



NBA 2K14



LEBRON 6 JAMES



PRECAUZIONI

- Questo disco contiene software per il sistema PlayStation®3. Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi.
- Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PlayStation®3 per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con altre versioni del sistema PlayStation®3.
- Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per un utilizzo corretto del prodotto.
- Inserire il disco nel sistema PlayStation®3 con il lato inciso rivolto verso il basso.
- Quando si maneggia il disco, evitare di toccare la superficie.
- Mantenere il disco pulito ed evitare di graffiarlo. Se la superficie si sporca, pulirla con un panno morbido e asciutto.
- Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità.
- Non utilizzare dischi di forma irregolare, incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.

AVVERTENZE PER LA SALUTE

Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

Utilizzando un televisore 3D per la visione di immagini e/o l'uso di giochi stereoscopici in 3D, alcuni individui potrebbero manifestare diversi disturbi (come affaticamento e irritazione degli occhi, o nausea). Al manifestarsi di tali sintomi, si prega di sospendere l'utilizzo fino allo scomparire dei disturbi.

In genere consigliamo di evitare l'uso prolungato del sistema PlayStation®3 e di fare 15 minuti di pausa per ogni ora di gioco. Tuttavia per la visione di video 3D e l'uso di giochi stereoscopici in 3D la durata e la frequenza di queste interruzioni varia da persona a persona. Si consiglia di fare delle pause abbastanza lunghe in modo da far scomparire ogni fastidio. Se il sintomo persiste, consultare un medico.

La visione da parte di bambini piccoli (soprattutto se sotto i sei anni) non è ancora sicura. Consultare il pediatra o l'oculista prima di consentire ai bambini piccoli la visione di immagini 3D o l'uso di giochi stereoscopici in 3D. Durante tali attività inoltre un adulto deve sempre essere presente e assicurare che le raccomandazioni di cui sopra siano seguite dai più giovani.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli sviluppatori, gli editori e i rivenditori autorizzati. Se si sospetta che questo gioco sia una copia non autorizzata o si hanno altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando ai numeri riportati sul retro di questo manuale.

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PlayStation®3, visitare il sito web eu.playstation.com oppure fare riferimento alla Guida di riferimento rapido del sistema PS3™.



I numeri dell'Assistenza clienti telefonica si trovano sul retro di questo manuale.

SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegi.info.

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:



Per ulteriori informazioni visita il sito www.pegionline.eu

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation®3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

| LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI | 9 | 7 | 5 | 3 | 2 |
|------------------------------------|----|----|----|---|---|
| GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI | 18 | 16 | 12 | 7 | 3 |

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

BLES-01920

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Questo software è concesso in licenza solo per l'utilizzo con il sistema PlayStation®3. Potrebbe essere necessario un aggiornamento al software del sistema PlayStation®3. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o il copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completi. Library programs ©1997-2013 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore e PlayStationHome sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue (eu.playstation.com/terms). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Le funzioni di rete potrebbero essere revocate con ragionevole preavviso. Per maggiori informazioni, consultare la pagina eu.playstation.com/gameservers. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“B.”, “PlayStation”, “P.F.E.”, “ΔOX□”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” e “” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. NKA 2K14 ©2013 Take-Two Interactive Software, Inc. Published by Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Visual Concepts. Made in Austria. All rights reserved.



SOMMARIO

- 3** COME INIZIARE
- 3** COMANDI
- 3** ATTACCO BASE
- 4** DIFESA BASE
- 4** ATTACCO AVANZATO
- 4** DIFESA AVANZATA
- 5** PRO STICK™: TIRO
- 5** PRO STICK™: PALLEGGIO
- 6** COMANDI DIFENSIVI
- 7** MOVIMENTI IN POST
- 7** TIRI IN POST
- 8** RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K14
- 18** GARANZIA SOFTWARE LIMITATA, ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA
- 20** ASSISTENZA CLIENTI

PREPARAZIONE

Prendi il tuo sistema PlayStation®3 seguendo la procedura riportata nel manuale di istruzioni. All'avvio, la spia di accensione sarà di colore rosso a indicare che il sistema PlayStation®3 è in modalità stand-by. Premi il tasto di accensione e la spia di accensione diventerà verde.

Inserisci il disco di NBA 2K14 nel vano disco, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Seleziona l'icona  dal menu XMB™ e premi il tasto  per continuare. Assicurati di avere sufficiente spazio libero sullo spazio di archiviazione del sistema prima di iniziare a giocare. Si raccomanda di non collegare o rimuovere periferiche quando il sistema è acceso. Per ulteriori informazioni sulla configurazione e la ricarica del controller wireless, consulta il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3.

NOTA: Le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del prodotto.

Il titolo dispone di una funzione di autosalvataggio e di caricamento automatico. I dati saranno salvati automaticamente in determinati punti del gioco. All'avvio il titolo carica automaticamente i dati salvati. Si consiglia di non spegnere/ripristinare il sistema quando la spia accesso disco fisso lampeggia.

Scegli la lingua desiderata tramite il menu delle impostazioni del sistema.

COMANDI

CONTROLLER WIRELESS DUALSHOCK®3

| Attacco di base | Comando | Difesa di base |
|--------------------------------------|---|---|
| Movimento giocatore | Levetta sinistra | Movimento giocatore |
| PRO STICK™: Palleggio/Tiro/Passaggio | Levetta destra | 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 |  | Subisci sfondamento |
| Finta/Salto (premi rapidamente) |  | Ruba |
| Tiro (premi) |  | Stoppata/Rimbalzo |
| Post up |  | Interfaccia abilità personalizzate |
| Interfaccia abilità personalizzate |  | Schemi difensivi CAV |
| Schemi veloci CAV |  | Strategia difensiva CAV |
| Strategia offensiva CAV |  | Sostituzioni CAV |
| Sostituzioni CAV | SELECT | Fallo intenzionale |
| Timeout | START | Pausa |
| Pausa | | |

ATTACCO AVANZATO

| Azione | Comando |
|------------------------------------|---|
| Posizione chiamata di gioco | Premi rapidamente L2 , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, scegli Gioca dal menu |
| Invia un compagno a tagliare | Premi rapidamente L2 , premi rapidamente l'icona giocatore del compagno desiderato, muovi la levetta destra nella direzione in cui vuoi farlo tagliare |
| Chiama blocco | Tieni premuto ○ (la durata della pressione determina il movimento fra roll, pop e slip) |
| Passaggio con rimbalzo | L2 + ⊗ |
| Finta di passaggio | ⊕ + ⊗ |
| Alley oop | L2 + ⊕ (La levetta sinistra seleziona il ricevitore, verso il canestro per alzare la palla a te stesso) |
| Alley oop contro il tabellone | L2 + ⊕ , con un compagno che ti segue |
| Dai e vai | Tieni premuto ⊗ per mantenere il controllo del passatore, rilascia ⊗ per passargli nuovamente la palla |
| Tap-in con schiacciata o sottomano | Tieni premuto ⊕ |
| Passaggio spettacolare | L2 + levetta destra |

DIFESA AVANZATA

| Azione | Comando |
|---------------------------|---|
| Movimento | Levetta sinistra |
| Scivolamento rapido | R2 + L2 + levetta sinistra |
| Ruba | Premi rapidamente ⊕ |
| Stoppata | △ |
| Rimbalzo | △ (palla in aria) |
| Subisci sfondamento | ○ |
| Flop | Premi rapidamente due volte ○ |
| Trattenuta | Premi la levetta destra |
| Difesa intensa | L2 |
| Cambio di posizione shade | L2 + levetta destra a sinistra/destra |
| Palleggio nel traffico | Tieni premuto L2 |
| Mani alzate | Mantieni la levetta destra |
| Pressa | Mantieni la levetta destra (quando difendi senza palla) |
| Raddoppio | L1 |

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO

| Azione | Comando |
|--|---|
| Tiro in sospensione | Mantieni la levetta destra in qualsiasi direzione |
| Finta | Avvia un tiro in sospensione, poi rilascia immediatamente la levetta destra |
| Tiro in corsa/a campana (entrata dalla media distanza) | Mantieni la levetta destra lontano dal canestro |
| Passo indietro e tiro (entrata laterale) | Mantieni la levetta destra lontano da canestro |
| Raccogli il palleggio in arresto | Premi rapidamente ⊕ durante un'entrata (la levetta sinistra controlla la direzione del salto) |
| Tiro in virata | Ruota la levetta destra dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, quindi mantienila |
| Tiro con mezza virata | Ruota la levetta destra in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportala velocemente in posizione neutrale |
| Sottomano normale (Entrando a canestro) | Mantieni la levetta destra verso il canestro |
| Sottomano in terzo tempo (Entrando a canestro) | Mantieni la levetta destra lontano dal canestro a sinistra/destra |
| Arresto e sottomano (Entrando a canestro) | R2 + mantieni la levetta destra a sinistra/destra |
| Sottomano rovesciato (Entrando dalla linea di fondo) | Mantieni la levetta destra verso la linea di fondo |
| Schiacciate (Entrando a canestro) | R2 + mantieni la levetta destra verso il canestro |
| Cambio tiro a mezz'aria | Avvia schiacciata/sottomano, muovi la levetta destra in qualsiasi direzione dopo il salto |
| Passo e tiro | Finta il tiro, quindi mantieni la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta |

PRO STICK™: PALLEGGIO

| Azione | Comando | Contesto |
|---------------------------------------|--|-------------------|
| Passo di affondo da triplice minaccia | Muovi rapidamente la levetta destra a sinistra/destra | Triplice minaccia |
| Vira all'esterno da triplice minaccia | Ruota la levetta destra | Triplice minaccia |
| Passo indietro da triplice minaccia | R2 + muovi rapidamente la levetta destra in direzione opposta al canestro | Triplice minaccia |
| Singhiozzo | R2 + muovi rapidamente la levetta destra verso il canestro | Palleggio |

| Azione | Comando | Contesto |
|----------------------------|--|-----------|
| Esitazione (Veloce) | Muovi rapidamente la levetta destra verso la mano con la palla | Palleggio |
| Esitazione (Evasione) | R2 + muovi rapidamente la levetta destra verso la mano con la palla | Palleggio |
| Dentro e fuori | Muovi rapidamente la levetta destra verso il canestro | Palleggio |
| Cambio mano frontale | Muovi rapidamente la levetta destra verso la mano senza palla | Palleggio |
| Cambio mano sotto le gambe | Muovi rapidamente la levetta destra fra la mano senza palla e le spalle del giocatore | Palleggio |
| Dietro la schiena | Muovi rapidamente la levetta destra lontano da canestro | Palleggio |
| Virata | Ruota la levetta destra dalla mano con la palla dietro la schiena del giocatore, poi riportala velocemente in posizione neutrale | Palleggio |
| Mezza virata | Ruota la levetta destra in un quarto di cerchio dalla mano al canestro, poi riportala velocemente in posizione neutrale | Palleggio |
| Passo indietro | R2 + muovi rapidamente la levetta destra in direzione opposta al canestro | Palleggio |

COMANDI DIFENSIVI

| Azione | Comando | Contesto |
|---------------------------|--|--------------------|
| Movimento | Levetta sinistra | Qualsiasi |
| Scivolamento rapido | R2 + L2 + levetta sinistra | Qualsiasi |
| Ruba | Premi rapidamente Ⓞ | Qualsiasi |
| Stoppata | △ | Qualsiasi |
| Rimbalzo | △ (palla in aria) | Qualsiasi |
| Subisci sfondamento | Ⓞ | Qualsiasi |
| Flop | Premi rapidamente due volte Ⓞ | Difesa sulla palla |
| Trattenuta | Premi la levetta destra | Qualsiasi |
| Difesa intensa | L2 | Difesa sulla palla |
| Cambio di posizione shade | L2 + levetta destra a sinistra/destra | Difesa sulla palla |
| Palleggio nel traffico | Tieni premuto L2 | Difesa sulla palla |
| Mani alzate | Mantieni la levetta destra | Difesa sulla palla |

| Azione | Comando | Contesto |
|-----------|----------------------------|--------------------|
| Pressa | Mantieni la levetta destra | Difesa senza palla |
| Raddoppio | L1 | Qualsiasi |

MOVIMENTI IN POST (PREMI **△** PER IL POST)

| Azione | Comando |
|--|--|
| Movimento in post | Mantieni la levetta sinistra |
| Entrata fronte canestro (con la palla in mano) | Levetta sinistra verso l'area o la linea di fondo + △ |
| Annulla entrata (dal palleggio) | Levetta sinistra verso la linea di fondo + △ |
| Indietreggia aggressivo | R2 + levetta sinistra verso il canestro |
| Entrata in area | R2 + levetta sinistra verso l'area |
| Entrata dalla linea di fondo | R2 + levetta sinistra verso la linea di fondo |
| Giro rapido | Ruota la levetta destra verso la spalla esterna |
| Entrata in gancio | Ruota la levetta destra verso la spalla interna |
| Finte | Muovi rapidamente la levetta destra in qualsiasi direzione, ma lontano dal canestro |
| Saltello in post | Mantieni la levetta sinistra a sinistra o destra lontano dal canestro, quindi premi rapidamente Ⓞ |
| Passo indietro in post | Mantieni la levetta sinistra in direzione opposta al canestro, quindi premi rapidamente Ⓞ |
| Passo indietro | Mantieni la levetta sinistra a sinistra o destra verso il canestro, quindi premi rapidamente Ⓞ |

TIRI IN POST

| Azione | Comando |
|---|--|
| Gancio in post (dalla breve distanza) | Levetta destra verso il canestro |
| Fadeaway in post (dalla breve distanza) | Levetta destra lontano dal canestro a sinistra o destra |
| Passo e tiro sottomano | Tieni premuto R2 poi muovi la levetta destra a sinistra o destra verso il canestro |
| Shimmy fade | Tieni premuto R2 poi muovi la levetta destra a sinistra o destra lontano dal canestro |
| Finta | Inizia a eseguire uno dei tiri descritti sopra, quindi riporta la levetta destra in posizione neutrale |
| Sopra e sotto/Passo e tiro | Finta il tiro, quindi mantieni la levetta destra di nuovo prima che termini il movimento di finta |

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K14

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

Produzione:

Produttore esecutivo
Jeff Thomas

Produttori

Asif Chaudhri
Erick Boanisch
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
Ramelles Balleasca
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
Harlan 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 Sass

Squadra grafica:

Capo personaggi
Heather Marshall

Grafica personaggi
Jonathan Gregory
Winnie Hsieh
Stephen Ytuarte
Stephanie Morgan
Yuki Takahashi
Tyler Croni
Hallock Buy

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
Champion Chen
Santiago Nunez
Liesel Tan

VC Cina:

Responsabile generale
Jingbo Chen

Ringraziamenti speciali
Ray Wong
Eric Apel
Don Bhatarakamol
Matt Crysdale
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 Crysdale

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 Code Entertainment GmbH |
| Assistente responsabile localizzazione Arsenio Formoso | |

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

Agnes Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy

Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
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 Khuau 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

| | |
|--|---|
| Vicepresidenta 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 Klemmner Jae Maidman Robert Marrazzo Joseph Nelms Michael Newsom Jennifer Ng Luis Nieves Marcial Pasek Todd Phillips Josh Ray Kristine Romine Jared Shippis 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

Programmatori IT
Zhao Hong Wei
Hu Xiang

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A VISUAL CONCEPTS

Ringraziamenti speciali
Strauss Zelnick
Karl Staloff
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 Fidiom-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
C.J. Norde

Commentatori spagnoli
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
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 Demuynck
Christian Cavanaugh
Allen Hester
Lawrence Hamm
Jonathan Heard
Tony Bennett
Joe Mitchell
Dante Green
Marquel Hoskins
Guy Dupuy
Elliott Woods
Michael Bowens
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.taketo.com/oms/eula. L'uso di questo Software 30 giorni dopo la pubblicazione di una versione aggiornata del documento implica l'accettazione dei termini dello stesso.

QUESTO SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. INSTALLANDO, COPIANDO O USANDO IL SOFTWARE (COSÌ 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 CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONE ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIE DEL SOFTWARE DEI SUOI MATERIALI APRENDO, INSTALLANDO E/O USANDO IL SOFTWARE O QUALSIASI MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, ACCETTATE 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 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). 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 dell'eliminazione del Software o della cessazione dell'Accordo da parte del Cedente. La vostra licenza termina immediatamente se tentate di aggirare qualsiasi misura tecnica protettiva utilizzata in relazione al Software. Il Software 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 sia inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nel Software. Tutti i diritti non specificatamente 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 d'autore, i marchi di fabbrica, i segreti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Cedente della licenza. Qualsiasi persona che copi, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. 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: a. 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; e 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 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 o DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione e l'esecuzione di un funzionamento (non 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 rendi il Software disponibile per l'utilizzo commerciale; h. decodificare, decompilare, smontare, preparare opere derivate basate 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. 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 regola normativa USA sulle esportazioni, o comunque violare le legislazioni o le normative che potrebbero essere emanate di 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 sbloccati, scaricabili, online o altrimenti special (collettivamente denominati "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 si applicano su qualsiasi alterazione imposta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DI COPIE RE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altri in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software, relativo alla documentazione allegata purché non venga trattata per sé alcuna copia del Software (compreso quelle di backup o archiviazione) e della documentazione allegata, in tutto o in parte, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Le Funzionalità addizionali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata del gioco non vi è più disponibile. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. SENZA LEDERE QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE RE-REGISTRATE ONLINE 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 e chiunque di superare i diritti e la Licenza Limitata 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. Soltanto il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compreso lo scaricamento di aggiornamenti o patch. Non sarà possibile interferire con tali misure di controllo e tentare di disabilitare o aggirare dette funzionalità di sicurezza. Non è consentito utilizzare la misura tecnica di protezione per disabilitare o creare 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, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse riguardante i diritti, con il presente garantite al Cedente diritti e licenze esclusive, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili, sub-patentabili e internazionali di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in collegamento al Software e relativi beni e servizi, tra cui diritti di riproduzione, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare e altrimenti comunicati al pubblico con qualsiasi mezzo conosciuto o conosciuto senza ulteriori avvisi, un compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente rinunciate a qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in rispetto all'utilizzo e 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 le leggi vigenti. Tale concessione di licenza al Cedente, e la suddetta rinuncia a qualsiasi diritto morale applicabile, sopravvive a qualsiasi cessazione di questa Licenza.

COLLEGAMENTO A INTERNET. Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software e per lo sviluppo 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 e/ (b) un account attivo valido con un servizio online, come specificato dalla 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 nazione al di fuori della Comunità Europea e dello Spazio Economico Europeo. Qualora vi collegiate 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 e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni del vostro computer unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a queste limitate, gli ID degli utenti (ad es. genere, età e nomi a video), i punti di contatto dei giochi, gli obiettivi, le performance di gioco, le impostazioni visive, 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 divulghino la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate dati personali (ad es. l'username o 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 siti Web ad accesso pubblico, condivise con i produttori di hardware, condivise 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 ammesso. Utilizzando questo Software accettante all'uso dei relativi dati da parte del Cedente, tra cui la pubblica esposizione di dati come l'identificazione di contenuti da voi creati o l'esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di 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 di acquisto (a meno che la licenza sia stata acquistata e originata dal Software) che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e 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 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 alcuni giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, riscontriate 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 simile, 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 stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato.

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

Altra restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data, una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software. IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI PARTICOLARI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DOVUTI AL POSSESSO, ALL'UTILIZZO O AL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IVI INCLUSI MA NON LIMITATI A DANNI ALLE APPARECCHIATURE, PERDITA DEL VALORE DI AVVIAMENTO, QUASTI 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 RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, STIANO ESSE DOVUTE A EFFETTI CAUSATI INOLTRA (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 RICHIEDUTO DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON È CONSENTITO ALCUN LIMITE SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA E/O SULL'ESCLUSIONE O SULLA LIMITAZIONE DI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI. IN TAL CASO, LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARÀ APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA IN CUI QUALSIASI SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA SIA PROIBITA DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENTIVE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRETE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE: Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posta termine dall'utente o dal Cedente della licenza, oppure decadrà

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

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA: Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "Software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(ii) delle clausole in Diritti nei dati tecnici e nei 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 Contraente / Produttore corrisponde al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

REMEDI 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, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

INDEENNITÀ: Confermate di difendere e mantenere indenni il Cedente della licenza, i suoi partner, cedenti di licenza, filiali, apparatori, funzionari, amministratori, dipendenti e agenti da qualsiasi danno, perdita e spesa dovuta, direttamente o indirettamente, alle vostre azioni o 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 le Parti e sostituisce qualsiasi accordo e dichiarazione precedente tra di loro. Potrà essere emendato solamente in forma scritta, di comune accordo tra le Parti. Qualora qualsivoglia clausola del presente

Accordo sia considerata non applicabile, per qualsiasi motivo, tale clausola sarà emendata solamente fino al limite necessario a renderla applicabile e le restanti clausole del presente Accordo non ne saranno influenzate.

LEGE IN VIRORE. 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 espressa rinuncia scritta da parte del Cedente per il particolare caso o sia in contrasto con le leggi locali, la giurisdizione unica ed esclusiva e la 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 le sue sussidiarie. Tutti i diritti riservati. 2K Sports, il logo 2K Sports, e il logo Take-Two Interactive Software sono tutti marchi commerciali o/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.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

| | | | |
|--------------------------------|---|--------------------------------|--|
| Australia | 1300 365 911 Calls charged at local rate | Nederlands | 0495 574 817 Interlokale kosten |
| Belgique/België/Belgien | 011 516 406 Tariff appel local/Lokale kosten | New Zealand | 09 415 2447 National Rate 0900 97669 Call cost \$1.50 (+ GST) per minute |
| Česká republika | 0225341407 | Norge | 820 68 322 Pris: 6,50/-min, support@no.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30 |
| Danmark | 90 13 70 13 Pris: 6,-/minut, support@dk.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30 | Österreich | 0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute |
| Deutschland | 01805 766 977 0,14 Euro/Minute | Portugal | 707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico |
| España | 902 102 102 Tarifa nacional | Россия | + 7 (495) 981-2372 |
| Ελλάδα | 801 11 92000 | Suisse/Schweiz/Svizzera | 0848 84 00 85 Tariff appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale |
| France | 0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi | Suomi | 0600 411 911 0,79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 12–18 |
| Ireland | 0818 365065 All calls charged at national rate | Sverige | 0900-20 33 075 Pris 7,50/- min, support@se.playstation.com Mandag – Torsdag 10.00 – 18.00, Fredag 10.00 – 17.30 |
| Italia | 199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto | UK | 0844 736 0595 National rate |
| Malta | 234 36 000 Local rate | | |

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.

ASSISTENZA

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

Telefono: 0236049218*

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

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

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

Email: assistenza@2k.com

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



Uno di questi simboli, presenti su prodotti elettronici, relative confezioni o batterie, indica che il prodotto elettronico o le batterie non devono essere smaltiti come un normale rifiuto domestico in Europa. Per garantire il trattamento corretto del prodotto e delle batterie, smaltirli secondo le leggi in vigore a livello locale oppure secondo le indicazioni per lo smaltimento di apparecchi elettrici e batterie. In questo modo, è possibile preservare le risorse naturali e migliorare gli standard di protezione dell'ambiente per quanto riguarda il trattamento e lo smaltimento di rifiuti elettrici.

È possibile che le batterie riportino questo simbolo insieme ad altri simboli chimici. I simboli chimici del mercurio (Hg) o del piombo (Pb) saranno riportati se la batteria contiene mercurio in percentuale superiore allo 0,0005% o piombo in percentuale superiore allo 0,004%.

PROSSIMAMENTE



PS4™



PlayStation Network

“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PS4” is a trademark of the same company.

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

BLES-01920

“PS”, “PlayStation”, “△ ○ × □” and “DUALSHOCK” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

“Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association. All rights reserved.

5026555412094