

XBOX 360

NBA 2K14



LEBRON 6 JAMES



AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

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

NBA 2K14



SOMMARIO

- 2 **CONTROLLER XBOX 360**
- 2 **ATTACCO BASE**
- 2 **DIFESA BASE**
- 2 **ATTACCO AVANZATO**
- 3 **DIFESA AVANZATA**

- 3 **PRO STICK™**
- 3 **PRO STICK: TIRO**
- 4 **PRO STICK: PALLEGGIO**
- 5 **COMANDI DIFENSIVI**
- 5 **MOVIMENTI DA POST**
- 6 **TIRI IN POST**

- 6 **COMANDI VOCALI KINECT**

- 8 **RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K14**

- 18 **GARANZIA LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA
E DIVULGAZIONI INFORMAZIONI D'USO**

- 19 **ASSISTENZA CLIENTI**

COME OTTENERE AIUTO PER KINECT

Per saperne di più, vai su Xbox.com

Per ulteriori informazioni su KINECT, compresi i tutorial, vai su www.xbox.com/support.

CONTROLLER XBOX 360

Attacco di base	Comando	Difesa di base
Movimento giocatore		Movimento giocatore
PRO STICK™: Palleggio/Tiro/Passaggio		Mani alzate/Shade/Contrasta
N/D		Fallo pesante/Trattenuta
Modificatore passaggio		Difesa intensa
Scatto		Scatto
Chiama schema		Raddoppio
Icona passaggio		Cambio icona
Passaggio/Passaggio al volo		Cambio giocatore (il più vicino alla palla)
Chiama blocco		Sfondamento
Finta/Salto (premi rapidamente) Tiro (premi)		Ruba
Post up		Stoppata/Rimbalzo
Interfaccia abilità personalizzate		Interfaccia abilità personalizzate
Schemi veloci CAV		Schemi difensivi CAV
Strategia offensiva CAV		Strategia difensiva CAV
Sostituzioni CAV		Sostituzioni CAV
Timeout		Fallo intenzionale
Pausa		Pausa

ATTACCO AVANZATO

Azione	Comando
Posizione chiamata di gioco	Premi rapidamente , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli Gioca dal menu
Invia un compagno a tagliare	Premi rapidamente , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, muovi nella direzione in cui vuoi farlo tagliare
Blocco	Tieni premuto (la durata della pressione determina il movimento fra roll, pop e slip)
Passaggio con rimbalzo	+
Finta di passaggio	+
Alley oop	+ (seleziona il ricevitore, verso il canestro per alzare la palla a te stesso)
Alley oop contro il tabellone	+ , con un compagno che ti segue
Dai e vai	Tieni premuto per mantenere il controllo del passatore, rilascia per passargli nuovamente la palla

Azione	Comando
Tap-in con schiacciata o sottomano	Tieni premuto
Passaggio spettacolare	+

DIFESA AVANZATA

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

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO

Azione	Comando
Tiro in sospensione	Tieni premuto in qualsiasi direzione
Finta	Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente
Tiro in corsa/a campana (entrata dalla media distanza)	Tieni premuto lontano dal canestro
Passo indietro e tiro (entrata laterale)	Tieni premuto lontano dal canestro
Raccogli il palleggio in arresto	Premi rapidamente durante un'entrata (controlla la direzione del salto)
Tiro in virata	Ruota dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, quindi tieni premuto
Tiro con mezza virata	Ruota in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportalo velocemente in posizione neutrale

Azione	Comando
Sottomano normale (Entrando a canestro)	Tieni premuto R verso il canestro
Sottomano in terzo tempo (Entrando a canestro)	Tieni premuto R a sinistra/destra
Arresto e sottomano (Entrando a canestro)	RT + tieni premuto R a sinistra/destra
Sottomano rovesciato (Entrando dalla linea di fondo)	Tieni premuto R verso la linea di fondo
Schiacciate (Entrando a canestro)	RT + tieni premuto R verso il canestro
Cambio tiro a mezz'aria	Avvia schiacciata/sottomano, muovi D in qualsiasi direzione dopo il salto
Passo e tiro	Finta il tiro, quindi tieni premuto R di nuovo prima che termini il movimento di finta

PRO STICK™: PALLEGGIO

Azione	Comando	Contesto
Passo di affondo da triplice minaccia	Muovi rapidamente D a sinistra/destra/in avanti	Triplice minaccia
Vira all'esterno da triplice minaccia	Ruota R	Triplice minaccia
Passo indietro da triplice minaccia	RT + muovi rapidamente D lontano dal canestro	Triplice minaccia
Singhiozzo	RT + muovi rapidamente D verso il canestro	Palleggio
Esitazione (Veloce)	Muovi rapidamente D verso la mano con la palla	Palleggio
Esitazione (Evasione)	RT + muovi rapidamente D verso la mano con la palla	Palleggio
Dentro e fuori	Muovi rapidamente D verso il canestro	Palleggio
Cambio mano frontale	Muovi rapidamente D verso la mano senza palla	Palleggio
Cambio mano sotto le gambe	Muovi rapidamente R fra la mano senza palla e le spalle del giocatore	Palleggio
Dietro la schiena	Muovi rapidamente D lontano dal canestro	Palleggio
Virata	Ruota R dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, poi riportala velocemente in posizione neutrale	Palleggio
Mezza virata	Ruota R in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportala velocemente in posizione neutrale	Palleggio
Passo indietro	RT + muovi rapidamente D lontano dal canestro	Palleggio

COMANDI DIFENSIVI

Azione	Comando	Contesto
Movimento	D	Qualsiasi
Scivolamento rapido	RT + RT + D	Qualsiasi
Ruba	Premi rapidamente X	Qualsiasi
Stoppata	Y	Qualsiasi
Rimbaldo	Y (palla in aria)	Qualsiasi
Subisci sfondamento	B	Qualsiasi
Flop	Premi rapidamente due volte B	Difesa sulla palla
Trattenuta	Premi D	Qualsiasi
Difesa intensa	RT	Difesa sulla palla
Cambio di posizione shade	RT + D a sinistra/destra	Difesa sulla palla
Palleggio nel traffico	Tieni premuto RT	Difesa sulla palla
Mani alzate	Tieni premuto D	Difesa sulla palla
Pressa	Tieni premuto D	Difesa senza palla
Raddoppio	LB	Qualsiasi

MOVIMENTI DA POST (PREMI **Y** PER METTERTI IN POST)

Azione	Comando
Movimento in post	Tieni premuto D
Entrata fronte canestro (con la palla in mano)	D verso l'area o la linea di fondo + Y
Annula entrata (dal palleggio)	D verso la linea di fondo + Y
Indietreggia aggressivo	RT + D verso il canestro
Entrata in area	RT + D verso l'area
Entrata dalla linea di fondo	RT + D verso la linea di fondo
Giro rapido	Ruota R verso la spalla esterna
Entrata in gancio	Ruota R verso la spalla interna
Finte	Muovi rapidamente D in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro
Saltello in post	Tieni premuto D a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente X
Passo indietro in post	Tieni premuto D lontano dal canestro, quindi premi rapidamente X
Passo indietro	Tieni premuto D a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente X

TIRI IN POST

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

COMANDI VOCALI KINECT

Puoi utilizzare i comandi vocali Kinect per svolgere numerose azioni mentre stai giocando.

Comando vocale	Azione
Sempre attivo	
"Cambia visuale"	Passa alla visuale successiva
"Doccia di Gatorade"	Quando puoi, fai la doccia all'allenatore
Attacco	
"Chiama timeout"	Chiama un timeout.
"Chiama" "post" "per" "LeBron James"	Chiama lo schema in base al tipo ("chiama" e "per" sono facoltativi)
"Isolamento," "post," "pick and roll," "gioco da tre punti"	Schemi
"Posizione/cognome/nome completo"	Chiama
"Sostituisci cognome/nome completo/posizione del giocatore"	Sostituzioni (opzione sempre attiva): rimuove il giocatore dal gioco
"Fai entrare cognome/nome completo del giocatore in panchina"	Avvia una sostituzione di un giocatore specifico
"Pick and roll," "isolamento veloce", "iso veloce" "Isolamento per tiro da tre", "post up veloce", "tre punti veloci" "Taglio a canestro," "taglio backdoor"	Controllo schemi
"Esegui un blocco per me" "Portami un blocco"	Blocco veloce
Difesa: attiva sia nelle partite normali che nella modalità La mia CARRIERA	
"Aiuto sulla palla"	Chiede al giocatore IA più vicino di passare al portatore di palla se non l'ha già fatto
"Raddoppio"	Chiama un raddoppio IA

Comando vocale	Azione
"Aiuto"	Chiama un aiuto dalla squadra
"Fallo intenzionale"	Chiama un fallo intenzionale
"Sostituisci cognome/nome completo/posizione del giocatore"	Sostituzioni (sempre attivo, non valido per La mia CARRIERA): rimuove il giocatore dal gioco
"Fai entrare cognome/nome completo del giocatore in panchina"	Avvia una sostituzione di un giocatore specifico
"A uomo," "zona 2-3," "zona 3-2," "zona 1-3-1," "pressing a metà campo," "trappola a metà campo", "pressing a tutto campo", "trappola a tutto campo"	Chiama uno schema difensivo
Attacco La mia CARRIERA	
"Chiama timeout" "timeout"	Chiama un timeout
"Alley oop," "Fammi un alley"	Chiama un alley oop
"Passa la palla a me" "Passami la palla" "Passa la palla a nome/nome completo/posizione del giocatore"	Chiama un passaggio
"Post up veloce", "isolamento veloce", "iso veloce" "isolamento per tiro da tre", "tre punti veloci"	Chiama schema veloce
"Esegui un blocco per me", "Portami un blocco."	Chiama un blocco veloce
"Tira la palla!" "Tirala bene" "Prendi quel tiro!" "Tirala subito!" "Tirala, fallo!"	Chiedi un tiro dell'IA

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K14

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

Produzione:

Produttore esecutivo
Jeff Thomas

Produttori
Asif Chaudhri
Eric Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop

Produttore dinamica di gioco
Rob Jones

Capo progettista dinamica di gioco
Mike Wang

Produzione e progettazione

Kyle Lai-Fatt
Zach Timmerman
Jerson Sapida
Mike Wang
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Dan Bickley
Jesse Bean
Ramello Balleca
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson

Schemi di squadra e tendenze
Nino Samuel

Capo programmatore
Andrew Marrinson

Direttore grafica
Anton Dawson

Programmazione:

Programmatore IA
Shawn Lee
Eddie Park
Gordon Read
Ben Hester
Andrew Brown

Programmatore
Chris Larson
Matt Hamre
Tim Meekins
Johnnie Yang
Nick Jones
Nate Bamberger
Mark Horsley
Mark Roberts
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Brian Townsend
Matthias Wloka
Hartan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Alex O'Konski
Bryan Austin
John Brough
Sang-Won Kim
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Blaine Myers
Ian Citti
Cort Keefer
Doug Frazer
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Nick Haskins
Alp Yucebilgin
Chun-Fu Chao
Scott Kohn
Karthik Krishnamurthy
Srikanth Jagannathan
Fraser Hutchinson
Katherine Hayton
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios Aslanoglou
Bihua Qiu
Yuan Li
Yang Liu
Utku Ajay

Amministratore database
Chris McGrail

Gruppo tecnologia:

Direttore tecnologia
Tim Walter

Capo programmatore libreria
Ivar Olsen

Programmatore libreria
Jason Dorie

Programmatore libreria
Boris Kazanskii

Programmatore libreria
Zhe Peng

Programmatore libreria
Brian Ramagli

Programmatore software
Jeffrey Sars

Squadra grafica:

Capo personaggi
Heather Marshall

Grafica personaggi
Jonathan Gregory
Winnie Hsieh
Stephen Ytuarte
Stephanie Morgan
Yuki Takahashi
Tyler Bronis
Halleck Cui

Capo ambiente
John Lee

Grafico ambiente
Tim Loucks

Responsabile servizi esterni
Kurt Lai

Direttore grafica IU
Herman Fok

Progettazione grafica IU
Anthony Yau
Justin Cook

Interfaccia utente
David Lee
Carrie Dinitz
Chris Darroca
Zhen Tan
Fei Wu
Quinn Kaneko
Myra Lim

Equipaggiamento
Mike Park

Grafica tecnica
Joseph Clark
Pascal Hung

Direttore animazione
"Diablo" Roy Tse

Capo animatore
Elias Figueroa

Animatore
Derek Kurimoto
Derrick McGinnis
Eric Perrier
Wilster Phung
Paulette Trinh
Chris DePriest
Champin Chen
Santiago Nunez
Liest Tan

VC Cina:

Responsabile generale
Jingbo Chen

Ringraziamenti speciali
Ray Wong
Eric Apel
Don Bhatarakamol
Matt Crysedale
Phil Mamuyac
Melissa Chen

Squadra audio VC

Direttore audio
Joel Simmons

Programmatore audio senior e strumenti audio
Daniel Gardopee

Ingegnere audio senior
Todd Gunnerson
Randy Rivas

Autori testi
Tor Unsworth
Rhys Jones

Audio aggiuntivo
John Crysedale

Audio aggiuntivo

Supporto produzione
Brian Buel

Audio aggiuntivo
J. Mateo Baker

Stesura testi aggiuntivi
Kevin Asseo
Sean Sullivan

Divisione motion capture

Supervisore
David Washburn

Specialista media digitali
J. Mateo Baker

Coordinatore
Steve Park

Capo integratore
Anthony Tominia

Specialista senior
Jose Gutierrez

Specialisti
Gil Espanto
Jen Antonio

Tecnico sistemi
Nick Bishop

2K PUBLISHING

Presidente
Christoph Hartmann

Direttore generale
David Ismaier

VPS sviluppo sport
Greg Thomas

Squadra marketing 2K

VPS marketing
Sarah Anderson

VPS operazioni sportive
Jason Argent

VP marketing internazionale
Matthias Wehner

Direttore marketing e PR senior
Chris Snyder

Responsabile marchio senior
Mike Rhinehart

Responsabile marchio
Andrew Blumberg

Direttore relazioni pubbliche Nord America
Ryan Jones

Responsabile PR senior
Ryan Peters

Direttore, produzione marketing senior
Jackie Truong

Responsabile produzione marketing associato
Ham Nguyen

Direttore web senior
Gabe Abarcar

Progettista web
Keith Echevarria

Sviluppatore web
Alex Beuscher

Direttore grafica, marketing
Lesley Zinn Abarcar

Progettista grafico senior
Christopher Maas

Responsabile produzione video
Kenny Crosbie

Tecnico montaggio video associato
Doug Tyler

Responsabile canali marketing senior
Ilana Budanitsky

Assistente canali marketing
Marc McCurdy

Responsabile community e social media senior
Ronnie Singh

Responsabili community e social media
Kate Distler
John Imah

Responsabile servizio clienti
David Eggers

Coordinatori community e social media
Chris Manning
Marion Dreo

Direttore ricerca e pianificazione
Mike Salmon

Ricercatore mercato senior
David Rees

Direttore partnership, promozioni e licenze
Richelle Ragsdell

Responsabile marketing relazioni partner
Dawn Burnell

Assistente marketing relazioni partner
Josh Viloria

Coordinatore marketing digitale
Anaoshak Khavarian

Assistente marketing
Kenya Sancristobal

2K sviluppo creativo:

VP sviluppo creativo
Josh Atkins

Direttore creativo
Eric Simonich

Direttore produzione creativa
Jack Scalici

Produzione creativa
Chad Rocco

Responsabile produzione creativa
Josh Orellana

Coordinatore produzione creativa
Kaitlin Bleier

Assistente produzione creativa
William Gale

Coordinatore testing utente
Jordan Limor

Assistente testing utente
Justin Sousa

Operazioni 2K

VP operazioni di studio
Kate Kellogg

VP affari legali
Peter Welch

VP sviluppo commerciale
Steve Lux

Direttore operazioni
Dorian Rehfield

Specialista licenze/operazioni
Xenia Mul

Coordinatore operazioni
Ben Kvalo

Coordinatore operazioni finanziarie
Omar Sancristobal

2K CORE TECH

VP tecnologia Naty Hoffman	Programmatore ricerca e sviluppo senior Markus Breyer
Direttore tecnologia Jacob Hawley	Programmatore software senior Adam Lupinacci
Produttore tecnico junior Nick Silva	Ideatore online Louis Ewens
Grafico tecnico principale Jonathan Tilden	Programmatore di rete Dale Russell
Ideatore senior David R. Sullivan	

2K INTERNATIONAL

Responsabile generale Neil Ralley	Assistente esecutivo PR internazionali Megan Rex
Responsabile marketing internazionale Sian Evans	Responsabile impegni e marketing sociale Yvonne Dawson
Responsabile prodotto internazionale Luis de la Camara Burditt	Dirigente social internazionale e web Svend Joscelyne
Direttore senior, PR internazionali Markus Wilding	Squadra progettazione James Crocker Tom Baker
Responsabile PR internazionale Sam Woodward	

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

Produttore internazionale Iain Willows	Squadre localizzazione esterna Around the Word
Responsabile localizzazione Nathalie Mathews	Squadre localizzazione Synthesis International Srl Synthesis Iberia
Assistente responsabile localizzazione Arsenio Formoso	Code Entertainment GmbH

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

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

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

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

2K ASIA

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

CONTROLLO QUALITÀ 2K

Vicepresidente controllo qualità Alex Plachowski	Robb Bryant Osvaldo "Ozzy" Carrillo-Ureno Alexander Coffin Josh Collins Jorge Corpeno Hugh Cortney David Drake Sean Green Tim Jones Adam Junior Robert Klempner Jae Maidman Robert Marrazzo Joseph Nelms Michael Newsom Jennifer Ng Luis Nieves Marcial Pasek Todd Phillips Josh Ray Kristine Romine Jared Shipps John Spatafora Raquel Treichel Daniel Tu Dominic Villas Anthony H. Wair Jonathan Williams Tasean Young
Responsabile approvazioni CQ Alexis Ladd	
Capo progetto senior Jeremy Ford	
Capo progetto senior, squadre supporto Scott Sanford	
Capo tester, squadre supporto Josh Lagerson Nathan Bell	
Tester senior Shant Boyatzian Shane Coffin Ruben Gonzalez Matt Newhouse Bill Lanker	
Squadra controllo qualità Dewayne Roberto Wilbert Jr. Christopher Beltran Pele Henderson Chris Adams Ryan Begnaud	

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

Supervisore CQ localizzazione
José Miñana

Programmatore masterizzazione
Wayne Boyce

Tecnico masterizzazione
Alan Vincent

Capo progetto CQ localizzazione
Fabrizio Mariani

Capi CQ localizzazione
Karim Cherif
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Tecnici senior CQ localizzazione
Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

Tecnici CQ localizzazione
Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Chau Doan
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Johanna Cohen
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

CONTROLLO QUALITÀ 2K CHINA

Responsabile CQ
Zhang Xi Kun

Supervisore CQ
Steve Manners

Capo progetto localizzazione
Zhu Jian

Capi localizzazione
Chu Jin Dan
Li Sheng Qiang
Shen Wei

Tester CQ
Guo Wen Jie
Kan Liang
Zuo Jun
Lu Ting Ting
Ning Xu
Qin Qi
Wang Yi Min
Zhang Qi Nan

Programmatore IT
Zhao Hong Wei
Hu Xiang

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A VISUAL CONCEPTS

Ringraziamenti speciali
Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
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
Greg Gibson
Squadra legale Take-Two
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill

Sotika Nou
Vana Khanjian
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiham-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Megan McGlennen
Gwendoline Oliviero
Mark Little
Access Communications
KD&E
Big Solutions
Zambezi
Red Sheet
Operation Sports
Steve Smith
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney
Sandra Smith Congdon
Mark Rabold
Dan Black
The Lee Family

SQUADRA TRASMISSIONI E DOPPIATORE

Cronista azioni
Kevin Harlan

Commentatori tecnici
Clark Kellogg
Steve Kerr

Cronista a bordo campo
Doris Burke

Annunciatore studio
Damon Bruce

Cronista PF
Peter Barto

Annunciatore promo
Jay Styne

Il mio GIOCATORE
Mark Middleton

Commentatore esterno
CJ Norde

Commentatori spagnoli
Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmiel
Jorge Quiroga

ATTORE MOTION CAPTURE

Atleti NBA

Harrison Barnes
Kent Bazemore
Ben McLemore
Trey Burke
Chris Johnson
Josh Akognon
Evan Turner
Wesley Johnson
Dion Waiters
Austin Rivers
Orlando Johnson

Giocatori di basket

Sean Singletary
Doug Anderson
Brandon Davies
Adrian Oliver
Patrick "Pat The Roc" Robinson
Myree "Reemix" Bowden
Carlos "Los" Smothers
Kwame Vaughn
Jerald "J.P." Pruitt
Kammron Taylor
Marcus Landry
Charles "Chuck" Garcia
Jawon Mack
Kenny Caraway
Bennie Rhodes
DeVon Hardin
Anthony Booker
Franklin Session
Ashley Hamilton
Cervante Burrell
Damon Powell
DeAngelo Jackson
Darius Foster
Shawn Lewis
Brandon Cotton
Darren Moore
Jojay Jackson
Deilvez Yearby
Bryan Davis
Lavar Neufville
Stevie Johnson
Pierre Pierce
Alex Okafor

Dior Lowhorn
Larry Cunningham
Charles Odum
Jourdan Demuyneck
Christian Cavanaugh
Allen Hester
Lawrence Hamm
Jonathan Heard
Tony Bennett
Joe Mitchell
Dante Green
Marquel Hoskins
Guy Dupuy
Elliott Woods
Michael Bowers
Joel Ferreira
John Shaw
Zach Sweeney
Jake Bohigian
Xander McNally
Chris Marsol
William Routt
Arthur Braswell
Benny Flores

Ringraziamenti speciali

Tim Parham
Jahsha Bluntt
Jesse Byrd
James Nunnally
Salvador Chavez
Bilal Benn
Tim Kees
Ryvon Covile
Devougn Lamont
Drew Gibson
Eryk Thomas
Chris Reaves

Johnny Foster
JSFSports LLC

Conor Sammartin
Priority Sports & Entertainment

Ben Pensack
Pensack Sports Management Group

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

VP senior, concessione licenze e affari
commerciali
Vicky Picca

VP partnership di marketing globale
Brian Oliver

Direttore senior prodotti di intrattenimento
Anne Hart

Responsabile senior licenze prodotti di
intrattenimento
Matthew "Tiberius" Holt

Coordinatore senior licenze
prodotti di intrattenimento
Brandon Eddy

Coordinatore licenze prodotti di intrattenimento
Greg Brownstein

Responsabile senior partnership marketing
globale
Rachel Henley

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

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/eng/usa. L'uso di questo Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica l'accettazione dei termini del stesso.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (OGGI 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" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFIGURAZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICI O ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APPRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("CEDENTE DELLA LICENZA"). SE NON SI ACCETTANO I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO, NON SI OTTERRÀ 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 limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su un solo computer (o piattaforma, se non diversamente specificato) che avete acquistato o che avete scaricato in relazione 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 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 viene concesso in licenza con il presente documento di accettare che non vi sia 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 specificatamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Cedente della licenza e, qualora applicabile, dai relativi licenziatari.

PROPRIETÀ. Il Cedente della licenza detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi in forza di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi società, i diritti di proprietà, i diritti di titoli e diritti di brevetto, i diritti di copyright, i diritti di marchi, i nomi e nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Cedente della licenza. Qualsiasi parte che copia o utilizza tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsiasi modo e con qualsiasi mezzo, volentieri o intenzionalmente, le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. Va tenuto presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e in caso di violazione del presente Accordo i cedenti del Cedente della licenza potrebbero anche proteggere tali 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: utilizzare il Software per scopi commerciali; b) divulgare, 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 strettamente necessario per il rispetto di questo Accordo); d) rendere il 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 o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente; 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/DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace); g) utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Cedente della licenza vi offra un accordo di licenza in loco separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale; h) decodificare, decompilare, smontare, preparare opere derivate basate su di esso o comunque modificare o alterare il Software 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 qualsivoglia legislazione o relativa normativa USA sulle esportazioni, o comunque violare le legislazioni o le normative che potrebbero essere emendate di volta in volta.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE D'ARCHIVIO. Utilizzando questo Software accettate l'acquisizione e l'utilizzo e la registrazione del Software, l'esercizio 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 additional"). L'accesso alle Funzionalità additional è limitato a un singolo account per codice seriale e non può essere trasferito. Il Cedente esplicitamente che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DI COPIE PIRE-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 alcuna copia del Software (compresa quella di backup o archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, al cedente o al licenziatario del presente Accordo. Le Funzionalità additional, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero essere cedute di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non vi è più disponibile. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. SENZA LEDERE QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.

PROTEZIONI TECNICHE. Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni o contenuti, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Se il Software permette l'accesso alle Funzionalità additional, sotto 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 CREATI DALL'UTENTE. Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi ma non limitati a mappe di gioco, scenari, foto di un progetto d'automobile o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software, e al caso in cui i contenuti realizzati attraverso il software non siano ancora sconosciuti a qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente garantiamo il Cedente i diritti e licenze espresse, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili, sub-patentabili e internazionali di utilizzare tali contenuti in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in collegamento al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riproduzione, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, distribuire, pubblicare, comunicare o altrimenti rendere disponibili i contenuti. Non sarà possibile interferire con tale misura 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.

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 (a) un adeguato collegamento a Internet per un'accurata attivazione e validazione del software; (b) un indirizzo di posta elettronica e la 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 o in parte.

II. ACQUISIZIONE E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI.

Installando e utilizzando questo software accettate l'acquisizione e l'utilizzo di informazioni, compresi (dove possibile) invio di dati al Cedente e compagnie affiliate verso una nazionale ai fini della Comunità Europea e dello Spazio Economico Europeo. Qualora vi collegate a Internet durante l'utilizzo del Software, tramite la rete 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 o potrà automaticamente acquisire determinate informazioni dal vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a 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 visitate, le buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo del protocollo di Internet e il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza saranno considerate informazioni riservate che non divulgheremo la vostra identità né costituiranno informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dati personali (ad es. il vostro nome reale) nell'ID utente, tutti tali 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 siti Web ad accesso pubblico, condivise con i produttori di hardware, condivide con gli host delle piattaforme, condivise con partner commerciali del Cedente della licenza o utilizzate dal Cedente della licenza per qualsiasi altro scopo legittimo e non esclusivo. Utilizzando questo Software accettate l'acquisizione e l'utilizzo di informazioni, compresi (dove possibile) invio di dati al Cedente e compagnie affiliate verso una nazionale ai fini della Comunità Europea e dello Spazio Economico Europeo. Qualora vi collegate a Internet durante l'utilizzo del Software, tramite la rete 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 o potrà automaticamente acquisire determinate informazioni dal vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a 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 visitate, le buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo del protocollo di Internet e il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza saranno considerate informazioni riservate che non divulgheremo la vostra identità né costituiranno informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dati personali (ad es. il vostro nome reale) nell'ID utente, tutti tali personali saranno automaticamente trasferiti al Cedente della licenza e utilizzati come descritto in questo Accordo.

gioco. Qualora non desideriate 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 software originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e in sia garantita la manutenzione. Il Cedente esplicitamente che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato, tuttavia, a causa delle variazioni hardware, software, nel collegamento a Internet e nell'utilizzo individuale, il Cedente non garantisce la prestazione di questo Software sul vostro specifico computer o 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 orale o scritto, da parte del Cedente o di qualsiasi rappresentante autorizzato, creerà una garanzia. Dato che alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzia implicita 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 conferma il proprio accordo a sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, premesso 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 Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come 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 estende qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commercialità, 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.

Alta 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 la preparazione 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.

IN NESSUN CASO IL CEDENTE DELLA LICENZA SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO, ALL'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI INCLUSI MA NON LIMITATI A DANNI AL APPARATO SCHEMATICO, PERDITA DEL VALORE DI AVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI PROFITTI O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, STANO ESSE DOVUTE A ILLECITI CIVILI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ALTRO, ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL CEDENTE PER TUTTI I DANNI (SALVO OVE RICHIEDO DALLA LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON È CONSENTITO ALUNO LIMITE SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI IN TAL CASO. I DANNI COMMERCIALI, DISGASTI OPERATI DA COPYRIGHT E ALTRE FORME DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA

IN OUT QUALSIASI SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA STA PROIBITA DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALITÀ, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRETE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSIONE. Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posto termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadere automaticamente nel caso vengano violate le regole e condizioni. Con la cessazione, si ha l'obbligo di distruggere e 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 di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1) dalle clausole in Diritti nei dati tecnici e nel software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) in DFARS 252.227-7013 o ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Contrante / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nel dibattito di seguito elencato.

RIMEDI EQUI. Con il presente, confermate 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, oltre garanzia, prove dei danni, ad addomandare i 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 Parti e sostituisce qualsiasi accordo e dichiarazione precedente tra loro. Potrà essere emendato solamente in forma scritta, di comune accordo tra le Parti. Qualora l'eventuale clausola del presente Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite necessario a rendere applicabile e le restanti clausole del presente Accordo non ne saranno influenzate.

LEGGE IN VIGORE. Il presente accordo sarà interpretato (senza tenere conto di conflitti o scelta di principi legislativi) in conformità alla legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espresa rinuncia scritta da parte del Cedente per il particolare caso o in sia in contrasto con le leggi locali, la giurisdizione unica ed esclusiva e le sede processuale saranno le Corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Cedente (Contea di New York, New York, U.S.A.). Entrambe le parti concordano sulla giurisdizione di tali Corti e accettano che eventuali processi vengano 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 (Vienna, 1980) non riguarda il presente Accordo né qualunque disputa o transazione 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.

© 2005-2013 Take-Two Interactive Software e i suoi sussidiari. 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. Le identificazioni di NBA e delle squadre appartenenti a NBA sono marchi commerciali, disegni operati 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. © 2013 NBA Properties, Inc. 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: 0238049218*

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

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

Sito web: <http://support.2k.com>

Email: assistenza@2k.com

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

PROSSIMAMENTE



 XBOX ONE

Per maggiori informazioni, visita www.2kgames.com.



 **NBA.COM**



© 2005-2013 Take-Two Interactive Software e sue sussidiarie. 2K, il logo 2K e Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Le identificazioni di NBA e delle squadre appartenenti a NBA sono marchi commerciali, disegni coperti da copyright e altre forme di proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre appartenenti a NBA e non possono essere usate, interamente o in parte, senza previa autorizzazione scritta di NBA Properties, Inc. © 2013 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.

5260008/MAN