moto	o  in direzione opposta al moto, quindi tieni premuto  o
Tiro con virata (Lontano dal canestro)	Ruota la levetta tiro in senso circolare	Premi rapidamente due volte  o  , quindi tieni premuto  o
Mezza virata in sospensione (Lontano dal canestro)	Ruota la levetta tiro in senso antiorario	n/d
Sottomano normale (Entrando a canestro)	La direzione della levetta tiro determina la conclusione	o  (la direzione del movimento determina la conclusione)

Azione	Levetta	Pulsante di tiro
Sottomano in terzo tempo (Entrata o laterale)	Muovi rapidamente la levetta tiro in una direzione, quindi subito nella direzione opposta	Premi rapidamente due volte  o
Arresto e sottomano (Entrando a canestro)	Muovi rapidamente due volte la levetta tiro (la direzione determina la conclusione)	Premi rapidamente  o  (il movimento determina il salto), quindi tieni premuto  o
Sottomano con virata (In entrata o da vicino)	Ruota la levetta tiro	Premi rapidamente due volte  o  , quindi tieni premuto  o
Sottomano rovesciato (Entrando dalla linea di fondo)	Levetta tiro verso la linea di fondo	o  verso la linea di fondo
Schiacciate (Entrando a canestro)	Levetta tiro +  o  sinistro	+  o  sinistro +
Schiacciata in virata (entrando a canestro)	o  sinistro + ruota la levetta tiro	+  o  sinistro +  mentre ruoti

## LEVETTA (PALLA NELLA MANO DESTRA)

In questo riquadro, i movimenti da immettere (escluso il passo indietro e tiro) si riferiscono a o a / / / .

Azione	Comando	Contesto
Stepover da Triplice Minaccia /Passo di affondo	Sinistra/destra	Triplice Minaccia
Virata fuori da Triplice Minaccia	Ruota	Triplice Minaccia
Parti in palleggio da Triplice Minaccia	Lontano da canestro	Triplice Minaccia
Singhiozzo	Verso il canestro	Palleggio
Esitazione	Destra	Palleggio
Dentro e fuori	Muovi rapidamente due volte verso la mano con la palla	Palleggio
Cambio mano frontale	Sinistra	Palleggio
Cambio mano sotto le gambe	Indietro a sinistra	Palleggio
Dietro la schiena	Lontano da canestro	Palleggio
Virata	Ruota in senso orario	Palleggio
Cambio mano e virata	Ruota in senso antiorario	Palleggio
Mezza virata	Ruota in senso orario -> antiorario	Palleggio
Mezza virata a incrocio	Ruota in senso antiorario -> orario	Palleggio
Passo indietro	o  /  /  /  lontano da canestro	Entrando a canestro

## LEVETTA: PALLEGGIO (PALLA NELLA MANO DESTRA)

Azione	Comando	Contesto
Movimento	o  /  /  /	Qualsiasi
Scivolamento veloce	+  +  o  sinistro +  sinistro +  /  /  /	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente  o	Qualsiasi
Stoppata	o  destro	Qualsiasi
Rimbalzo	o  destro (palla in aria)	Qualsiasi



Azione	Comando	Contesto
Subisci sfondamento	<b>B</b> o <b>Q</b>	Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte <b>E</b> o <b>Q</b>	Difesa sulla palla
Falto intenzionale	Premi <b>O</b> o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b> + <b>⇧Shift</b> sinistro	Qualsiasi
Difesa intensa	<b>J</b> o <b>Tab</b>	Difesa sulla palla
Posizione shade sinistra	<b>J</b> + <b>O</b> a destra o <b>Ctrl</b> sinistro + <b>⇒</b>	Difesa sulla palla
Posizione shade destra	<b>J</b> + <b>O</b> a sinistra o <b>Ctrl</b> sinistro + <b>⇐</b>	Difesa sulla palla
Posizione shade pari	<b>J</b> + <b>O</b> in direzione opposta o <b>Ctrl</b> sinistro + <b>↓</b>	Difesa sulla palla
Palleggio nel traffico	Tieni premuto <b>J</b> o <b>Ctrl</b> sinistro	Difesa sulla palla
Affondo a sinistra	Muovi rapidamente <b>O</b> a sinistra o <b>⇐</b>	Qualsiasi
Affondo a destra	Muovi rapidamente <b>O</b> a destra o <b>⇒</b>	Qualsiasi
Affondo sopra la testa	Muovi rapidamente <b>O</b> o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b> in direzione opposta al tiratore	Qualsiasi
Affondo in avanti	Muovi rapidamente <b>O</b> o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b> verso il tiratore	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni premuto <b>O</b> in qualsiasi direzione o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b>	Difesa sulla palla
Pressa	Tieni premuto <b>O</b> in qualsiasi direzione o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b>	Difesa senza palla
Raddoppio	<b>Alt</b> o <b>Tab</b>	Qualsiasi

## MOVIMENTI IN POST

(PREMI **Y** o **⇧Shift** destro PER IL POST)

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
Tieni premuto <b>O</b> o <b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b> in qualsiasi direzione	Indietreggia in post	Indietreggia in post	-
Premi rapidamente <b>O</b> o <b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b> verso il canestro	Parti in palleggio	Un palleggio indietreggiando verso il canestro	-
Premi rapidamente <b>O</b> o <b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b> verso l'area	Parti in palleggio	Un palleggio laterale verso l'area	-
Premi rapidamente <b>O</b> o <b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b> verso la linea di fondo	Parti in palleggio	Un palleggio laterale verso la linea di fondo	-
Premi rapidamente <b>O</b> o <b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b> in direzione opposta	Parti in palleggio	Un palleggio lontano dal canestro	-

## MOVIMENTI **Y** o **⇧Shift** destro IN POST

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
<b>Y</b> o <b>⇧Shift</b> destro	Fronteggiamento interno	Disimpegno in palleggio	Fronteggiamento interno
<b>Y</b> o <b>⇧Shift</b> destro + movimento verso il canestro	Fronteggiamento interno	Entrata fronte a canestro	Fronteggiamento interno
<b>Y</b> o <b>⇧Shift</b> destro + movimento verso l'area	Fronteggiamento interno	Entrata fronte a canestro in area	Fronteggiamento interno

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
<b>Y</b> o <b>⇧Shift</b> destro + movimento verso la linea di fondo	Fronteggiamento interno	Entrata fronte a canestro dalla linea di fondo	Fronteggiamento interno
<b>Y</b> o <b>⇧Shift</b> destro + movimento in direzione opposta	Fronteggiamento esterno	Disimpegno veloce in palleggio	Fronteggiamento esterno

## LEVETTA **R**: MOVIMENTI IN POST

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
<b>O</b> o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b> + movimento verso il canestro	Appoggio	Finta di spalla	Appoggio
<b>O</b> o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b> + movimento verso l'area	Shimmy	Finta di entrata	Shimmy
<b>O</b> o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b> + movimento verso la linea di fondo	Shimmy	Finta di virata	Shimmy
<b>O</b> o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b> + movimento in direzione opposta	Crea lo spazio	Finta di entrata	Crea lo spazio
<b>O</b> o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b> + rotazione in senso orario	Entrata in gancio	Entrata in gancio	-
<b>O</b> o <b>↑</b> / <b>⇐</b> / <b>⇒</b> / <b>↓</b> + rotazione in senso antiorario	Virata	Virata	-

## MOVIMENTI IN POST **RT** o **⇧Shift** sinistro

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
Tieni premuto <b>RT</b> o <b>⇧Shift</b> sinistro + movimento verso il canestro	Indietreggia aggressivo	Indietreggia aggressivo	-
Tieni premuto <b>RT</b> o <b>⇧Shift</b> sinistro + movimento verso l'area	Entrata in area	Entrata in area	-
Tieni premuto <b>RT</b> o <b>⇧Shift</b> sinistro + movimento verso la linea di fondo	Entrata dalla linea di fondo	Entrata dalla linea di fondo	-
Tieni premuto <b>RT</b> o <b>⇧Shift</b> sinistro + movimento verso la direzione opposta	Uscita dal post in palleggio	Uscita dal post in palleggio	-

## MOVIMENTI **Y** IN PROTEZIONE o **⇧Shift** destro

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
<b>Y</b> o <b>⇧Shift</b> destro	Fronteggiamento interno	Palleggio in protezione (in entrata e in uscita)	Fronteggiamento interno
<b>Y</b> o <b>⇧Shift</b> destro + movimento a destra del giocatore	Fronteggiamento interno	Indietro al palleggiatore	Fronteggiamento interno
<b>Y</b> o <b>⇧Shift</b> destro + movimento davanti al giocatore	Fronteggiamento interno	Palleggio in avanti regolare	Fronteggiamento interno

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
o  destro + movimento dietro al giocatore	Fronteggiamento interno	Entrata con il braccio esterno (virata)	Fronteggiamento interno
o  destro + movimento verso la sinistra del giocatore	Fronteggiamento esterno	Palleggio lontano regolare (fronte a canestro)	Fronteggiamento esterno

## MOVIMENTI IN PROTEZIONE

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
o  sinistro + movimento a destra del giocatore	Scatto a destra	Scatto a destra	~
o  sinistro + movimento davanti al giocatore	Scatto in avanti	Scatto in avanti	~
o  sinistro + movimento dietro al giocatore	Virata fuori	Virata fuori	~
o  sinistro + movimento a sinistra del giocatore	Scatto a sinistra	Scatto a sinistra	~

## TIRI IN POST

### PULSANTE DI TIRO

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
o  + movimento verso il canestro a sinistra o a destra	Gancio a sinistra o a destra (vicino al canestro)	Gancio a sinistra o a destra (vicino al canestro)	Gancio a sinistra o a destra (vicino al canestro)
o  + movimento lontano da canestro a sinistra o a destra	Fade a sinistra o a destra (più lontano dal canestro)	Fade a sinistra o a destra (più lontano dal canestro)	Fade a sinistra o a destra (più lontano dal canestro)
Premi rapidamente due volte  o  + movimento in qualsiasi direzione	Shimmy a sinistra o a destra	Shimmy a sinistra o a destra	Shimmy a sinistra o a destra
o  + movimento in avanti a sinistra o a destra, quindi  o	Dropstep a sinistra o a destra	Dropstep a sinistra o a destra	~
o  + movimento in direzione opposta a sinistra o a destra, quindi  o	Tiro con saltello a sinistra o a destra	Tiro con saltello a sinistra o a destra	~
o  + movimento in direzione opposta, quindi  o	Tiro con passo indietro	Tiro con passo indietro	~

### LEVETTA TIRO

Comando	Azione
o  sinistro +  o  /  /  verso il canestro a sinistra o a destra	Gancio a sinistra o a destra
o  sinistro +  o  /  /  lontano da canestro a sinistra o a destra	Fade a sinistra o a destra
o  sinistro +  o  /  /  da sinistra a destra o viceversa	Shimmy a sinistra o a destra
o  sinistro + muovi rapidamente due volte  o  /  /  in avanti a sinistra o a destra	Dropstep a sinistra o a destra
o  sinistro + muovi rapidamente due volte  o  /  /  a sinistra o a destra	Tiro con saltello a sinistra o a destra
o  sinistro + muovi rapidamente due volte  o  /  /  in direzione opposta	Tiro con passo indietro

Comando	Azione
o  sinistro + muovi rapidamente due volte  o  /  /  ruotando in senso orario	Entrata con passo indietro
o  sinistro + muovi rapidamente due volte  o  /  /  ruotando in senso antiorario	Tiro con passo indietro e virata

## TIRI PROTETTI

### PULSANTE DI TIRO

Comando	Prima del palleggio	In palleggio	Dopo il palleggio
o  + movimento a destra del giocatore	Tiro protetto	Tiro protetto	Tiro protetto
o  + movimento davanti al giocatore	Tiro protetto con palleggio a sinistra	Tiro protetto con palleggio a sinistra	Tiro protetto
o  + movimento dietro al giocatore	Tiro protetto con palleggio a destra	Tiro protetto con palleggio a destra	Tiro protetto
o  + movimento a sinistra del giocatore	Fadeaway protetto	Fadeaway protetto	Fadeaway protetto
Premi rapidamente due volte  o  + movimento in qualsiasi direzione	Shimmy protetto a sinistra o a destra	Shimmy protetto a sinistra o a destra	Shimmy protetto a sinistra o a destra
o  + movimento davanti al giocatore	Tiro protetto con saltello laterale a sinistra	Tiro protetto con saltello laterale a sinistra	Finta
o  + movimento dietro al giocatore	Tiro protetto con saltello laterale a destra	Tiro protetto con saltello laterale a destra	~
o  + movimento a sinistra del giocatore, quindi  o	Tiro protetto con passo indietro	Tiro protetto con passo indietro	~

### LEVETTA TIRO

Comando	Azione
o  sinistro +  o  /  /  a destra del giocatore	Tiro protetto
o  sinistro +  o  /  /  davanti al giocatore	Tiro protetto con palleggio a sinistra
o  sinistro +  o  /  /  dietro al giocatore	Tiro protetto con palleggio a destra
o  sinistro +  o  /  /  a sinistra del giocatore	Fadeaway protetto
o  sinistro +  o  /  /  da sinistra a destra o viceversa	Shimmy
o  sinistro + premi rapidamente due volte  o  /  /  dietro al giocatore	Tiro protetto con saltello laterale a destra
o  sinistro + premi rapidamente due volte  o  /  /  davanti al giocatore	Tiro protetto con saltello laterale a sinistra
o  sinistro + premi rapidamente due volte  o  /  /  a sinistra del giocatore	Tiro con passo indietro protetto
o  sinistro +  o  /  /  ruotando in senso orario	Tiro in mezza virata protetto
o  sinistro +  o  /  /  ruotando in senso antiorario	Tiro in virata protetto



# RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K13

## VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

### SQUADRA SVILUPPO:

Produttore esecutivo  
Jeff Thomas

### Produzione e progettazione

Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicia Whitehouse  
Grant Wilson  
Rob Jones  
Zach Timmerman  
Kyle Lai-Fatt  
Jerson Sapida  
Mike Wang  
Dion Peete  
Ocie Henderson  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra  
Joe Levesque  
Ben Bishop  
Abe Navarro  
Jonathan Corl

### Squadra grafica VC

Jonathan Gregory  
Winnie Hsieh  
Stephen Ytuarte  
Tim Loucks  
John Lee  
Eric Apel  
Fred Wong  
Roy Tse  
Elias Figueroa  
Paulette Trinh  
Derek Kurimoto  
Willie Phung  
Herman Fok  
Myra Lim  
David Lee  
Anthony Yau  
Quinn Kaneko  
Carrie Dinitz  
Justin Cook  
Chris Barroca  
Nathan Frigard  
Don Bhatarakamol  
Alex Steinberg  
Kurt Lai

### Grafica 2K China

Julien Bares  
Liu Jing  
Su Lu  
Xu Xiao Qiang  
Liu Shan  
Mao Yi Ming  
Jin Yi

### MOTION CAPTURE:

Supervisore  
David Washburn

### Coordinatore

Steve Park

### Specialisti

Jose Gutierrez  
Gil Espanto  
Anthony Tominia  
Kirill Mikhaylov

### SQUADRA AUDIO VC

Direttore audio  
Joel Simmons

Programmatore audio senior e strumenti audio  
Daniel Gardopee

Ingegnere audio senior  
Todd Gunnerson

Progettista audio senior  
Randy Rivas

Autori testi  
Tor Unsworth  
Rhys Jones

Audio aggiuntivo  
Stesura testi aggiuntivi  
Kevin Asseo

SQUADRA TRASMISSIONI E DOPPIATORE:  
Cronista azioni  
Kevin Harlan

Commentatore tecnico  
Clark Kellogg

Cronista a bordo campo  
Doris Burke

Annunciatore studio  
Damon Bruce

Cronista PF  
Peter Barto

Annunciatore promo  
Tony Azzolino

Conferenza stampa  
Mark Middleton

Mentore  
CJ Norde

### MUSICA 2K SPORTS:

*The Contest e Network Sports Tonight*  
Scritta, masterizzata e prodotta da Bill Kole

*The Comeback, The Rivalry e The Breakdown*  
Scritta da Joel Simmons  
Masterizzata e prodotta da Bill Kole

Musica 2K eseguita da CosmoSquad

Intermezzi e musica organo dell'arena  
Casey Cameron

### Musica PA

Bukue One per Funnyman Entertainment  
Chris "The Arsonist" Jenkins per The Fire Department Productions

*Mashitup* di Bukue One, prodotta da Amp Live  
*It's Time* di Bukue One, prodotta da Ph-7  
*Ain'tNoBullHere*, prodotta da Del the Funky Homosapien

Prodotto da APLUS e AGEE  
per Compound 7 Productions:

6TABS

C7 H&G

C7 L.O.

C7 SHOWBOAT

LIKE DAT TAKE DAT

Prodotta da Chris "The Arsonist" Jenkins per The Fire Department Productions

All Hail

Blaq Anthem

BREAKOUT

club test

convinced  
Got Me  
GOTTA EAT  
I THINK YOU KNOW  
IM Hater PRoof  
IM SO DIRTY  
JOGGIN  
KEEP HATIN  
london grits  
Move On  
MUCH BETTER  
OPEN UP  
STAY HUNGRY  
SUPERCIZZLE  
Ringraziamenti speciali  
Craig Rettmer  
Sacramento State Marching Band

### Parlato

Nick Powers  
Carney Lucas  
Michael Distad  
Will Dagnino  
Michael Turner  
Spencer Douglass  
Todd Bergmann  
Cecil Hendrix  
Sean Pacher  
Brian Shute  
Eric White

### Vocio folia

Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Stephen Bernad  
Justin Balague  
Joshua Balague

Ryanson S. Aspiras  
Nathan Runner  
Drew Drucker  
Eric Distad  
Francis Sameon  
Ken Sameon  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Yusuf Hansia  
Jason Arnold  
Jordan Carson  
Byron Deme  
Thomas Brewer  
Michael McCoy  
Choong Man Kim  
Rebecca Friedman  
Savon Cleveland  
Andrew Dragos  
Colety Kaltschmidt  
Daniel Stafford  
Richard Brusa  
Megan Knapp  
Elliott Whitehurst  
Dustin Ragazzino  
Guido Sontori  
Billy Harris  
Leslie Peacock  
Rebekah Peacock  
Paulette Trinh

### FOX STUDIOS

Keith Fox  
Emily Seibert  
Jake Goodwin  
Blue

## 2K CINA

### Responsabile generale

Julien Bares

### Direttore prodotto

Liu Jing

### Produttore

Hu Gang

### Controllo qualità

Xiao Liang

### CONTROLLO QUALITÀ 2K CHINA

#### Responsabile CQ

Zhang Xi Kun

#### Supervisore CQ

Steve Manners

### Tester CQ

Xiao Yao  
Gao You Ming

### Tester

Wei Dan  
Qu Wei  
Lu Ting Ting  
Wang Yang  
Ren Jie  
Chen Deng Liang

### Ringraziamenti speciali

Zhao Hong Wei  
Zhang Qing He

## 2K PUBLISHING

<b>Presidente</b> Christoph Hartmann	<b>Progettista grafico junior</b> Christopher Maas
<b>Direttore generale</b> David Ismaier	<b>Assistente produzione marketing</b> Ham Nguyen
<b>VPS, sviluppo sport</b> Greg Thomas	<b>Responsabile produzione video</b> J. Mateo Baker
<b>Produttore esecutivo</b> Jeff Thomas	<b>Tecnico montaggio video</b> Kenny Crosbie
<b>Produttore</b> Robert Nelson	<b>Tecnico montaggio video junior</b> Michael Howard
<b>Direttore sviluppo prodotto senior</b> Kate Kellogg	<b>Specialista game capture</b> Doug Tyler
<b>Direttore tecnologia</b> Jacob Hawley	<b>Responsabile prodotto marketing</b> Renee Ward
<b>Ideatore sistemi online</b> Louis Ewens	<b>Direttore produzione creativa</b> Jack Scalici
<b>Coordinatore operazioni sviluppo prodotto</b> Ben Kvalo	<b>Responsabile produzione creativa senior</b> Chad Rocco
<b>VPS marketing</b> Sarah Anderson	<b>Responsabile produzione creativa</b> Josh Orellana
<b>VP marketing sportivo</b> Jason Argent	<b>Responsabile consumer engagement</b> Ronnie Singh
<b>VP marketing internazionale</b> Matthias Wehner	<b>VP sviluppo commerciale</b> Kris Severson
<b>Direttore marketing e PR senior</b> Chris Snyder	<b>Vicepresidente affari legali</b> Peter Welch
<b>Responsabile marchio senior</b> Mark Goodrich	<b>VP e consulente affari commerciali</b> Brad Simon
<b>Responsabile marchio</b> Andrew Blumberg	<b>Direttore operazioni</b> Dorian Rehfield
<b>Coordinatore marketing e PR</b> Ryan Balke	<b>Specialista licenze/operazioni</b> Xenia Mul
<b>Assistente marketing</b> Rebecca Euphrat	<b>Direttore ricerca e pianificazione</b> Mike Salmon
<b>Direttore relazioni pubbliche Nord America</b> Ryan Jones	<b>Responsabile marketing relazioni partner</b> Dawn Burnell
<b>Direttore, produzione marketing</b> Jackie Truong	<b>RINGRAZIAMENTI SPECIALI</b> Chris Jones
<b>Direttore grafica, marketing</b> Lesley Zinn Abarcar	Todd Ingram
<b>Direttore web</b> Gabe Abarcar	Kendell Rogers
<b>Progettista web</b> Keith Echevarria	Rick Shawalker
	Lori Durrant
	Jeremy Ford
	Daisy Amescua
	Michael Speller

## 2K GAMES INTERNATIONAL

<b>Responsabile generale</b> Neil Ralley	<b>Assistente responsabile PR internazionali</b> Sam Woodward
<b>Responsabile marketing internazionale</b> Sian Evans	<b>Assistente esecutivo PR internazionali</b> Megan Rex
<b>Responsabili prodotto internazionale</b> Yvonne Dawson	<b>Responsabile marketing digitale internazionale</b> Martin Moore
<b>Responsabili prodotto internazionale</b> Luis de la Camara Burditt	<b>Squadra progettazione</b> James Crocker
<b>Direttore senior, PR internazionali</b> Markus Wilding	Tom Baker

## SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

<b>Produttore internazionale</b> Iain Willows	<b>Squadre localizzazione esterna</b> Around the Word
<b>Responsabile localizzazione</b> Nathalie Mathews	Synthesis International Srl
<b>Assistente responsabile localizzazione</b> Arsenio Formoso	Synthesis Iberia
	Robert Böck

## CONTROLLO QUALITÀ 2K

<b>VP controllo qualità</b> Alex Plachowski	<b>Tester</b> Chris Adams
<b>Responsabile testing</b> David Arnsperger	Dale Bertheola
<b>Responsabili supporto</b> Alexis Ladd	David Antrim
<b>Responsabili supporto</b> Doug Rothman	Lauren Hacaga
<b>Capo testing</b> Casey Ferrell	Bill Lanker
<b>Capo supporto</b> Nathan Bell	Jeremy Thompson
<b>Capo supporto</b> Scott Sanford	Frankie Ludena
<b>Tester senior</b> Matt Newhouse	Robert Klemmner
	Michael Speiler
	Glenn Boyd
	Helmo Cardenas
	Rey Carmier
	Elias Coe
	Rodolfo Garcia
	Cris Maurera
	Kevin Norwood
	Tom Roseman

## CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

<b>Supervisore CQ localizzazione</b> José Miñana	<b>Tecnici CQ localizzazione</b> Andrea De Luna Romero
<b>Programmatore masterizzazione</b> Wayne Boyce	Carine Freund
<b>Tecnico masterizzazione</b> Alan Vincent	Chau Doan
<b>Capo progetto CQ localizzazione</b> Oscar Pereira	Christopher Funke
<b>Capi CQ localizzazione</b> Karim Cherif	Cristina La Mura
Luigi Di Domenico	Emilie Pelade
Oscar Pereira	Enrico Sette
<b>Tecnici senior CQ localizzazione</b> Florian Genthon	Harald Raschen
Fabrizio Mariani	Iris Loison
Jose Olivares	Javier Vidal
Elmar Schubert	Pablo Menéndez
	Sergio Accettura
	Stefan Rossi

## SQUADRA 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique	Jean-Paul Hardy
Ben Lawrence	Jesús Sotillo
Ben Secombe	Lieke Mandemakers
Bernardo Hermoso	Matt Roche/Olivier Troit
Dan Cooke	Richie Churchill
Diana Freitag	Sandra Melero
Dominique Connolly	Simon Turner
Erica Denning	Solenne Antien
Jan Sturm	Stefan Eder

## OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

Anthony Dodd	Nisha Verma
Martin Always	Phil Anderton
Rickin Martin	Robert Willis
	Denisa Polcerova



## 2K ASIA

Direttore marketing Asia Karen Teo	Operazioni internazionali Take-Two Asia Eileen Chong
Responsabile marketing Asia Diana Tan	Veronica Khuan
Responsabile prodotto Asia Chris Jennings	Chermine Tan
Responsabile marketing Giappone Takashi Morita	Fumiko Okura
Responsabile localizzazione Yosuke Yano	Sviluppo business Take-Two Asia Julian Corbett
	Andrew Donovan
	Ellen Hsu
	Henry Park
	Satoshi Kashiwazaki

## NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Vicepresidente senior, concessione licenze & affari commerciali Vicky Picca	Responsabile senior licenze prodotti di intrattenimento Matthew "Tiberius" Holt
Vicepresidente partnership di marketing globale Brian Oliver	Responsabile senior partnership marketing globale Rachel Henley
Direttore senior, prodotti di intrattenimento Anne Hart	Specialista marketing partnership di marketing globale Kara Stetler

## RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Jordan Katz	Ryan Dixon
David Cox	Juan Chavez
Squadra vendite Take-Two	Gail Hamrick
Squadra vendite digitali Take-Two	Sharon Hunter
Squadra marketing canale Take-Two	Michele Shadid
Slobhan Boes	Zambez
Hank Diamond	Access Communications
Alan Lewis	KD&E
Daniel Einzig	League contacts
Christopher Fiumano	Big Solutions
Pedram Rahbari	Gwendoline Oliviero
Jenn Kolbe	
Squadra 2K IS	Ringraziamenti speciali a Visual Concepts
Seth Krauss	Scott Patterson
Greg Gibson	Matt Underwood
Squadra legale Take-Two	Edwin Melendez
Jonathan Washburn	Tutti quelli di Operation Sports
David Boutry	

## ATTORI MOTION CAPTURE

Atleti NBA	Omar Wilkes
Rudy Gay	Alain Laroche
Dwight Howard	Terrence Hundley
Andre Iguodala	Shawn Malloy
Shaun Livingston	Charles "Beast" Rhodes
Corey Maggette	Marquis Gilstrap
Shaquille O'Neal	Tim "TP" Parham
Chris Paul	Brian Laing
Gerald Wallace	Brandon Bush
Evan Turner	Quinnel Brown
Wesley Johnson	Kasib Powell
Quincy Pondexter	Larry "Bone" Williams
	Terrance Todd
	Darren Brooks
Giocatori di basket	Drew Gibson
Grayson Boucher	Johannie Bryant
aka "The Professor"	Patrick Sanders
James "Flight" White	Calvin Henry
Taurian Fontenette	Gerard Anderson
aka "Air Up There"	Jesse Byrd
Stan Fletcher	Purnell Davis
Noah Ballou	Matthew Elijah
Deonta Huff	Snoop Dogg
Leigh Gayden	
Christopher Devine	
Joe Every	

## RICONOSCIMENTI MUSICALI DI NBA 2K13

**Montaggio musica**  
Rick Fox - Fox Sound Studios

**Montaggio musica aggiuntivo**  
Keith Fox  
Emily Seibert

### Ali in the Jungle

Eseguita da The Hours  
Per gentile concessione di Adeline Records  
Scritta da Antony Genn e Martin Slattery  
Pubblicata da Sony/ATV Tunes LLC per conto di Sony/ATV Music Publishing UK Limited, EMI Music Publishing/PMM/Adeline Records/EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)  
Su licenza concessa da Adeline Records  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

### I Ain't No Joke

Eseguita da Eric B. e Rakim  
Scritta da Eric Barrier e William Griffin  
Pubblicata da UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC. (BMI) per suo conto e Robert Hill Music

### 1901

Eseguita da Phoenix  
Per gentile concessione di Glassnote Entertainment Group  
Scritta da Laurent Mazzalai, Christian Mazzalai, Frederic Jean Joseph Moulin, e Thomas Pablo Croquet  
Pubblicata da GhettoBlasters SARRL  
Amministrata da Kobalt Music Publishing America, Inc.

### Victory

Eseguita da Diddy (con la partecipazione di The Notorious B.I.G. e Busta Rhymes)  
Per gentile concessione di Atlantic Recording Corp./Bad Boy Records  
In accordo con Warner Music Group Video Game Licensing  
© 1997 Bad Boy Records  
Scritta da Bill Conti, Sean Combs, Christopher Wallace, Steven Jordan, Trevor Smith e Jason Phillips  
Pubblicata da Starbus, LLC. / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP), EMI U CATALOG INC. (ASCAP) e EMI UNART CATALOG INC. (BMI)  
Amministrata da Kobalt Music Publishing America, Inc.  
© 1997 STEVEN A. JORDAN MUSIC, INC. (ASCAP), T'ZIAH MUSIC (BMI), EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP), JUSTIN COMBS PUBLISHING (ASCAP), BIG POPPA MUSIC (ASCAP), EMI UNART MUSIC, INC. (BMI) AND JAE WONG PUBLISHING (ASCAP)  
TUTTI I DIRITTI PER CONTO DI STEVEN A. JORDAN MUSIC, INC.  
AMMINISTRATA DA WB MUSIC CORP  
TUTTI I DIRITTI RISERVATI  
(CONTIENE SPEZZONI DA «GOING THE DISTANCE» DI BILL CONTI.  
EMI UNART MUSIC (ASCAP)  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

### Around the World

Eseguita da Daft Punk  
Per gentile concessione di Daft Life Ltd./Virgin Music Francia  
Scritta da Thomas Bangalter e Guy Manuel Homem Christo  
Pubblicata da Universal Music - Z Songs (BMI) per conto di Imagem London Ltd.  
Usata su licenza di EMI Film & Television Music

### Shove It

Eseguita da Santigold con la partecipazione di Spank Rock  
Scritta da Santi White, Naeem Juwan e John Hill  
Pubblicata da Downtown DLJ Songs (ASCAP) e Little Jerk (ASCAP) c/o Downtown Records/EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

### Amazing

Eseguita da Kanye West con la partecipazione di Young Jeezy  
Scritta da Jeffrey Bhasker, Benjamin Hudson-McIndowie, Jay W. Jenkins, Malik Yusef El Shabbaz Jones, Dexter Raymond Jr. Mills e Kanye Omari West  
Pubblicata da Sony/ATV Songs LLC/Way Above Music/Universal Music Corp. (ASCAP) per conto di se stessa e Jabriel Iz Myne/EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)/Editori sconosciuti  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

### Stillness Is the Move

Eseguita da Dirty Projectors  
Per gentile concessione di Domino Records  
Scritta da David Longstreth (BMI) e Amber Coffman (SESAC)  
Pubblicata da Domino Publishing Company of America, Inc. (BMI)/Memory Foam (SESAC) amministrata da Domino US Publishing Company (SESAC)

### The World is Yours

Eseguita da Nas  
Scritta da Nasir Jones e Peter O. Phillips  
Pubblicata da Universal Music - Z Tunes LLC per conto di Skematics Music, Inc. e Universal Music - Z Songs (ASCAP/BMI) e Pete Rock Publishing (ASCAP) c/o Reach Music Publishing Inc.  
Per gentile concessione di Columbia Records  
In accordo con Sony Music Licensing

### Viva La Vida

Eseguita da Coldplay  
Per gentile concessione di EMI Records Ltd.  
Scritta da Guy Rupert Berryman, Jonathan Mark Buckland, William Champion e Christopher Anthony John Martin  
Pubblicata da Universal Music - MGB Songs (ASCAP) per conto di Universal Music Publishing MGB Ltd.  
Usata su licenza di EMI Film & Television Music

### We Live in Brooklyn, Baby

Eseguita da Roy Ayers  
Scritta da Harry Whitaker  
Pubblicata da Missing Link Music (ASCAP)

### Stress

Eseguita da Justice  
Per gentile concessione di Atlantic Recording Corp./Because Music  
Scritta da Gaspard Auge e Xavier De Rosnay  
Pubblicata da Blue Mountain Music Ltd/Irish Town Songs (ASCAP) per conto di Because Editions  
In accordo con Warner Music Group Video Game Licensing  
© 2007 Ed Banger Records su licenza esclusiva da Because Music

### The Bounce

Eseguita da Jay-Z con la partecipazione di Kanye West  
Scritta da Tim Mosley, Shawn Carter e William Pettaway  
Pubblicata da EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)  
© 2002 WB MUSIC CORP. (ASCAP), EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI), LIL LU LU PUBLISHING (BMI) AND BILLEY PETTAWAY MUSIC (BMI)  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.



### **Shook Ones Pt. II**

Eseguita da Mobb Deep  
Scritta da Albert Johnson e Kejuan Waliek Muchita  
Pubblicata da Universal Music – le canzoni di MGB per conto di se stessa e Juvenile Hell/Universal Music – Careers per conto di se stessa e P. Noid Publishing (ASCAP/BMI)  
Per gentile concessione di RCA Records, una divisione di Sony Music Entertainment  
In accordo con Sony Music Licensing

### **Ima Boss (strumentale)**

Eseguita da Meek Mill  
Scritta da William Roberts, Orlando Tucker e Robert Williams  
Per gentile concessione di Maybach Music Group/Warner Bros. Records  
In accordo con Warner Music Group Video Game Licensing  
P 2011 MMG/Warner Bros. Records Inc.  
Pubblicata da EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)/Sony/ATV Songs LLC/First N Gold/Maybach Music Group © 2011 WB MUSIC CORP. (ASCAP), FOREVER RICH (ASCAP), ROBERT WILLIAMS ASCAP PUB DESIGNEE (ASCAP), 4 BLUNTS LIT AT ONCE PUBLISHING (BMI) ED EDITORI SCONOSCIUTI (NS)  
TUTTI I DIRITTI PER CONTO DI SE STESSA, FOREVER RICH E ROBERT WILLIAMS ASCAP PUB DESIGNEE AMMINISTRATA DA WB MUSIC CORP.  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

### **Mercy**

Eseguita da Kanye West con la partecipazione di Big Sean, Pusha T, e 2 Chainz  
Scritta da Sean Michael Anderson, Twilite Tone, Mike Dean, Tauheed Epps p/k/a 2 Chainz, Stepan Taft, Terrence Le Varr Thornton, Kanye Omari West, "Denzie Beagle, \*/\*\*Winston Riley, \*\*Reggie Williams e \*\*\*James Thomas e autori sconosciuti  
Pubblicata da Sony/ATV Songs LLC/Neighborhood Pusha Publishing/Please Music My Publishing Inc./RLFG Music/Songs of Universal Inc. (ASCAP/BMI) per conto di se stessa e FF To Def Publishing LLC. /\*Universal-Polygram International Publishing, Inc. per conto di Dub Plate Music Publishers Ltd./The Royalty Network/Ty Epps Music (ASCAP) amministrata da Reservoir Media Music (ASCAP)/EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.  
\*Contiene uno spezzone di "Dust A Sound Boy," i cui autori ed editori sono indicati da \*  
\*\*Contiene uno spezzone di "Cu-Onuh," i cui autori ed editori sono indicati da \*\*  
\*\*\*Contiene uno spezzone di "Lambo," i cui autori ed editori sono indicati da \*\*\*

### **Elevation**

Eseguita da U2  
Scritta da Adam Clayton, Dave Evans, Paul David Hewon e Larry Mullen  
Pubblicata da UNIVERSAL POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC. (ASCAP) PER CONTO DI UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING INTERNATIONAL B.V.

### **On to the Next One**

Eseguita da Jay-Z con la partecipazione di Swizz Beatz  
Scritta da Michel Andre Auge Gaspard, Shawn C. Carter, Jessie Chaton, Xavier De Rosnay e Kasseem Dean  
Per gentile concessione di Atlantic Recording Corp./Roc Nation  
In accordo con Warner Music Group Video Game Licensing  
© 2009 Shawn Carter  
Pubblicata da Universal Music – MGB Songs (ASCAP)/SESAC per conto di Universal Music Publishing MGB France e Options/Universal Tunes- una divisione di Songs of Universal, Inc. per conto di se stessa e Monza Ronzo/EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.  
Contiene uno spezzone di: "D.A.N.C.E."  
Eseguita da Justice  
Per gentile concessione di Atlantic Recording Corp./Because Music  
In accordo con Warner Music Group Video Game Licensing  
© 2007 Ed Banger Records su licenza esclusiva da Because Music

### **Jay-Z – Public Service Announcement**

Eseguita da Jay-Z  
Scritta da Shawn Carter, Justin Smith e Raymond Levin  
/EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)  
Contiene uno spezzone di "Little Boy Blues," scritta da Raymond Levin  
/Edgewater Music  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

### **H.A.M. (strumentale)**

Eseguita da  
Scritta da Lexus Arnel Lewis, Kanye Omari West, Mike Dean e Shawn C. Carter  
/EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) e EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)  
© WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), KIMANI MUSIC (BMI), PLEASE GIMME MY PUBLISHING INC. (BMI), CARTER BOYS MUSIC (ASCAP) ED EDITORI SCONOSCIUTI (NS)  
TUTTI I DIRITTI PER CONTO DI SE STESSA E KIMANI MUSIC  
AMMINISTRATA DA WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

### **We Major**

Eseguita da Kanye West con la partecipazione di Nas e Really Doe  
Scritta da Warryn S. Campbell, Nasir Jones, Maureen Elizabeth Reid, Russell W. Simmons, Lawrence Smith, Warren Trotter, Kanye Omari West, Antony Von Williams e Dontae Maurice Winslow  
/Universal Music – Z Songs/Universal Music Corp./Songs of Universal, Inc. per conto di se stessa e Rush Music Corp./Universal Tunes, A.D.O. Songs of Universal Inc. per conto di se stessa e Notting Hill Songs USA/Universal Music Publishing Pty. Ltd. per conto di se stessa, Penafire Prod. e Ultra Empire Music (ASCAP/BMI)/SESAC/EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) e EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

### **Blow the Whistle**

Eseguita da Too Short  
Per gentile concessione di RCA Records, una divisione di Sony Music Entertainment  
In accordo con Sony Music Licensing  
Scritta da Todd Anthony Shaw, La Marquis Jefferson, James Phillips, Craig D. Love e Jonathan H. Smith  
Pubblicata da ME AND MARO MUSIC (ASCAP) c/o BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC e Universal Music – Z Songs per conto di se stessa e Srand Music (BMI)/EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) e EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Reservoir 416 (BMI) c/o Reservoir Media Management, Inc.  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

### **Pump It Up (Freestyle)**

Eseguita da Jay-Z  
Scritta da Robert Earl Bell, Ronald N. Bell, George Melvin Brown, Joseph Anthony Budden, Shawn C. Carter, Robert Spike Mickens, Claydes Eugene Smith, Justin Gregory Smith, Dennis Thomas e Richard A. Westfield  
Prodotta da Just Blaze for F.O.B. Entertainment/N.Q.C. Management, LLC  
Pubblicata da Songs of Universal, Inc. (BMI) / N.Q.C. Music Publishing, LLC per conto di F.O.B. Music Publishing, LLC  
© 2010 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), OLD RIVER MUSIC, (BMI), ON TOP PUBLISHING (NS), FOB MUSIC PUBLISHING (ASCAP) E CARTER BOYS MUSIC (ASCAP)  
TUTTI I DIRITTI PER CONTO DI SE STESSA E OLD RIVER MUSIC, AMMINISTRATA DA WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. TUTTI I DIRITTI RISERVATI  
(CONTIENE SPEZZONI DI "PUMP IT UP" DI ROBERT MICKENS, CLAYDES SMITH, RICHARD WESTFIELD, GEORGE BROWN, RONALD BELL, RONALD NATHAN BELL, JOSEPH ANTHONY BUDDEN E JUSTIN SMITH, WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP., OLD RIVER MUSIC, ON TOP PUBLISHING, FOB MUSIC PUBLISHING)

### **Run This Town**

Eseguita da Jay-Z con la partecipazione di Kanye West e Rihanna  
Per gentile concessione di Atlantic Recording Corp./Roc Nation  
In accordo con Warner Music Group Video Game Licensing  
© 2009 Shawn Carter  
Scritta da Ernest Wilson, Sean Carter, Kanye West, Jeffrey Bhasker, Robyn Rihanna Fenty, "Anthonasios Alatas, "Christos Vlachakis, "Marinos Glamalakis, "Niko Grapsas e "Nikos Dounavis  
Pubblicata da Sony/ATV Songs LLC/Way Above Music/Chrysalis Songs (BMI)/No ID Music (BMI) c/o BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC/EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) e EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)/Editori sconosciuti  
© 2010 WARNER CHAPPELL MUSIC GREECE LTD (AEPI) ED EDITORI SCONOSCIUTI (NS)  
TUTTI I DIRITTI RISERVATI  
QUESTO LAVORO CONTIENE SPEZZONI DA "SOMEDAY IN ATHENS" - ATHANASIOS ALATAS E EIKONAXOS ALATAS.  
Autori indicati da \*  
Tutti i diritti riservati. Utilizzata su concessione.

## **PUBBLICATO DA 2K SPORTS 2K Sports è una divisione di 2K, un marchio di Take-Two Interactive Software.**

Tutti i marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. I nomi e i logo di tutte le arene sono marchi commerciali registrati dei rispettivi detentori e sono usati su concessione. Alcuni marchi commerciali utilizzati qui [o di seguito] sono di proprietà di American Airlines, Inc. usati su licenza da 2K Sports. Tutti i diritti riservati.

Copyright 2012 di STATS LLC. Qualsiasi uso commerciale o distribuzione dei materiali concessi in licenza senza l'esplicito consenso scritto di STATS LLC è severamente proibito.

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

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

Strumenti supporto di Localizzazione forniti da XLOC, Inc.

Ringraziamenti speciali ad Anne Hart, Matthew Holt e Brian Choi di NBA Entertainment, Inc.



documento potrebbe essere aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo [www.taketowgames.com/edu](http://www.taketowgames.com/edu). L'uso di questo Software non comporta la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implicando l'eliminazione del termine stesso.

**INSTALLAZIONE, COPIANDO/USANDO IL SOFTWARE (COSÌ COME DEFINITO QUI), SI ACCETTA DI ESSERE VINCOLATI DALLE CONDIZIONI E DAI TERMINI DELLA LICENZA LIMITATA DEL SOFTWARE E DELL'ACCORDO DI LICENZA ("ACCORDO") ED ALLE CONDIZIONI INDICATE NEL PRESENTE DOCUMENTO. IL SOFTWARE COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO DOCUMENTO, IL SOFTWARE INCLUSO IN QUALSIASI ALTRO DOCUMENTO, I MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE LEGATI A QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI ALTRO MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTATE I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. E CONFERMATE IL VOSTRO ACCORDO CON I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO. NON SI OTTERRÀ IL PERMESSO DI INSTALLARE, USARE O USARE IL SOFTWARE.**

**CONDIZIONE 1. SCOPO E CONSENSO IN LICENZA E NON VENDUTO.** Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, della licenza di garanzia, con il presente, il diritto e la licenza non esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software sono personali e non commerciali su un solo computer (o piattaforma), se non per scopi di backup o archiviazione. Il presente accordo non si applica al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza sotto questo Accordo cesserà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla data dell'eliminazione del Software o della cessazione dell'Accordo da parte del Cedente. La vostra licenza termina immediatamente se tentate di aggirare qualsiasi misura tecnica protettiva utilizzata in relazione al Software. Il Software non può essere copiato, modificato, distribuito, venduto, noleggiato, concesso in licenza, o altrimenti trasferito o assegnato alcun titolo o proprietà nel Software e che il presente accordo non sarà inteso quale vendita di qualsiasi diritto nel Software. Tutti i diritti non specificamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Cedente e la licenza è, qualora applicabile, dai relativi licenziari.

**CONDIZIONE 2. DISTRIBUZIONE E CONSENSO IN LICENZA.** Il Cedente della licenza detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a questo Software, inclusi, senza limitazione, a questi, limitati, diritti d'autore, marchi registrati, diritti di proprietà intellettuale, diritti di proprietà intellettuale, titoli, diritti di informazioni, gli effetti audiovisivi, i giuramenti, i personaggi, i nomi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti di suono, 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 internazionali in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, modificato, distribuito, venduto, noleggiato, concesso in licenza, o altrimenti trasferito, senza previa autorizzazione scritta da parte del Cedente della licenza. Qualsiasi persona che copri, riproduca o divulghi (o qualsiasi parte del Software, in qualsiasi modo o con qualsiasi mezzo, volentieri o intenzionalmente) i suoi diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali in base agli Stati Uniti o nel proprio Paese. Va tenuto presente che le violazioni dei diritti d'autore sono perseguibili anche in base alla legislazione internazionale. La singola violazione del Software contiene determinati materiali accordati in licenza, e in caso di violazione del presente Accordo, i cedenti del Cedente della licenza potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente menzionati in questa sede sono riservati dal Cedente.

**CONDIZIONE 3. DISTRIBUZIONE DELLA LICENZA.**

Il presente confermate il vostro accordo a non: a) utilizzare il Software per scopi commerciali; b) divulgare, negoziare, offrire in licenza, vendere, affittare o altrimenti trasferire il Software; c) pubblicare o distribuire il Software; d) pubblicare o distribuire la copia del Cedente della licenza o come stabilito in questo documento; e) effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (o per quanto stabilito nel presente Accordo); f) rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti; e, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo, utilizzare il Software per scopi commerciali. Il presente accordo non si applica al backup o al più computer o unità di gioco contemporaneamente; f) copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di salvare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM o DVD-ROM allegato sotto divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente create automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di backup o archiviazione. Il presente accordo non si applica al backup o archiviazione di più computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Cedente della licenza non abbia un accordo di licenza in loco separato che rendi il Software disponibile per l'utilizzo commerciale; h) decodificare, decompilare, smontare, preparare o rendere basate su di esso o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente; i) rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta presente nel Software; j) pubblicare o distribuire il Software; k) pubblicare o distribuire direttamente o indirettamente qualsiasi Software in cui gli diritti di creazione del Software, così come stabilito qui, violi la legislazione o la normativa sulla esportazione, o comunque violare le legislazioni o le normative che potrebbero essere emendate di volta in volta.

**CONDIZIONE 4. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 5. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 6. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 7. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 8. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 9. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 10. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 11. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 12. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 13. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 14. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 15. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 16. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 17. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 18. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 19. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 20. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 21. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 22. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 23. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 24. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 25. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 26. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 27. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 28. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 29. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 30. AZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE** Il Cedente della licenza, a discrezione del Cedente, può offrire al pubblico estrazione del Software, l'installazione, i servizi di parti terze e/o altri servizi. Il Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni di questo Accordo) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software.

**CONDIZIONE 31. A**

indicato, si raccomanda di non utilizzare il Software.

### III. GARANZI

**GARANZIA LIMITATA.** Il Cedente della licenza a virgolariprice, per 90 giorni dalla data di acquisto, (qualora stia l'acquirente iniziale e originale del Software) che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Cedente garantisce che questo Software è compatibile con i sistemi operativi per i quali è stato fornito e soddisfa i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software e che è stato certificato dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato, tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Cedente non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer unità di gioco. Il Cedente non garantisce contro le interferenze nel vostro godimento del Software; che il Software soddisferà le vostre necessità; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, o che il Software sarà compatibile con software o hardware di terze parti o che qualsiasi errore nel Software verrà corretto. Nessun consiglio o suggerimento, dato o non dato, da parte del Cedente, può essere considerato la causa di qualsiasi danno, diretto o indiretto, che possa derivare dall'uso del Software. Il Cedente creerà una copia di backup. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, riscontrate dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Cedente della licenza confermerà il proprio accordo a sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, pressoché che il Software sia attualmente prodotto dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un prodotto equivalente, di pari valore e di valore superiore. La presente garanzia è valida solo se il prodotto è stato acquistato come nuovo e originariamente fornito dal Cedente della licenza 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 stabilità legittima è espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato.

Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, adeguatezza a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

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

[illegible]

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON È CONSENTITO ALCUN LIMITE SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI. IN TAL CASO, LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA IN CUI QUALSiasi SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA SIA PROIBITA DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI

ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE  
POTRESTE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE  
A GIURISDIZIONE

CESSAZIONE TIPO

termina dell'utente o del Cedente della licenza, oppure decadrà automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si ha l'obbligo di distruggere o restituire la copia fisica del Software al Cedente della licenza, oltre che di distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegati in possesso dell'utente o sotto il suo controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer sui quali era stato installato).

**DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA:** Il software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1) (i) delle clausole in Diritti e dei tecnici e software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) FAR 27.227-701. Il software per computer (c) (1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 27.227-19, come applicabile. Il Contraente / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

**REMEDIEQUI:** Con il presente, non fermate di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non fossero specificatamente applicati, il Cedente della licenza subirebbe danni irreparabili e quindi confermate il vostro accordo affinché il Cedente della licenza sia autorizzato, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

**INDENNITÀ:** Confermate di difendere e mantenere indenni il Cedente della licenza, i suoi partner, cedenti di licenza, filiali, appaltatori, funzionari, amministratori, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa dovuta, direttamente o indirettamente, alle vostre azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

VARI: Il presente Accordo rappresenta l'accordo globale relativamente a questa licenza tra la Parte e sostituisce qualsiasi accordo o dichiarazione precedente e di loro. Potrà essere emendato solamente in forma scritta, di comune accordo tra le Parti. Qualora qualche clausola del presente Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite necessario a renderla applicabile e le restanti clausole del presente Accordo non ne saranno influenzate.

**LEGGE IN FIDUCIA.** Il presente accordo sarà interpretato (senza tenere conto di vigili o scelta di principi) in conformità alla legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York e cittadini dello Stato di New York, e in mancanza di legge stabilita dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Cedente per il particolare caso o in contrasto con le leggi locali, la giurisdizione unica ed esclusiva e la sede processuale saranno lo Stato di New York e l'eventuale rinuncia al principio sede dell'arbitrato (Contest New York) sarà valida e vincente. Il presente accordo sarà interpretato e applicato secondo i termini e le condizioni di cui sopra. I Cedenti e i Contraenti accettano che eventuali processi vengono celebrati come specificato dalle presenti norme per la notifica di avvisi o altrimenti come 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 mobili non si applica al presente accordo, né qualunque disposizione transitoria che scaturisca dal presente accordo.

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

© 2005-2012 Take-Two Interactive Software e le sue sussidiarie. Tutti i diritti riservati. 2K Sports, il logo 2K Sports, e il logo Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. 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, interamente o in parte, senza previa autorizzazione scritta di NBA Properties, Inc. © 2012 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. © 2012 Christopher Victorio. Tutti i diritti riservati.

## ASSISTENZA

**In caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrai contattare il personale della nostra assistenza tecnica in diversi modi:**

**Telefono: 0236049218\***

**Dal lunedì al venerdì dalle 13:00 alle 21:00**

**\*(Contatta il tuo operatore telefonico per conoscere l'esatto costo della telefonata).**

**Sito web:**

Email:

**NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NÉ AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.**