

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.



ATTENZIONE: leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse in questo manuale prima di utilizzare la console, un disco o un accessorio Nintendo®.



Supporta
QUESTO GIOCO SUPPORTA LE
MODALITÀ 50 Hz (576i) E 60 Hz (480i).



IMPORTANTE NOTA LEGALE

QUESTO GIOCO NINTENDO È ESCLUSIVAMENTE DESTINATO ALL'USO CON DISPOSITIVI LEGALI. L'USO DI UN DISPOSITIVO ILLEGALE RENDERÀ NULLA LA GARANZIA DEL PRODOTTO NINTENDO. ESEGUIRE UNA COPIA DI QUALSIASI GIOCO NINTENDO È ILLEGALE E SEVERAMENTE VIETATO DALLE LEGGI NAZIONALI E INTERNAZIONALI SULLA PROPRIETÀ INTELLETTUALE.

LICENSED BY



TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

SOMMARIO

3 COMANDI

3 GIOCO NORMALE

3 ATTACCO BASE

3 DIFESA BASE

4 COMANDI AVANZATI – ATTACCO

4 COMANDI AVANZATI – DIFESA

4 COMANDI SCHIACCIATA

4 ISOMOTION™

5 GIOCO IN POST – ATTACCO

6 GIOCO IN POST – DIFESA

6 PARTITE VELOCI E MODALITÀ CARRIERA

6 COMANDI AGGANZIA GIOCATORE - SULLA PALLA

7 COMANDI AGGANZIA GIOCATORE - SENZA PALLA

7 PARTITE ALLEANZA, GRUPPO E URBANE

7 COMANDI AGGANZIA GIOCATORE - SULLA PALLA

8 COMANDI AGGANZIA GIOCATORE - SENZA PALLA

8 MENU PRINCIPALE

9 FUNZIONI DI NBA 2K13

10 MENU DI PAUSA

11 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K13

16 RICONOSCIMENTI MUSICALI DI NBA 2K13

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



Aggiornamento del menu Wii

La prima volta che inserisci il disco nella console Wii™, viene verificato se nella console è presente la versione più recente del **menu Wii**. Nel caso sia necessario un aggiornamento, verrà visualizzato lo **schermo di conferma Aggiornamento console Wii** e dovrai selezionare OK per proseguire. A volte l'aggiornamento richiede qualche minuto ed è possibile che vengano installati nuovi canali nel **menu Wii**. Ricorda che il **menu Wii** deve essere aggiornato per poter avviare il disco.

NOTA: se, dopo aver eseguito un aggiornamento, nel Canale Disco non viene ancora visualizzato il titolo del disco inserito, è necessario un ulteriore aggiornamento. In tal caso, ripeti la procedura descritta precedentemente.

I canali aggiunti al **menu Wii** tramite un aggiornamento vengono salvati nella memoria della console se è disponibile sufficiente spazio libero. Puoi eliminare i canali aggiunti accedendo allo **schermo Gestione dati** dalle opzioni Wii; se in futuro li volessi nuovamente scaricare, lo potrai fare attraverso il Canale Wii Shop senza costi aggiuntivi.

Quando viene eseguito l'aggiornamento del **menu Wii**, c'è la possibilità che eventuali modifiche software o hardware non autorizzate vengano individuate e che i contenuti non autorizzati vengano cancellati: ciò potrebbe provocare il blocco immediato o ritardato della console. La mancata esecuzione dell'aggiornamento potrebbe causare problemi di utilizzo a questo e ad altri giochi futuri. Nintendo non può garantire che i software o gli accessori non autorizzati funzionino ancora dopo aver eseguito questo o futuri aggiornamenti del **menu Wii**.

Avvertenza – Utilizza il laccetto per telecomando Wii

Per maggiori informazioni su come usare il laccetto per telecomando Wii, consulta i capitoli Uso del telecomando Wii e Uso del Nunchuk nel manuale di istruzioni della console Wii: installazione.

Per maggiori informazioni sulla modalità 60 Hz e EDTV/HDTV, consulta il capitolo Impostazioni console Wii e gestione dati nel manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.

Per maggiori informazioni sul Nunchuk™ e sul controller tradizionale consulta il Manuale di istruzioni della console Wii: installazione (Uso del telecomando Wii/Uso del Nunchuk™) e il Manuale di istruzioni del controller tradizionale/controller tradizionale pro.

Se vuoi usare il tuo telecomando Wii con una console Wii che non sia la tua o vuoi usare il telecomando Wii di un amico con la tua console, consulta il capitolo Sincronizzare il telecomando con la console Wii nel manuale di istruzioni della console Wii: installazione.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console Wii. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Wii è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni a riguardo, consulta il manuale di istruzioni della console Wii: canali e impostazioni.



COME INIZIARE

Inserisci il disco di **NBA 2K13** nello slot disco. La console si accenderà e apparirà lo **schermo salute e sicurezza** mostrato qui a destra. Dopo aver letto attentamente, premi il pulsante A per proseguire. Lo **schermo salute e sicurezza** appare sia quando inserisci il disco prima di accendere la console, sia quando accendi la console con il disco non inserito.

Punta il telecomando Wii verso il Canale Disco nel **menu Wii** e premi il pulsante A.

Apparirà lo **schermo anteprima canali**. Punta il telecomando Wii verso AVVIA e premi il pulsante A.

Apparirà lo **schermo informazioni laccetto**.

Controlla di avere assicurato correttamente il laccetto al polso e premi il pulsante A.

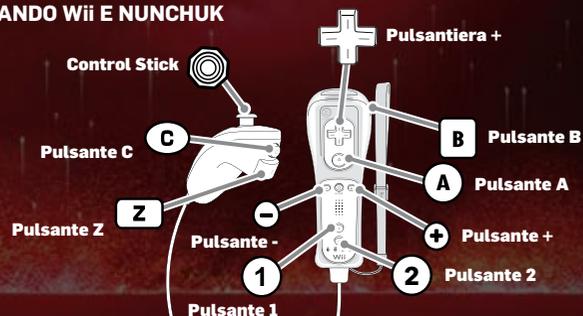
Si avvierà il filmato iniziale.



COMANDI

Gli schemi seguenti illustrano i comandi per telecomando Wii e Nunchuk. In alternativa puoi collegare un controller tradizionale in qualsiasi momento e visualizzare lo schema dei comandi del menu Opzioni o in modalità Allenamento.

TELECOMANDO WII E NUNCHUK



GIOCO NORMALE

	ATTACCO BASE	DIFESA BASE
Control Stick	Movimento	Movimento
Pulsante C	Scegli passaggio	Cambio icona
Pulsante Z	IsoMotion™	D intensa
Pulsante 1	Schemi di posizione/Blocco	N/D

	ATTACCO BASE	DIFESA BASE
Pulsante 2	DAV (decisioni al volo)	DAV
Pulsante +	Pausa	Pausa
Pulsante -	Timeout	Fallo intenzionale
Pulsante A	Passaggio	Cambio giocatore
Pulsante B	Scatto	Scatto
Pulsantiera + ↑	Arresto e tiro	N/D
Pulsantiera + ↓	Finta (tenendo premuto il pulsante Z)	Raddoppio
HOME	Visualizza il menu HOME	Visualizza il menu HOME

COMANDI AVANZATI – ATTACCO

Inizio tiro	Sposta il telecomando Wii in alto
Rilascio tiro	Sposta il telecomando Wii in basso
Palleggio contestuale	Pulsante Z + sposta il telecomando Wii in posizione orizzontale
Posizione chiamata di gioco	Premi rapidamente il pulsante 1, premi rapidamente l'icona del compagno desiderato e scegli lo schema dal menu
Blocco	Tieni premuto e rilascia il pulsante 1 per chiamare un pick and roll (premi il pulsante 1 di nuovo per far tagliare chi blocca); tieni premuto il pulsante 1 finché il giocatore che blocca non è pronto per un pick and pop
Alley oop	Pulsante Z + pulsante B + pulsante A

COMANDI AVANZATI – DIFESA

Rimbalzo/Stopzata	Sposta il telecomando Wii in alto
Alza entrambe le mani	Sposta Nunchuk e telecomando Wii assieme in alto
Subisci sfondamento	Sposta Nunchuk e telecomando Wii assieme in basso
Stopzata spettacolare	Tieni premuto il pulsante B + sposta il telecomando Wii in alto
Ruba palla	Sposta il telecomando Wii a sinistra/destra o pulsantiera + ←

COMANDI SCHIACCIATA

Schiacciata contestuale	Pulsante B (scatto) + sposta il telecomando Wii in alto
Schiacciata spettacolare	Pulsante B (scatto) + sposta il telecomando Wii a sinistra
Schiacciata potente	Pulsante B (scatto) + sposta il telecomando Wii a destra
Schiacciata all'indietro	Pulsante B (scatto) + sposta il telecomando Wii in basso

ISOMOTION™

Cambia mano con la palla	Mentre sei fermo, muovi il Control Stick verso la mano senza palla
Valutazione	Mentre sei fermo, premi il pulsante Z + muovi il Control Stick verso sinistra, destra o lontano dal canestro
Esitazione	Mentre sei fermo, premi il pulsante Z
Cambio mano	Tieni premuto il pulsante Z + muovi il Control Stick verso la mano senza palla

ISOMOTION™

Doppio cambio mano	Tieni premuto il pulsante Z + muovi il Control Stick verso la mano senza palla, poi di nuovo verso la mano con la palla
Dietro la schiena	Ruota il Control Stick disegnando un semicerchio dalla mano con la palla fino ad arrivare all'altra mano (passando dietro la schiena del giocatore)
Virata	Tieni premuto il pulsante Z + ruota il Control Stick disegnando un semicerchio dalla mano con la palla fino ad arrivare all'altra mano (passando dietro la schiena del giocatore)
Mezza virata	Tieni premuto il pulsante Z + ruota il Control Stick disegnando un semicerchio dalla mano con la palla fino ad arrivare all'altra mano (passando dietro la schiena del giocatore), poi ruota nella direzione opposta
Passo indietro	Tieni premuto il pulsante Z + muovi il Control Stick allontanandolo dalla direzione di movimento del giocatore
Passo indietro e vai	Tieni premuto il pulsante Z + muovi il Control Stick allontanandolo dalla direzione di movimento del giocatore, quindi torna alla direzione iniziale
Esitazione rapida/ Accelerazione	Mentre ti muovi e tieni premuto il pulsante B, premi il pulsante Z
Cambio mano con esitazione	Mentre ti muovi, tieni premuto il pulsante Z + muovi il Control Stick verso la mano senza palla
Dentro e fuori	Mentre ti muovi, tieni premuto il pulsante Z + muovi il Control Stick verso la mano senza palla, poi di nuovo verso la mano con la palla

GIOCO IN POST – ATTACCO

Chiama la palla	Pulsante A
Impegno in post	Tieni premuto il pulsante Z con la schiena verso il difensore (rilasciandolo potrai effettuare una virata o disimpegnarti)
Lotta per la posizione	Impegna, tieni premuto il pulsante Z + premi il Control Stick contro il difensore
Evitare negazione post	Muovi il Control Stick nella direzione del tentativo di negazione da parte del difensore
Fronteggiamento	Mentre sei impegnato in post con la palla in entrambe le mani, muovi il Control Stick in direzione opposta al difensore
Tiro in sospensione dal fronteggiamento	Fronteggia il difensore in post, poi sposta il telecomando Wii in alto
Shimmy sinistro	Mentre sei impegnato in post con la palla in entrambe le mani, sposta rapidamente il telecomando Wii a sinistra
Shimmy destro	Mentre sei impegnato in post con la palla in entrambe le mani, sposta rapidamente il telecomando Wii a destra
Finta	Mentre sei impegnato in post con la palla in entrambe le mani, tieni premuto il pulsante Z e sposta il telecomando Wii a sinistra/destra
Gancio saltato sinistro/ destro	Mentre sei impegnato in post vicino a canestro, sposta il telecomando Wii a sinistra/destra
Fadeaway saltato sinistro/ destro	Mentre sei impegnato in post più lontano dal canestro, sposta il telecomando Wii a sinistra/destra

Dropstep	Mentre sei impegnato in post, palleggiando o prima di palleggiare, muovi il Control Stick verso la linea di fondo + premi il pulsante B
Passo e tiro	Mentre sei impegnato in post, palleggiando o prima di palleggiare, muovi il Control Stick verso l'area + premi il pulsante B
Giro rapido	Mentre sei impegnato in post, palleggiando o prima di palleggiare, muovi il Control Stick verso il lato sinistro o destro del giocatore + premi il pulsante Z
Vira all'esterno per un lob	Mentre sei impegnato, rilascia il pulsante Z e muovi il Control Stick a sinistra/destra
Finta e arresto con virata (stesso lato)	Mentre sei impegnato in post con la palla in mano senza aver palleggiato, fai una finta. Una volta iniziata la finta, premi la pulsantiera + ↑

GIOCO IN POST – DIFESA

Forza l'impegno in post con l'attaccante	Tieni premuto il pulsante Z quando sei vicino alla schiena dell'attaccante
Flop	Sposta Nunchuk e telecomando Wii assieme in basso (come in Subisci sfondamento) mentre l'attaccante indietreggia aggressivamente
Nega post	Mentre sei impegnato, muovi il Control Stick a sinistra o a destra dell'avversario in post
Fronteggia post	Mentre sei impegnato, muovi Control Stick per portare il giocatore tra la palla e l'attaccante in post
Ruba palla in post	Mentre sei impegnato in post, sposta il telecomando Wii a sinistra/destra
Intercetta il passaggio in area	Sposta il telecomando Wii a sinistra/destra mentre l'attaccante in post sta per ricevere palla
Subisci sfondamento in post	Mentre sei impegnato in post e l'attaccante indietreggia aggressivamente, sposta Nunchuk + telecomando Wii in basso

PARTITE VELOCI E MODALITÀ CARRIERA

Comandi aggancia giocatore - sulla palla

	ATTACCO BASE	DIFESA BASE
Control Stick	Movimento	Movimento
Pulsante C	Scegli passaggio	Cambio icona in non classificata
Pulsante Z	IsoMotion™	N/D
Pulsante Z + pulsante 1	Cambia visuale	Cambia visuale
Pulsantiera + ↑	Arresto e tiro	N/D
Pulsantiera + ↓	N/D	Raddoppio
Pulsante A	Passaggio	Pressa
Pulsante B	Scatto	Scatto

	ATTACCO BASE	DIFESA BASE
Pulsante 1	Chiama blocco	N/D
Pulsante 2	Decisioni al volo	Decisioni al volo
Pulsante -	Timeout	Fallo intenzionale
Pulsante +	Pausa/Menu di pausa	Pausa/Menu di pausa
Pulsante HOME	Menu HOME	Menu HOME

Comandi aggancia giocatore - senza palla

	ATTACCO BASE	DIFESA BASE
Control Stick	Movimento	Movimento
Pulsante C	Cambio icona in non classificata	Cambio icona in non classificata
Pulsante Z	Post-Up	N/D
Pulsantiera + ↑	Chiama un alley oop	N/D
Pulsante A	Chiama la palla	Pressa
Pulsante B	Scatto	Scatto
Pulsante 2	Decisioni al volo	Decisioni al volo
Pulsante -	Timeout	Fallo intenzionale
Pulsante +	Pausa/Menu di pausa	Pausa/Menu di pausa
Pulsante HOME	Menu HOME	Menu HOME

PARTITE ALLEANZA, GRUPPO E URBANE

Comandi aggancia giocatore - sulla palla

	ATTACCO BASE	DIFESA BASE
Control Stick	Movimento	Movimento
Pulsante C	Scegli passaggio	Cambio icona in non classificata
Pulsante Z	IsoMotion™	N/D
Pulsante Z + pulsante 1	Cambia visuale	Cambia visuale
Pulsantiera + ↑	Arresto e tiro	N/D
Pulsantiera + ↓	N/D	Raddoppio
Pulsante A	Passaggio	Pressa
Pulsante B	Scatto	Scatto
Pulsante 1	Chiama blocco	N/D
Pulsante 2	Decisioni al volo	Decisioni al volo
Pulsante -	Timeout	Fallo intenzionale
Pulsante +	Pausa/Menu di pausa	Pausa/Menu di pausa
Pulsante HOME	Menu HOME	Menu HOME

Comandi aggancia giocatore - senza palla

ATTACCO AVANZATO

Imposta blocco	Sposta Nunchuk e telecomando Wii assieme in basso
Allontana le mani del difensore	Mentre vieni pressato, sposta il telecomando Wii in qualsiasi direzione
Fai tirare l'IA	Sposta il telecomando Wii in alto, poi in basso (come nel Tiro, ma senza palla)
Chiama la palla	Pulsante A (come nel Passaggio, ma senza palla)

DIFESA

Control Stick	Movimento
Pulsante C	Cambio icona in non classificata
Pulsante Z	N/D
Pulsante Z + pulsante 1	Cambia visuale
Pulsantiera + ↑	N/D
Pulsante A	Pressa
Pulsante B	Scatto
Pulsante 2	Decisioni al volo (solo chiamate schemi)
Pulsante -	Fallo intenzionale
Pulsante +	N/D
Pulsante HOME	Menu HOME

MENU PRINCIPALE

Una volta caricato il gioco e creato un profilo, ti troverai nella schermata **Partita veloce**. Usa il pulsante - per richiamare il menu principale.

- **Partita veloce**
Comincia subito a giocare! Muovi la pulsantiera + ←/→ per selezionare la squadra, e ↑/↓ per scegliere la divisa.
- **Grandi dell'NBA**
La modalità Grandi dell'NBA ti dà l'opportunità di giocare con alcune delle migliori squadre nella storia dell'NBA. Potrai controllare alcune delle leggende NBA all'apice della loro carriera. Riuscirai a dominare una partita con Wilt Chamberlain? Saprai stupire il pubblico con le acrobazie volanti di Michael Jordan? Gioca coi migliori e contro i migliori di tutti i tempi!
- **Modalità di gioco**
Scegli l'associazione per gestire una squadra NBA tutta tua. NBA Blacktop porta la pallacanestro nelle strade. Se hai fretta passa direttamente ai playoff, oppure gioca un'intera stagione. Crea una Situazione personalizzata.

- **Il mio giocatore**
Prendi il controllo di un rookie dell'NBA e portalo al successo. Migliora il tuo giocatore grazie ai punti abilità ottenuti in partita e in prova. Meglio giocherai e più rapidamente migliorerà il tuo giocatore.
- **Gestisci roster**
Seleziona roster, sostituzioni, formazioni ad hoc, tendenze, schemi, crea un giocatore, crea una squadra o una classe draft.
- **Funzioni**
Dai un'occhiata al visualizzatore VIP, usa 2K Beats per scegliere la musica da riprodurre; apri gli Extra per inserire i codici e per visualizzare i riconoscimenti di gioco.
- **Opzioni**
Personalizza dinamica di gioco, regole, presentazione e impostazioni del controller; salva e carica impostazioni di gioco, profili, roster, indicatori di gioco e impostazioni predefinite.

FUNZIONI DI NBA 2K13

- **Tutorial**
Impara come dominare sul campo grazie al nuovo tutorial che ti insegnerà tutti i comandi. Ti guideremo passo passo dai comandi di base fino a quelli più avanzati. Le valutazioni ti permetteranno di capire esattamente cosa fare per padroneggiare i comandi di NBA 2K13.
- **La mia carriera**
Nella modalità Il mio giocatore, puoi creare il tuo rookie NBA personalizzato scegliendo il ruolo e lo stile di gioco. Poi crea il suo futuro nell'NBA sul campo e fuori, grazie alla funzione La mia carriera. Conferenze stampa, sponsor, trasferimenti e copertine influenzano l'ascesa verso la gloria. Il modo di giocare del tuo giocatore influenzerà la sintonia con i compagni e la popolarità tra i tifosi.
- **NBA Blacktop**
Gara di schiacciate, partite a 21 e gara del tiro da 3 punti.
- **Comandi avanzati, Opzioni di tiro e palleggio IsoMotion™**
Il sistema Opzioni di tiro ti permette di eseguire precise regolazioni aeree quando tiri, mentre per il gioco a terra puoi affidarti ai comandi di palleggio IsoMotion™.
- **Possibilità di scambi e Trova giocatori**
Vuoi evitarti i grattacapi dei trasferimenti? Usando la Possibilità di scambi puoi scegliere il giocatore desiderato e ricevere subito un'offerta valida. O usa il Trova giocatori per avviare una ricerca dettagliata per un nuovo innesto nella squadra.
- **Tendenze**
Anticipa e/o personalizza le azioni sul campo di tutti i giocatori NBA, grazie alla funzione Tendenze.

• Grandi dell'NBA

Gioca con queste classiche squadre NBA:

- Boston Celtics 1964-65, 1985-86
- Los Angeles Lakers 1964-65, 1970-71, 1971-72, 1986-87, 1990-91, 1997-98
- Milwaukee Bucks 1970-71, 1984-85
- Atlanta Hawks 1970-71, 1985-86
- New York Knicks 1971-72, 1994-95
- Philadelphia 76ers 1984-85
- Detroit Pistons 1988-89
- Chicago Bulls 1988-89, 1992-93, 1995-96
- Portland Trailblazers 1990-91
- Charlotte Hornets 1992-93
- Houston Rockets 1993-94
- Denver Nuggets 1993-94
- Orlando Magic 1994-95
- Seattle Superonics 1995-96
- Utah Jazz 1997-98
- San Antonio Spurs 1997-98
- E molte altre!

MENU DI PAUSA

Premi il pulsante + durante il gioco per richiamare il menu di pausa, dove puoi visualizzare e impostare le seguenti opzioni:

- **Riprendi**
Torna alla partita.
- **Replay**
Visualizza il replay delle emozionanti azioni in campo.
- **Gestione squadra**
Effettua sostituzioni, guarda le marcature, chiama raddoppi o pressing, modifica le impostazioni e visualizza gli schemi.
- **Statistiche di gioco**
Per vedere statistiche di squadra, tabellini giocatori, riassunto partita e controllare gli infortuni.
- **Opzioni**
Personalizza dinamica di gioco, regole, impostazioni presentazione e controller.

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K13

SQUADRA SVILUPPO VIRTUOS

Amministratore delegato Virtuos

G. Langourieux

Direttore produttivo

F. Pan

Capo vendite Europa e Asia

P. Angely

Produttore esecutivo

J. Boehm

Produttore

Zh.Y. Hao

PROGRAMMATTORE

Direttore tecnico

J. Klufft

Capo programmazione

Zh.M. He

Programmatore

Q. Gui

X.Q. Lu

Responsabile dati

J.Y. Lu

GRAFICO

Direttore grafica

F. Lavignasse

Capo sezione grafica

B. Yang

Grafici

Y. Xiong

H.B. Lu

CONTROLLO QUALITÀ

Responsabile CQ

B. Bao

Capo squadra CQ

W.X. Gao

CQ

Ch. Zhang

L. Liu

Q. Zhao

Y. Wang

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 Cort

Squadra grafica VC

Jonathan Gregory

Winnie Hsieh

Stephen Ytuarte

Tim Loucks

John Lee

Eric Apel

Fred Wang

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 Darroca

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't No Bull Here, prodotta da Del the Funky Homosapien

Prodotto da APLUS e AGE E
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

convincend
Got Me

GOTTA EAT
I THINK YOU KNOW

IM Hater PProof
IM SO DIRTY

JOGGIN
KEEP HATIN

london grits
Move On

MUCH BETTER
OPEN UP

STAY HUNGRY
SUPERCIZZLE

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

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 folla
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
Jaimi 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

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

Presidente
Christoph Hartmann

Direttore generale
David Ismaïler

VPS, sviluppo sport
Greg Thomas

Produttore esecutivo
Jeff Thomas

Produttore
Robert Nelson

Direttore sviluppo prodotto senior
Kate Kellogg

Direttore tecnologia
Jacob Hawley

Ideatore sistemi online
Louis Ewens

Coordinatore operazioni sviluppo prodotto
Ben Kvalo

VPS marketing
Sarah Anderson

VP marketing sportivo
Jason Argent

VP marketing internazionale
Matthias Wehner

Direttore marketing e PR senior
Chris Snyder

Responsabile marchio senior
Mark Goodrich

Responsabile marchio
Andrew Blumberg

Coordinatore marketing e PR
Ryan Balke

Assistente marketing
Rebecca Euphrat

Direttore relazioni pubbliche Nord America
Ryan Jones

Direttore, produzione marketing
Jackie Truong

Direttore grafica, marketing
Lesley Zinn Abarcar

Direttore web
Gabe Abarcar

Progettista web
Keith Echevarria

Progettista grafico junior
Christopher Maas

Assistente produzione marketing
Ham Nguyen

Responsabile produzione video
J. Mateo Baker

Tecnico montaggio video
Kennedy Crosbie

Tecnico montaggio video junior
Michael Howard

Specialista game capture
Doug Tyler

Responsabile prodotto marketing
Renee Ward

Direttore produzione creativa
Jack Scalici

Responsabile produzione creativa senior
Chad Rocco

Responsabile produzione creativa
Josh Orellana

Responsabile consumer engagement
Ronnie Singh

VP sviluppo commerciale
Kris Severson

Vicepresidente affari legali
Peter Welch

VP e consulente affari commerciali
Brad Simon

Direttore operazioni
Dorian Rehfield

Specialista licenze/operazioni
Xenia Mul

Direttore ricerca e pianificazione
Mike Salmon

Responsabile marketing relazioni partner
Dawn Burnell

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Chris Jones
Todd Ingram
Kendell Rogers
Rick Shawalker
Lori Durrant
Jeremy Ford
Daisy Amescua
Michael Speller

2K GAMES INTERNATIONAL

Responsabile generale
Neil Ralley

Responsabile marketing internazionale
Sian Evans

Responsabili prodotto internazionale
Yvonne Dawson

Responsabili prodotto internazionale
Luis de la Camara Burditt

Direttore senior, PR internazionali
Markus Wilding

Assistente responsabile PR internazionali
Sam Woodward

Assistente esecutivo PR internazionali
Megan Rex

Responsabile marketing digitale internazionale
Martin Moore

Squadra progettazione
James Crocker
Tom Baker

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

Produttore internazionale
Iain Willows

Responsabile localizzazione
Nathalie Mathews

Assistente responsabile localizzazione
Arsenio Formoso

Squadre localizzazione esterna
Around the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Robert Böck

CONTROLLO QUALITÀ 2K

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

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

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

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

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

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

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

2K ASIA

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

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 Hentley
Direttore senior, prodotti di intrattenimento Anne Hart	Specialista marketing partnership di marketing globale Kara Stetler

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

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

ATTORI MOTION CAPTURE

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

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/PMI/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 Moutin, e Thomas Pablo Croquet
Pubblicata da GhettoBlaster S.A.R.L.
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 WONS 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, Naem Juwan e John Hill
Pubblicata da Downtown DJJ 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-McIldowie, 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 Skenatics 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 Gimme 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-Ononuh," 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 Hewson e Larry Mullen
Pubblicata da UNIVERSAL POLYGRAM INTERNATIONAL L 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 Kassem 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 Ronza/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 Reilly Dae
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 WE AND MARO MUSIC (ASCAP) c/o BMG
RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC e Universal Music - Z
Songs per conto di se stessa e Grand 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]

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

Tutti i marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. I nomi e i loghi di tutte le arene
sono marchi commerciali registrati dei rispettivi detentori e sono usati su concessione. Alcuni marchi
comerciali 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.

Strumentale supporto di Localizzazione forniti da XL0C, Inc.

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

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, *Anthanasios
Alatas, *Christos Vlachakis, *Marinos Giamalakis,
*Niko Grappas 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
(AEP) 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.

GARANZIA SOFTWARE LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA

Questo documento potrebbe essere aggiornato e la versione più recente verrà
pubblicata all'indirizzo www.take2games.com/italia. Uso di questo Software
30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica
l'accettazione dei termini della stessa.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO.
INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (COSTO COME DEFINITO
SOTTO), SI ACCETTA DI ESSERE VINCOLATI DALLE CONDIZIONI E DAI
TERMINI DELLA GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E DELL'ACCORDO
DI LICENZA ("ACCORDO") E DALLE CONDIZIONI INDICATE NEL PRESENTE
DOCUMENTO. IL SOFTWARE È CONCESSO IN TUTTO IL MONDO IN VIRTÙ
IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFIGURAZIONE ALTRI SCRITTI, FILE,
MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ON LINE ALLEGATI
E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO,
INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE
INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO
CONTACTE TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. (CEDENTE DELLA LICENZA).
SE NON SI ACCETTANO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO, NON SI TERRÀ
IL PERMESSO DI INSTALLARE, COPIARE O USARE IL SOFTWARE.

I. LICENZA
LICENZA. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni,
il Cedente della licenza vi garantisce, con il presente, il diritto e la licenza non
in esclusiva, non trasferibile e non garantita per l'uso di una copia del Software
per uso personale e non commerciale su un solo computer (o piattaforma, se
non diversamente specificato). I diritti che avete acquisito sono subordinati al
rispetto di questo Accordo. La validità della licenza sotto questo Accordo partirà
dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla data o
all'eliminazione del Software dalla vostra installazione. L'Accordo per parte del Cedente.
La vostra licenza termina immediatamente se tentate di aggirare qualsiasi misura
tecnica protettiva utilizzata in relazione al Software. Il Software viene concesso in
licenza, con il presente dichiarato di accettare che non vi sia trasferito o assegnato
alcun titolo o proprietà nel Software e che il presente Accordo non sarà inteso
come vendita di qualsiasi titolo nel Software. Tutti i diritti non specificamente
garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Cedente della licenza e, qualora
applicabile, dai relativi licenziatori.

PROPRIETÀ Il Cedente della licenza detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a
fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti di autore,
i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i
brevetti, i titoli, i codici di identificazione, gli affiliazioni, gli emblemi, i personaggi,
i nomi di personaggi, la storia, i dialoghi, i personaggi, i lorozetti, gli effetti audio,
i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati
Uniti sui diritti di autore e i marchi di fabbrica da tutte le legislazioni e le convenzioni
in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato
in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa
autorizzazione scritta dal Cedente della licenza. Qualsiasi parte del Software che
riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsiasi modo o con
qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti di autore e potrà
essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA e nel proprio Paese. Va tenuto
presente che le violazioni dei diritti di autore negli USA sono soggette a sanzioni
stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software e i materiali
determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente
Accordo, i cedenti del Cedente della licenza potrebbero anche proteggere i diritti.
Tutti i diritti non espressamente garantiti in questa sede sono riservati dal Cedente.
CONDIZIONI DELLA LICENZA.

Con il presente confermate il vostro accordo a non: a) utilizzare il Software per
scopi commerciali; b) distribuire, noleggiare, offrire in licenza, vendere, affittare o
comunque trasferire o cedere il presente Software, senza previa autorizzazione
esplicita scritta da parte del Cedente della licenza o come stabilito in questo
Accordo; c) effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso
(salvo per quanto stabilito nel presente Accordo); d) 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, il Software o nel presente Accordo, utilizzare,
installare, il Software (consentite ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online,
o su più computer o unità di gioco contemporaneamente; f) 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 e garanzia di funzionamento (più efficace)); g)
utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi
altro luogo, o meno che il Cedente della licenza vi offra un accordo di licenza in loco
separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale; decodificare,
decompilare, smontare, tentare di creare derivati basati su di esso o comunque
modificare il Software, totalmente o parzialmente; i) rimuovere o modificare
qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software; e j)
trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi
Paese in cui vigi il divieto di ricezione di tale Software, così come stabilito da
qualsivolta legislazione relativa ai materiali USA e alle esportazioni, o comunque
violare le legislazioni o normative che potrebbero essere emanate da volta in volta.

**ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI. COMPRESSE LE COPIE
DIGITALI.** Il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la
registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di parti terze e/o a servizi del
Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni e politiche)
possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software o a certi
contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali
(complessivamente denominate "Funzionalità addizionali"). L'accesso alle
Funzionalità addizionali è limitato a un singolo account per codice seriale e non può
essere trasferito, venduto, o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è
diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi
altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad
altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la
documentazione allegata purché non venga trattata per sé una copia del
Software. Il cedente della licenza si riserva il diritto di richiedere la documentazione
allegata, in tutto o in parte, il cedente accetterà le condizioni del presente Accordo.
Le Funzionalità addizionali, compresi i contenuti o 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 Software è archiviata o eliminata.

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure adottate per controllare
l'accesso al Software o a certe funzionalità contenute, di prevenire copioni autorizzate
o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza
concessi in questo Accordo. Se il Software permette l'accesso alle
Funzionalità addizionali, solo una copia del Software alla volta potrà accedervi.
Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore
registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per
il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per
accedere a servizi online, compresi lo scaricamento di aggiornamenti e patch.
Non sarà possibile interferire con tali misure di controllo o tentare di disabilitare
o aggirare dette funzionalità di sicurezza. Nel caso in cui le misure tecniche di
protezione vengano disabilitate o si creino interferenze con esse il Software non
funzionerà correttamente.

CONTENUTI TRATTATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare
contenuti, compresi ma non limitati a mappe di gioco, scenari, livelli o altre proprietà
di un'attività o video di parte di gioco, o di altri contenuti creati dall'utente, o in
alcun caso contribuire a realizzare attraverso l'utilizzo del Software possono avere
qualsiasi interesse riguardante diritti, con il presente garantite al Cedente i diritti e
licenze esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili, sub-patentabili e
licenze di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo
collegamento al Software o al contenuto di documentazione del Software, copiare,
copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti
comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza
ulteriore avviso o consenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione
garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni
internazionali. Con il presente rinuncio morale di paternità
pubblicazione, reputazione o attribuzione in rispetto all'utilizzo o al godimento, da
parte del Cedente e di altri utenti, di tali contributi in collegamento con il Software e
i relativi beni e servizi sotto i legittimi. Tale concessione di licenza e la
suddetta rinuncia a qualsiasi diritto morale applicabile, sopravviveva al Cedente e
cessazione di questo Accordo.

COLLEGAMENTO 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. Affinché certe funzionalità del
Software possano funzionare correttamente, vi potrebbe essere richiesto di avere e
mantenere (o un adeguato collegamento a Internet e/o un account attivo e valido
con una rete online), come specificato nella documentazione del Software, incluso
ma non limitato a piattaforme di terze parti, il Cedente o un affiliato del Cedente.
Se non mantenute tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non
essere operative o cessare di funzionare correttamente, completamente in parte.

II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.
Installando e utilizzando questo Software, accettate l'acquisizione e l'utilizzo di
informazioni, compresi (dove possibile) i vostri dati e l'accesso e l'affiliate
verso una nazione al di fuori della Comunità Europea e dello Spazio Economico
Europeo. Qualora vi collegate a Internet durante l'utilizzo del Software, tramite
l'arete di una piattaforma di gioco, o qualsiasi altro metodo, il Cedente della licenza
potrà essere informato dai produttori dell'hardware o dagli host delle piattaforme
di gioco e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni del vostro
comportamento in un gioco. Tali informazioni sono raccolte senza essere
queste limitate, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi a video), i punteggi
ottenuti nei giochi, gli obiettivi, le performance di gioco, le ubicazioni visivate, le
buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo di Internet e l'indirizzo
il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal
Cedente della licenza saranno utilizzate per scopi di marketing e di ricerca e per
i vostri indirizzi e costituiranno informazioni personali. Tuttavia, qualora inserite
dei dati personali (ad es. il vostro nome reale) nell'ID utente, tali dati personali
saranno automaticamente trasferiti al Cedente della licenza e utilizzati come
descritto in questo Accordo.

Le informazioni acquisite dal Cedente della licenza potranno essere immesse su
un Web site pubblico, condiviso con i produttori di hardware, o condivise con
gli host delle piattaforme, condivise con partner commerciali del Cedente della
licenza utilizzate dal Cedente della licenza per qualsiasi altro scopo legalmente
ammesso. Utilizzando questo Software acconsentite all'uso dei relativi dati da
parte del Cedente, tra cui la pubblica esposizione di dati come l'identificazione di
contenuti di voi creati o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di
gioco. Qualora non desiderate che i vostri dati siano condivisi come sopra indicato,
si raccomanda di non utilizzare il Software.

III. GARANZIA
GARANZIA LIMITATA. Il Cedente della licenza vi garantisce, per 90 giorni dalla
data d'acquisto, (qualora siate l'acquirente iniziale e originale del Software) che
il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali
o mano d'opera, premessa che il Software sia utilizzato in modo normale e sia
garantita la manutenzione. Il Cedente garantisce che questo Software è compatibile con
un personal computer che soddisfi 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

