

BECOME THE GREATEST
DIVENTA IL PIÙ GRANDE

NBA 2K11



MICHAEL 23 JORDAN



© 2005-2010 Take-Two Interactive Software e sue sussidiarie. Tutti i diritti riservati. 2K Sports, il logo 2K Sports e Take-Two Interactive Software sono marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. L'NBA e l'identificazione individuale delle squadre partecipanti all'NBA utilizzate su o in questo prodotto sono marchi commerciali, design sotto copyright e altre forme di proprietà intellettuale di NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre partecipanti all'NBA e non possono essere utilizzati, interamente o in parte, senza il permesso scritto di NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati.

© 2006 - 2011, Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN, TOP SPIN 4, Take-Two Interactive Software, 2K Sports e i rispettivi logo sono marchi commerciali di Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN 4 utilizza Havok®. ©Copyright 1999 - 2011 Havok.com, Inc. e suoi licenziatari. Tutti i diritti riservati. Visita www.havok.com per maggiori informazioni. FaceGen di Singular Inversions Inc. Utilizza Bink Video Technology. Copyright ©1997 - 2011 di RAD Game Tools, Inc. FMOD Ex Sound System Copyright ©1994 - 2011 di Firelight Technologies Pty Ltd. Licenza di valutazione è un marchio di Entertainment Software Association. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.

5249584/MAN



TOP SPIN 4



AVVISO Prima di utilizzare questo gioco, leggere i manuali della console Xbox 360® e degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali della console e degli accessori, visitare il sito www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

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 in precedenza 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.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogame e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare 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.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

SOMMARIO

PANORAMICA.....	2
COMANDI.....	3
SERVIZI BASE.....	4
COLPI BASE.....	6
SCHERMATA DI GIOCO	9
MENU PRINCIPALE	12
AMICHEVOLI.....	13
CARRIERA	14
RE DEL CAMPO.....	19
ACCADEMIA TOP SPIN	20
CONNETTERSI A Xbox LIVE	20
ZONA GIOCATORE	22
OPZIONI.....	29
3D STEREOSCOPICO	30
MENU DI PAUSA.....	31
GIOCATORI PROFESSIONISTI.....	31
RICONOSCIMENTI	40
GARANZIA LIMITATA PRODOTTO, ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI D'USO.....	44
SUPPORTO CLIENTI.....	46

PANORAMICA

Top Spin 4 ridefinisce l'esperienza del gioco del tennis. I comandi intuitivi rendono il gioco immediatamente accessibile, ma non per questo meno approfondito e soddisfacente per gli esperti di tennis che vogliono pianificare le loro strategie e sfruttare i punti deboli degli avversari per diventare giocatori insuperabili sul campo.

Il titolo più ricco di funzionalità di tutta la serie, Top Spin 4 ti permette di vivere al meglio l'esperienza del tennis professionale!

- Ampio roster di giocatori dotati del loro stile caratteristico.
- Creazione avanzata del giocatore e NUOVI sistemi di allenamento e sviluppo.
- Modalità Carriera incredibilmente coinvolgente.
- Nuove presentazioni in stile televisivo.
- Modalità online Tour mondiale.

Hai ciò che serve per dominare la competizione e diventare il numero uno?

AIUTI DI GIOCO

Per migliorare l'esperienza di gioco, **Top Spin 4** ti fornisce commenti costanti e assistenza.

- Tutorial che illustrano le caratteristiche e le opzioni, visualizzati all'avvio di ogni modalità di gioco
- I comandi specifici per ogni schermata sono elencati nella parte inferiore dello schermo.
- Premi **Y** (quando disponibile) per visualizzare le schermate d'aiuto.

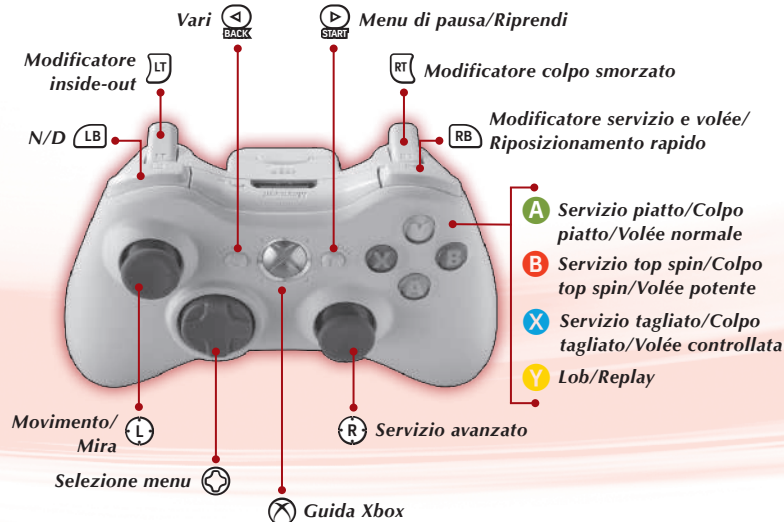
MODALITÀ 3D

IMPORTANTE: per sfruttare le funzionalità 3D, è necessario un televisore Full HD 3D con occhiali attivi 3D compatibili e un cavo HDMI ad alta velocità.

Per sfruttare il 3D di **Top Spin 4**, devi attivare l'opzione 3D del tuo televisore. Una volta avviato il gioco, seleziona l'opzione **3D stereoscopico** dal menu principale e segui le istruzioni su schermo. Per maggiori informazioni, consulta la sezione **3D stereoscopico** di questo manuale.

COMANDI

CONTROLLER Xbox 360



COMANDI NEI MENU E TASTIERA VIRTUALE

MENU	
Torna al menu principale (se disponibile)	[Tasto START]
Evidenzia selezione	[Tasto L] / [Tasto D-Pad]
Seleziona/Conferma/Avanza	[Tasto A]
Indietro/Annulla	[Tasto B]
Aiuto di gioco (se disponibile)	[Tasto Y]
Menu di pausa/Riprendi	[Tasto START]
TASTIERA VIRTUALE	
Muovi cursore	[Tasto L] / [Tasto D-Pad]
Seleziona/Avanza	[Tasto A]

SERVIZI BASE

COMANDI BASE	
Muovi giocatore/Mira	
Servizio piatto	
Servizio top spin	
Servizio tagliato	
Servizio e volée	+ , o
Riposizionamento rapido (dopo il servizio)	
COMANDI AVANZATI	
Servizio avanzato	(colpisci) + (mira)

SERVIZIO NORMALE

Lancia la palla premendo , o a seconda del tipo di servizio desiderato. La durata della pressione determina la potenza del colpo. Rilascia il pulsante per eseguire il servizio.

SERVIZIO NORMALE Premi rapidamente , o .

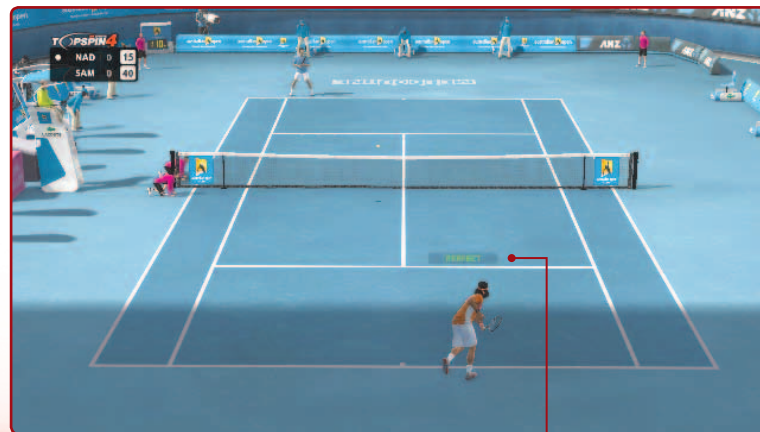
SERVIZIO POTENTE Tieni premuto , o finché la palla non è all'apice della traiettoria, quindi rilascia il pulsante.

Usa per mirare il servizio. Impara a muovere abbastanza a lungo nella direzione desiderata per evitare che la palla colpisca la rete o finisca fuori.

SERVIZIO AVANZATO

Usa per eseguire un servizio avanzato:

1. Muovi per lanciare la palla.
2. Attendi che la palla sia all'apice della traiettoria per colpire, quindi muovi per un servizio piatto, per un servizio tagliato e per un servizio top spin.



Tempismo servizio

TEMPISMO SERVIZIO

Quando esegui un servizio potente o un servizio avanzato, il tempismo è fondamentale. Il tempismo perfetto si ha quando la palla è all'apice della traiettoria. Visualizzare il tempismo ti aiuta a eseguire servizi precisi. Quando quest'opzione è attiva, il tempismo appare dopo che hai colpito e valuta il tuo colpo. Controlla la valutazione del tuo servizio per sapere con quale tempismo ottieni un servizio perfetto.

Per attivare la visualizzazione del tempismo, seleziona **Aiuti di gioco** dalla voce Opzioni del menu principale o del menu di pausa e imposta l'opzione **Tempismo** su **Attiva**.

COLPI BASE

COLPI DALLA LINEA DI FONDO E SPECIALI

COMANDI BASE	
Muovi giocatore/Mira	
Colpo piatto	
Top spin	
Colpo tagliato	
Lob/Replay dopo un punto	
Inside-out	+ o
Colpo smorzato	+ + lontano dalla rete

VOLÉE

COMANDI BASE	
Muovi giocatore/Mira	
Volée normale	
Volée potente	
Volée controllata	
Volée normale	
Riposizionamento rapido (dopo il servizio)	

TIPI DI COLPO

COLPI DALLA LINEA DI FONDO

COLPI PIATTI ()

Usa i colpi piatti per eseguire colpi potenti e diretti. Prova a tenere premuto per caricare l'indicatore della potenza al massimo per maggiore efficacia.

TOP SPIN ()

I colpi top spin ti permettono di angolare molto la palla senza ridurre la velocità. La rotazione in avanti della palla farà sì che essa viri verso il terreno più velocemente di un colpo piatto e la farà rimbalzare più in alto. I colpi top spin sono efficaci quando vuoi eseguire dei colpi incrociati durante l'attacco. Puoi usarli anche per difenderti, poiché il loro rimbalzo alto renderà difficile la risposta dell'avversario.

COLPI TAGLIATI ()

Un colpo tagliato è il contrario di un colpo top spin. La rotazione all'indietro farà sì che la palla viaggi più lentamente sopra la rete e porterà a un rimbalzo molto basso. La lentezza della palla rende il colpo tagliato molto efficace come colpo difensivo, perché fornisce il tempo per riposizionarsi prima di ricevere la risposta dell'avversario. Puoi usarli anche per attaccare, se vuoi avere la possibilità di salire a rete e prendere posizione per eseguire una volée.

COLPI SPECIALI LOB ()

Quando riesci a sorprendere l'avversario a rete, usa il lob per far passare la palla sopra la sua testa. Fai attenzione, l'avversario potrebbe avere il tempo di arretrare e risponderti con uno smash alto.

COLPO SMORZATO (+) + lontano dalla rete

Il colpo smorzato invia la palla vicino alla rete, costringendo l'avversario a scattare dalla linea di fondo per cercare di rispondere.

SUGGERIMENTO: ecco un consiglio per scattare a rete, tieni premuto , quindi tieni premuto per preparare un colpo tagliato e usa per mirare, quindi rilascia . Il colpo tagliato ti fornisce il tempo per posizionarti e ti fa salire a rete velocemente, pronto a rispondere al colpo del tuo avversario.

I COLPI

Per eseguire un colpo:

1. Usa per posizionarti per il tiro.
2. Tieni premuto , , o .
3. Rilascia il pulsante per colpire e mira con .

La durata della pressione del pulsante determina la potenza del colpo:

COLPI NORMALI

I colpi normali sono i colpi base che il giocatore può eseguire. Non hanno particolari punti di forza o punti deboli.

COLPI CONTROLLATI

Per eseguire un colpo preciso, premi rapidamente un pulsante. La potenza verrà sacrificata in favore della precisione.

COLPI POTENTI

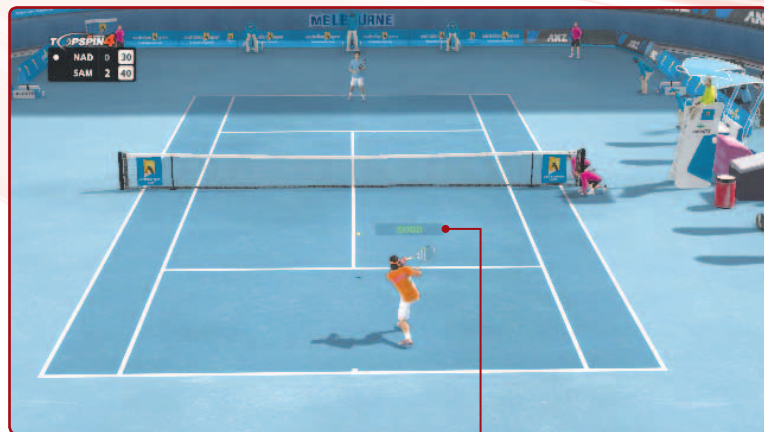
Tenendo premuto a lungo, eseguirai un colpo potente. Se il tuo tempismo non è buono, è facile che questo colpo finisca contro la rete o fuori dal campo.

SUGGERIMENTO: per migliorare il tempismo, rilascia il pulsante che stai premendo quando il giocatore dovrebbe iniziare il movimento per colpire la palla. Sempre meglio troppo presto che troppo tardi!

VOLÉE

Per eseguire una volée:

1. Usa **L** per mirare.
2. Premi rapidamente e rilascia un pulsante: **A** (volée normale), **B** (volée potente) o **X** (volée controllata). La durata della pressione non influisce sulle volée; conta solo il tempismo.



Tempismo colpo

TEMPISMO COLPO

La qualità del colpo è determinata dal tempismo con cui viene rilasciato il comando. Se attendi troppo a lungo, la qualità del colpo ne risente. Attivando la visualizzazione del **tempismo**, verrà mostrata una valutazione del colpo quando premi il pulsante. Controlla il tempismo per migliorare l'esecuzione dei tuoi colpi. È meglio rilasciare il comando troppo presto, piuttosto che in ritardo!

SUGGERIMENTO: prova a rilasciare il comando quando la palla rimbalza nel tuo lato del campo. È un buon punto di partenza per capire il tempismo corretto.

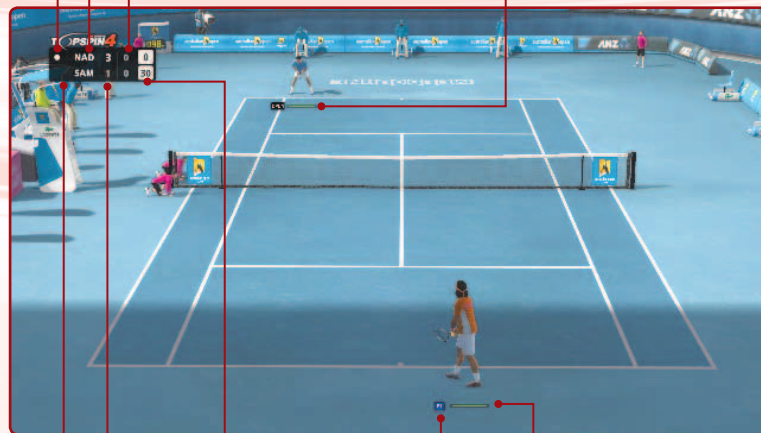
SCHERMATA DI GIOCO

Indicatore servizio

Nomi giocatori

Game vinti nel set attuale

Giocatore CPU



Punteggio

Game vinti nel set precedente

Punti vinti

Giocatore umano
(G1, G2, G3, G4)

Barra fatica

ELEMENTI DELLA SCHERMATA DI GIOCO

NOMI GIOCATORI

I nomi dei giocatori professionisti o creati che si trovano in campo.

INDICATORE SERVIZIO

Un pallino colorato accanto al nome indica il giocatore che serve.

GIOCATORE CPU

Indica un giocatore controllato dalla CPU.

GIOCATORE UMANO

Indicatori G1, G2, G3 e G4 che identificano i giocatori umani e quale controller stanno usando.

PUNTEGGIO

Tiene traccia del game e del set attuale. **Punti vinti** mostra ogni nuovo punto realizzato nella partita attuale. **Game vinti nel set attuale** mostra quanti game ha vinto ogni giocatore nel set attuale. **Game vinti nei set precedenti** mostra il punteggio finale dei set precedenti.

TEMPISMO*

La visualizzazione del tempismo valuta ogni colpo per aiutarti a eseguire servizi e colpi più precisi.

BARRA FATICA*

La barra fatica viene visualizzata sotto tutti i giocatori. All'aumentare del parametro Resistenza, il giocatore subirà meno gli effetti della fatica.

VERDE Il giocatore è in forze.

GIALLO Il giocatore è leggermente stanco.

ARANCIONE Il giocatore è molto stanco.

ROSSO Il giocatore è quasi esausto.

SUGGERIMENTO: affatica il tuo avversario costringendolo a correre per il campo nel tentativo di rispondere ai tuoi colpi.

AIUTO COLPI*

Queste icone appaiono per identificare e valutare il tipo di colpo appena eseguito.

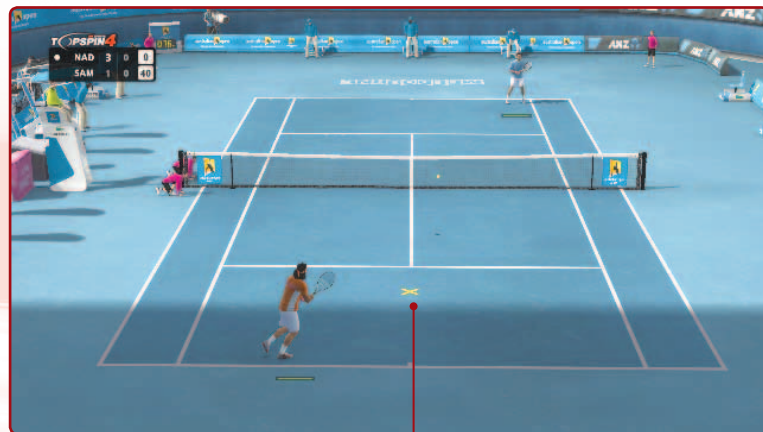
ICONA COLPO POTENTE L'anello bianco si riempie quando tieni

premuto un comando. Quando l'anello è completo, una sfera rossa apparirà nel mezzo per mostrare che il colpo potente è pronto.

ICONA COLPO CONTROLLATO

L'icona di un mirino appare quando premi rapidamente un comando. Questo significa che hai appena eseguito un colpo controllato.

* Questi elementi possono essere attivati o disattivati dal menu **Aiuti di gioco.**



Primo rimbalzo

PRIMO RIMBALZO*

Mostra il punto d'impatto della palla nella tua metà campo dopo il primo rimbalzo.

VELOCITÀ SERVIZIO

Mostra la velocità del servizio in MPH (miglia orarie) o KMH (chilometri orari). Puoi cambiare l'unità di misura dal menu **Opzioni.**

ICONA REPLAY

Quando viene visualizzata quest'icona, puoi premere **Y** per guardare il replay dell'ultimo punto.

MENU PRINCIPALE

Il menu principale è il punto di partenza per accedere a qualsiasi modalità di gioco o caratteristica di **Top Spin 4**.

NOTA: quando avvii il gioco dal menu del titolo, per prima cosa verrai portato al terreno di pratica. Da qui, premi  per visualizzare il menu principale.

OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE

MODALITÀ DI GIOCO

- **Amichevole**

Apri il menu delle modalità di gioco di **Top Spin 4** e scegli quale giocare.

Gioca subito un'amichevole! Richiede impostazioni minime. (Da 1 a 4 giocatori)

- **CARRIERA**

Diventa una leggenda del tennis. Gestisci le carriere dei tuoi giocatori creati. Assumi allenatori sempre più esperti per guidare il tuo talento fino a diventare una stella.

- **Re del campo**

Conquista il campo! Gioca rapide partite a eliminazione con un massimo di 3 amici. (Da 1 a 4 giocatori)

- **Accademia Top Spin**

Impara i comandi di base e le abilità avanzate di **Top Spin 4**. (1 giocatore)

Xbox LIVE

Vai online tramite Xbox LIVE® per partecipare alle sfide multigiocatore e visualizzare i migliori giocatori del mondo.

ZONA GIOCATORE

Crea un professionista per le modalità Carriera e Tour mondiale, gestisci i giocatori creati, e scegli quale giocatore utilizzare sul terreno di pratica.

SBLOCCA PANORAMICA

Visualizza un elenco di oggetti sbloccati in **Top Spin 4**. Controlla cosa hai già ottenuto e scopri cosa devi fare per sbloccare i premi ancora bloccati.

OPZIONI







Visualizza e modifica le impostazioni di gioco.

3D STEREOSCOPICO

Gioca a **Top Spin 4** in modalità 3D.

AMICHEVOLE








COMANDI AGGIUNTIVI

Assegna posizione sul campo	 / 
Seleziona giocatore professionista/luogo casuale.	
Scorri le abilità e i parametri del giocatore/ Scorri tra le tipologie di campo	 / 
Cambia completo giocatore	

NOTA: tutti i comandi vengono eseguiti dal giocatore con il profilo principale, tranne l'attivazione del controller, l'assegnazione del campo e la selezione del giocatore.

AMICHEVOLI

Giocare in modalità Amichevole è il modo migliore per conoscere **Top Spin 4**. Gioca subito un'amichevole dopo aver impostato rapidamente le opzioni.

1. Scegli una partita amichevole **Singolare** (da 1 a 2 giocatori) o in **Doppio** (da 1 a 4 giocatori) e scegli una periferica di memorizzazione per salvare i progressi di gioco.
2. I giocatori 2, 3 e 4 (se presenti) possono premere  per attivare i controller.
3. Tutti i giocatori a turno (dal giocatore 1 al 4) usano  /  per selezionare una posizione sul campo. Ogni posizione può essere occupata da un solo giocatore.
4. Tutti i giocatori scelgono un personaggio. Nella schermata Scegli giocatore, muovi il cursore per evidenziare i diversi tennisti; premi  /  per visualizzare i parametri e le abilità. Premi  per selezionare un professionista o un giocatore creato; premi  per scegliere un giocatore casuale. Il giocatore con il profilo principale sceglie il suo personaggio e quelli dell'IA del computer. Gli altri giocatori umani fanno le loro scelte utilizzando il loro controller.
5. Scegli il livello di difficoltà dei giocatori controllati dall'IA. Ogni giocatore controllato dall'IA può avere un livello di difficoltà diverso.
6. Il giocatore con il profilo principale sceglie un luogo specifico scorrendo a

sinistra e destra o un luogo casuale premendo **X**.

- Scegli il sistema punti; il numero di set per partita; il numero di game per set e se attivare o meno il Super tie-break (un tie-break da 10 punti).
- Gioca la partita.
- Nella schermata Amichevole potrai visualizzare informazioni sulla partita e i punti guadagnati da ogni giocatore. Da questa schermata puoi scegliere **Rivincita** per giocare una partita con le stesse impostazioni e giocatori oppure **Esci** per abbandonare la partita.

SISTEMA PUNTI AMICHEVOLE

Il sistema punti è una nuova unica caratteristica di **Top Spin 4**. Rendi più avvincente la tua amichevole con una varietà di opzioni per il punteggio:

TENNIS CLASSICO	Gioca con le regole standard del tennis professionistico.
TENNIS PERCENTUALE	Un punto guadagnato per ogni colpo vincente, un punto perso per ogni errore. Vince chi raggiunge per primo il limite punti: 6, 11 o 21.
SERVIZIO E PUNTO	In questa modalità può segnare punti solo il giocatore al servizio. Vincendo il punto, viene mantenuto il servizio. Se il giocatore al servizio perde, l'altro giocatore ottiene il servizio e l'opportunità di segnare punti.

CARRIERA

Diventa una leggenda! Crea giocatori personalizzati (fino a un massimo di 4) e portali dallo status di Novizio a quello di Leggenda competendo contro i più grandi della storia. Ottieni punti esperienza (PE) per tutto ciò che fa un giocatore, inclusi allenamenti, competizioni, apparizione a eventi speciali e creazione di un gruppo di fan. Guadagnando PE, potrai spenderli nella schermata Sviluppo giocatore per migliorare l'abilità del tuo giocatore nella strategia scelta.

NOTA: puoi creare giocatori anche nella **Zona giocatore**. Puoi modificare i giocatori creati dalle schermate **Carriera**, **Zona giocatore** e **Tour mondiale**.

OPZIONI CARRIERA

COMANDI AGGIUNTIVI	
Elimina giocatore creato	X
GIOCA	Scegli gli eventi da un calendario a 12 mesi per far progredire la carriera del tuo giocatore.
IL MIO GIOCATORE	Modifica e migliora il tuo giocatore creato.
E-MAIL	Accedi alla tua casella di posta per inviti e offerte dai marchi migliori della comunità del tennis, in cerca di una tua sponsorizzazione o partecipazione.
CLASSIFICHE	Visualizza i giocatori migliori in classifica.
OPZIONI	Cambia le impostazioni della modalità Carriera.
SALVA/ESCI	Salva i progressi in carriera del tuo giocatore e/o esci dalla sessione attuale.

CONFIGURAZIONE CARRIERA

All'inizio di una nuova carriera, dovrai scegliere le opzioni per il tuo giocatore creato. Una volta avviata la carriera, **NON** potrai più cambiare il formato partita.

Usa le seguenti opzioni per configurare la carriera:

DIFFICOLTÀ	Scegli il livello difficoltà dei giocatori controllati dall'IA.
AUTOSALVATAGGIO CARRIERA	Scegli SÌ per salvare automaticamente i progressi nella carriera dopo ogni partita.
FORMATO PARTITA	
• Normale	Le diverse competizioni durante la carriera del giocatore hanno ognuna un formato specifico.
• Top Spin	Tutte le partite vengono giocate con 3 set da 3 game più un Super Tie-Break per il set finale.
• Tennis realistico	Gioca 3 o 5 set da 6 game ognuno.

SCHEDA DEL GIOCATORE

Visualizza la Scheda del giocatore del tuo giocatore creato per informazioni fondamentali:

PUNTI STAGIONALI	I punti guadagnati dal primo gennaio.
CLASSIFICA STAGIONALE	Classifica basata sui punti stagionali, rappresenta i migliori giocatori della stagione attuale.
PUNTI TOP SPIN	I punti ottenuti negli ultimi 12 mesi
CLASSIFICA TOP SPIN	Classifica basata sui punti Top Spin. Si tratta della più importante, visto che il leader della classifica Top Spin è il numero 1 della Lega.
LIVELLO	Il livello può andare da 0 a 20. Fai avanzare di livello il giocatore spendendo PE nella schermata Sviluppo giocatore per migliorare i suoi parametri.
STATO CARRIERA	Il tuo giocatore parte dallo status di Novizio. Migliora il suo status completando gli obiettivi. Lo status più alto è Leggenda.
ABILITÀ	Ottieni abilità speciali completando gli obiettivi del tuo allenatore
FAN	Aumenta la popolarità del tuo giocatore, facendolo affermare come professionista.
SPONSOR	Gioca tornei sponsorizzati per attirare gli agenti del marketing e ottenere altro equipaggiamento.

GIOCA

Questa schermata mostra un calendario delle attività diviso tra eventi di preparazione e tornei. Ogni mese puoi partecipare a un evento di preparazione e a un torneo. Studia il calendario per decidere quali attività potranno migliorare la tua carriera nel mese attuale.

EVENTI

Scegli un evento di preparazione al mese, dalla colonna delle Pratiche col compagno o da quella degli Eventi speciali. Una volta scelto un evento, gli altri verranno cancellati.

PRATICA COL	Gioca con un compagno d'allenamento. Ottieni PE giocando
COMPAGNO	partite d'allenamento e accumulando esperienza.



EVENTI SPECIALI

Gli eventi speciali includono le amichevoli, le partite da sogno contro giocatori leggendari, le sfide sponsor, il potenziamento fisico e le feste. Gli eventi speciali faranno aumentare i tuoi fan e ti permetteranno di ottenere PE.

TORNEI

Migliora e metti alla prova le tecniche del tuo giocatore in una varietà di tornei. Le prestazioni del tuo giocatore in ogni torneo ti possono far guadagnare PE bonus e nuovi fan; migliori saranno i tuoi risultati, più PE guadagnerai. **Top Spin 4** presenta alcune delle competizioni più prestigiose del mondo del tennis, tra cui:

TORNEO ALL STAR	Disponibile per gli 8 giocatori più popolari.
BARCLAYS ATP WORLD TOUR FINALS o TOP SPIN FINALS	Solo per giocatori maschili/ Solo per giocatori femminili.
FINALI MONDIALI DI TENNIS e COPPA CONTINENTALE	Rappresenterai il tuo paese.
MASTER e GRANDE SLAM	
TORNEI MAGGIORI e MINORI AGGIUNTIVI	

NOTA: all'inizio alcuni tornei ed eventi non saranno disponibili, ma verranno sbloccati migliorando lo status. Altri eventi potrebbero richiedere condizioni specifiche per essere sbloccati.

IL MIO GIOCATORE

Visita questa schermata per modificare e migliorare il tuo giocatore creato.

NOTA: puoi modificare e migliorare un giocatore creato anche accedendo a **IL mio giocatore** dalla **Zona giocatore** o dal **Tour mondiale** su Xbox LIVE.

E-MAIL

Controlla la casella di posta per essere sempre aggiornato sulla carriera del tuo giocatore. L'icona e-mail lampeggia quando ricevi nuovi messaggi, come:

OFFERTE	Proposte di allenatori o sponsor
NOTIFICHE	Tornei speciali e competizioni internazionali a cui si è qualificato il giocatore
AGGIORNAMENTI	Notizie in tempo reale sui fan del tuo giocatore

CLASSIFICA

COMANDI AGGIUNTIVI	
Visualizza la posizione del tuo giocatore	X
Scorri tra le diverse classifiche	LT/RT
Pagina su/giù	LB/RB

Confronta le posizioni in classifica. Cerca di migliorare la tua posizione vincendo tornei per guadagnare punti stagione. Le classifiche consultabili includono:

CLASSIFICA TOP SPIN Classifica basata sui punti Top Spin. Si tratta della più importante, visto che il leader della classifica Top Spin è il numero 1 della Lega.

CLASSIFICA STAGIONALE Classifica basata sui punti stagionali, rappresenta i migliori giocatori della stagione attuale.

CLASSIFICA LEGA

MEMBRI FAN CLUB I giocatori nelle posizioni più alte parteciperanno al torneo All Star.

OPZIONI

Visualizza e modifica le opzioni scelte durante la **Configurazione carriera**.

SALVA/ESCI

Salva la partita prima di uscire dalla sessione attuale per registrare i nuovi dati della carriera e le modifiche.

NOTA: imposta l'**AUTOSALVATAGGIO CARRIERA** su **SÌ** nel menu **Opzioni carriera** per salvare automaticamente dopo ogni partita.

I TUOI FAN

Aumenta i tuoi fan partecipando agli eventi speciali o vincendo i tornei. I fan non potranno aiutarti sul campo, ma una buona popolarità ti permetterà di sbloccare nuove opportunità. Un gran numero di fan potrebbe farti accedere al torneo All Star o sbloccare tornei esclusivi.

RE DEL CAMPO

Re del campo è una modalità di gioco rapida. Fino a 4 giocatori si sfidano in veloci scontri di tennis. Il giocatore sconfitto viene sostituito da un nuovo sfidante, mentre il vincitore rimane sul campo.

Decidi tu i dettagli: il numero di partite per la vittoria o il numero di partite da giocare. La durata della partita è di 3, 5 o 7 punti. Gioca con uno dei professionisti di **Top Spin 4** o scegli uno dei tuoi giocatori creati.

1. Seleziona il tuo giocatore e un completo. Gioca con uno dei professionisti di **Top Spin 4** o scegli uno dei tuoi giocatori creati.
2. Definisci i dettagli: **Regole partita**, **Punti vincenti**, **Difficoltà CPU** e **Condizione finale**.
3. Assegna i controller.
4. Due giocatori affrontano la prima partita. Dopo la prima partita, il vincitore rimane sul campo per affrontare la seconda, mentre il giocatore sconfitto viene sostituito da un nuovo sfidante. La rotazione continua dopo ogni gara fino al raggiungimento della condizione finale. Vinci più partite degli altri per diventare Re del Campo.

ACCADEMIA TOP SPIN

COMANDI AGGIUNTIVI

Salta chat



Diventa un allievo di tennis. Impara le basi, quindi passa alle lezioni improntate sulla strategia. Completa una categoria di lezioni per sbloccare la successiva, ricevendo consigli dall'istruttore.

Le categorie di lezioni includono:

LEZIONI BASE	Impara le basi del tennis e come mantenere vivo lo scambio.
LEZIONI AVANZATE	Impara i colpi più efficaci e come vincere.
ATTACCO DAL FONDO	Impara ad attaccare l'avversario dalla linea di fondo. L'attacco dal fondo è una strategia chiave in Top Spin 4 .
DIFESA DAL FONDO	Impara a far correre il tuo avversario sul campo per rispondere ai tuoi colpi ben mirati. La difesa dal fondo è una strategia chiave in Top Spin 4 .
SERVIZIO E VOLÉE	Impara come comportarti a rete. Servizio e volée è una strategia chiave in Top Spin 4 .

Xbox LIVE

Xbox LIVE è la tua connessione ad altri giochi, maggior intrattenimento e più divertimento. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/live.

CONNESSIONE

Per poter usare Xbox LIVE, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox LIVE.

Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia interagisce con altri utenti online grazie al servizio Xbox LIVE e stabilire il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings.

MODALITÀ DI GIOCO SU Xbox LIVE DI TOP SPIN 4

PARTITA DEL GIOCATORE	Una rapida amichevole online. Qualsiasi giocatore, qualsiasi luogo, qualsiasi regola.
TOUR MONDIALE	Partecipa al Tour mondiale con un giocatore creato. I tornei sono divisi in base al sesso. Ottieni una grande quantità di punti prima della fine della stagione per avere una buona posizione in classifica.
2K OPEN	Scegli un professionista per scalare la classifica in una breve stagione. Le vittorie ottenute dai giocatori che usano lo stesso professionista verranno sommate.
CLASSIFICA E GRADUATORIA	Visualizza le graduatorie dei migliori giocatori del Tour mondiale e del 2K Open.
MARKETPLACE Xbox LIVE	Vai al Marketplace Xbox LIVE di Top Spin 4 .
PARTY Xbox LIVE	Interagisci con gli altri membri del Party Xbox LIVE.

ZONA GIOCATORE

Crea e gestisci un giocatore di tennis unico.

OPZIONI ZONA GIOCATORE

CREA GIOCATORE	Crea e personalizza fino a 4 personaggi per giocare a Top Spin 4 .
IL MIO GIOCATORE	Modifica e migliora i tuoi giocatori creati.
GIOCATORE SUL TERRENO DI PRATICA	Scegli quale professionista o giocatore creato vuoi usare sul terreno di pratica.

CREA GIOCATORE



COMANDI AGGIUNTIVI

Ruota/Aumenta/Riduci immagine	
Ingrandisci immagine personaggio	
Azzera visuale	
Seleziona/Modifica parametro	

NOTA: puoi accedere al menu Crea giocatore anche da Il mio giocatore.

Usa questo menu per creare i tuoi giocatori personalizzati. Puoi modificare molti dettagli, tra cui il luogo di nascita, le caratteristiche fisiche, lo stile di gioco, l'atteggiamento e l'abbigliamento.

1. Scegli una periferica di memorizzazione per salvare il personaggio.

2. Scegli un personaggio maschile o femminile.

3. Scegli se vuoi **attivare** la Creazione veloce personaggio, che porta immediatamente il tuo giocatore al livello 20.

NOTA: questa opzione è disponibile solo dopo aver giocato una partita con un giocatore creato che abbia raggiunto legittimamente il livello 20.

4. Scegli una categoria da modificare:

IDENTITÀ

Usa la **tastiera virtuale** per inserire le informazioni biografiche. (I comandi sono nella prossima pagina.)

VISO

• Modifica viso avanzata

Scegli e personalizza il tipo di viso.

Modifica genericamente diversi tratti, come i dettagli della pelle, la forma delle sopracciglia e il colore degli occhi. Premi **A** dopo ogni modifica.

• Modifica viso esperto

Modifica i tratti in modo specifico. (I comandi sono nella prossima pagina.)

FISIONOMIA

Imposta le proporzioni del tuo giocatore.

SPOGLIATOIO

Scegli un modello di racchetta e i tuoi vestiti o modifica il taglio di capelli del giocatore. Gli oggetti disponibili nello Spogliatoio possono cambiare durante lo sviluppo del tuo giocatore.

STILE TENNISTICO

Scegli se il giocatore è destrimano o mancino, se esegue il rovescio a una mano o a due mani.

ATTEGGIAMENTO

Imposta il comportamento sul campo del tuo giocatore, inclusi versi e risposte agli eventi di gioco.

SALVA/ESCI

Salva le modifiche ed esci dal menu Crea giocatore.

COMANDI TASTIERA VIRTUALE CREA GIOCATORE

COMANDI	
Muovi cursore	LB / RB
Attiva BLOC MAIUSC/minuscole	L
Seleziona	A
Indietro	B
Indietro/Cancello	X
Simboli	LT
Accenti	RT
Fatto	START

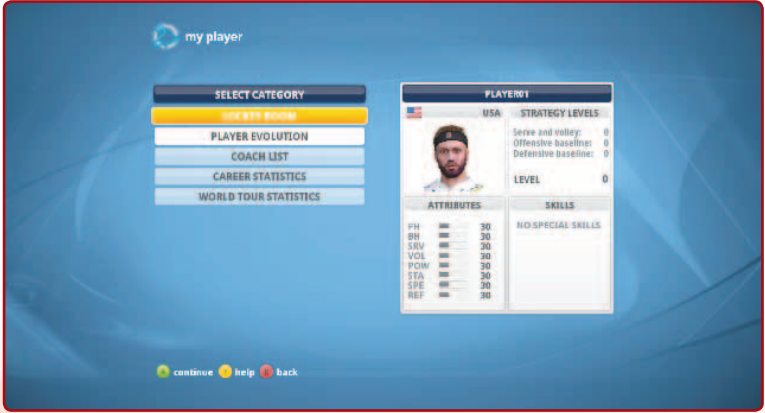
Usa la tastiera virtuale per inserire il nome del personaggio e la sua residenza.

COMANDI MODIFICA VISO ESPERTO

COMANDI	
Seleziona un punto sul viso/Muovi punto	L
Modifica punto	A
Anteprima	LB
Attiva visuale frontale/laterale	RB
Annulla modifica	BACK

Usa la Modifica viso esperto per apportare modifiche ai tratti del tuo giocatore. Crea un giocatore dall'aspetto unico e rendilo riconoscibile.

IL MIO GIOCATORE



Una volta creato un giocatore, il menu Il mio giocatore diventa il tuo centro per la gestione e la modifica del personaggio. Usa le seguenti opzioni:

SPOGLIATOIO Modifica le caratteristiche fisiche e l'abbigliamento del tuo giocatore.

SVILUPPO GIOCATORE Crea un percorso per la tua carriera e spendi i PE per migliorare le abilità del tuo giocatore.

ELENCO ALLENATORI Cerca e assumi allenatori che ti guideranno nello sviluppo del tuo giocatore.

STATISTICHE CARRIERA Visualizza le statistiche della carriera del tuo giocatore.

STATISTICHE TOUR MONDIALE Visualizza le statistiche del Tour mondiale.

SVILUPPO GIOCATORE

Spendi PE per migliorare le abilità del tuo giocatore nelle strategie di gioco di **Top Spin 4**:

ATTACCO DAL FONDO Impara ad attaccare l'avversario dalla linea di fondo.

DIFESA DAL FONDO Impara a far correre il tuo avversario sul campo per rispondere ai tuoi colpi ben mirati.

SERVIZIO E VOLÈE Impara come comportarti a rete.

STRATEGIE CHIAVE

Ogni strategia chiave si basa su alcuni parametri specifici. Scegliendo di migliorare in una strategia, saliranno gli attributi che la influenzano. Decidi in che direzione portare il tuo giocatore e spendi più PE possibili per guidarlo verso quest'obiettivo.

- Il valore delle diverse strategie viene combinato per determinare il livello del giocatore. Il livello più alto è 20.
- Il tuo giocatore può ottenere PE in tutte le modalità di gioco, tramite attività quali amichevoli e tornei e partecipando agli eventi speciali.

ELENCO ALLENATORI

Dimostra di essere un giocatore promettente e gli allenatori inizieranno a notarti. Gli allenatori saranno disponibili dopo che avrai raggiunto un determinato livello nei loro stili preferiti. Quando un allenatore ti propone di collaborare, diventa disponibile nell'Elenco allenatori.

Ci sono tre livelli di allenatori: bronzo, argento e oro. All'inizio della carriera avrai a disposizione soltanto allenatori di bronzo. Man mano che il giocatore salirà di livello, verrai contattato da allenatori migliori, prima d'argento e infine d'oro.

Studia attentamente un allenatore prima di assumerlo. Controlla la sua specialità nella schermata dell'allenatore per capire cosa imparerai. Continua a lavorare con l'allenatore assunto finché ti sarà utile. Quando ritieni che il tuo giocatore abbia imparato abbastanza dal suo allenatore o non vedi più miglioramenti nella strategia scelta, passa a un altro allenatore.

L'icona di un fischietto viene visualizzata accanto al tuo allenatore nell'elenco. Per cambiare allenatore, scegli un altro dall'elenco.

NOTA: cambiando allenatore, le abilità fornite dall'allenatore precedente spariranno.

ELEMENTI SCHERMATA ALLENATORE

BARRA DELL'EFFICIENZA Completa gli obiettivi dell'allenatore per riempire gli slot. Gli slot corrispondono alle abilità dell'allenatore. Completa gli obiettivi e l'allenatore ti premierà con quell'abilità.

STRATEGIE ALLENATORE Gli allenatori sono specializzati in diverse strategie. Un allenatore potrebbe preferire l'attacco dal fondo, mentre un altro il servizio e volée. Migliorando in una strategia, verrai

contattato da allenatori dotati di icone strategia collegate a essa. Le icone strategia inoltre ti permettono di capire come dovrai giocare per soddisfare l'allenatore, se decidi di lavorare con lui.

OBIETTIVI ALLENATORE

Ogni allenatore ti assegnerà degli obiettivi per aiutarti a sviluppare le abilità del tuo giocatore. Le abilità, i PE e i parametri bonus vengono sbloccati a seconda del numero di quadratini collegati a essi, che rappresentano il numero di obiettivi da completare.

ABILITÀ ALLENATORE	
Ottima prima volée	La prima volée che esegui in uno scambio è più efficace.
Esperto colpi d'approccio	I tuoi colpi d'approccio sono difficili da intercettare.
Volée brutale	Le volée potenti sono più efficaci.
Passante devastante	Esegui colpi più potenti quando l'avversario è a rete.
Attacco progressivo	Esegui dei colpi potenti sempre più precisi durante lo scambio.
Difesa progressiva	Esegui delle risposte sempre più efficaci durante i set alla risposta.
Servizio progressivo	Esegui dei servizi sempre più efficaci durante i game al servizio.
Mago del colpo smorzato	Scopri un talento innato per i colpi smorzati.
Fatalità	Mirando da un lato all'altro del campo il tuo colpo è più preciso.
Concentrazione al servizio	Esegui servizi migliori quando sei in svantaggio nella partita.
Altamente infiammabile	Quando realizzi una serie vincente di 4 (o più) punti durante un set, ti esalti.
Maestro inside-out	Esegui colpi più potenti quando esegui un inside-out.
Cannonata istantanea	Raggiungi più velocemente la potenza massima con i colpi potenti.

Chi la dura la vince!	Esegui dei colpi sempre più precisi durante lo scambio.
Specialista volée basse	Non hai più problemi a eseguire volée basse.
Difesa mostruosa	Esegui colpi più precisi e commetti meno errori quando sei in svantaggio nella partita.
Passante fulminante	Esegui colpi più precisi quando l'avversario è a rete.
Tagliato avvelenato	Costringi l'avversario a rispondere debolmente giocando dei colpi bassi e tagliati.
Esperto del recupero	Esegui dei colpi di recupero più efficaci in corsa e in posizioni difficili.
Contrattacco (risposta al servizio)	Sfrutta la potenza del servizio avversario per rispondere al momento giusto con un piatto elegante.
Re della semivolée	Non avrai più problemi a colpire la palla subito dopo il primo rimbalzo.
Furia levetta del servizio	Aumenta la precisione con i servizi avanzati potenti.
Contrattacco (colpo)	Sfrutta la potenza del colpo avversario per rispondere al momento giusto con un piatto elegante.
Lama di rasoio	Più colpi tagliati esegui e più efficaci e difficili da ribattere saranno per l'avversario.
Colpo di grazia	Esegui colpi più efficaci quando hai una palla game.
Volée spettacolari	Aumenta la tua gamma di volée per eseguire dei colpi spettacolari.
Maestro del servizio rotante	Esegui dei servizi rotanti devastanti.
Rotazione letale	Più top spin usi durante uno scambio, più efficaci diventano.
Mago della volée	Le tue volée normale, controllata e smorzata sono più efficaci.
Esperto del passo	Esegui colpi più precisi quando sorprendi l'avversario sul piede sbagliato.

GIOCATORE SUL TERRENO DI PRATICA

Scegli un professionista o un giocatore creato da utilizzare sul terreno di pratica.

OPZIONI

OPZIONI DI GIOCO

- **Livello CPU predefinito** Imposta il livello di difficoltà dei giocatori della CPU.
- **Frequenza replay automatico** Imposta il numero di replay durante una partita.
- **Unità di velocità** Imposta l'unità di misura per la **velocità del servizio**.
- **Visuale (giocatore singolo)** Imposta la distanza della visuale per le partite giocatore singolo.
- **Visuale fissa (giocatore singolo)** Scegli se bloccare la visuale su un lato del campo.
- **Visuale (più giocatori)** Imposta la visuale per le partite multigiocatore.

AIUTI DI GIOCO

- **Barra fatica** Scegli quando visualizzare la barra della fatica.
- **Icona colpo** **Attivandola** visualizzerai l'**icona colpo**.
- **Tempismo** **Attivandolo** visualizzerai il **tempismo**.
- **Primo rimbalzo** **Attivandolo** visualizzerai il **primo rimbalzo**.

OPZIONI AUDIO

Imposta il volume del gioco.

PERIFERICA DI MEMORIZZAZIONE

Imposta la periferica di memorizzazione in cui verranno salvati i tuoi progressi di gioco.

OBIETTIVI

Visualizza gli obiettivi disponibili in **Top Spin 4** e quali hai completato.

RICONOSCIMENTI

Visualizza l'elenco di riconoscimenti del gioco per scoprire i membri del team di **Top Spin 4**.

3D STEREOSCOPICO

La modalità 3D di **Top Spin 4** presenta una telecamera specifica 3D per migliorare i singolari. La telecamera usa le impostazioni predefinite per la distorsione 3D, ottimali per la maggior parte degli utenti. Puoi modificare il valore della distorsione, disponibile nelle opzioni del terreno di pratica e in quelle principali per regolare il livello di distorsione 3D. In questo modo puoi migliorare la messa a fuoco e perfezionare l'effetto 3D a tuo piacimento.

ATTENZIONE: alcune persone potrebbero provare disagio (compreso affaticamento e fastidio agli occhi o nausea) durante la visualizzazione di filmati 3D o di giochi 3D su televisori 3D. Se provi disagio, dovresti concludere immediatamente la visione o il gioco finché i sintomi non saranno passati.

- Consigliamo agli utenti di fare pause regolari durante la visione di filmati 3D o di giochi 3D stereoscopici. La durata e la frequenza delle pause potrebbe variare da persona a persona.
- Fai pause abbastanza lunghe per far scomparire le sensazioni di disagio. Se provi forte disagio o dolore o se i sintomi persistono, smetti immediatamente di giocare e consulta il tuo medico.
- Assicurati di aver consultato le istruzioni e le avvertenze per la salute fornite con il tuo televisore e con gli occhiali 3D.

MENU DI PAUSA

RIPRENDI PARTITA	Torna alla partita
STATISTICHE	Visualizza le statistiche della partita attuale.
PARAMETRI GIOCATORE	Visualizza i parametri e le abilità del giocatore attuale.
OPZIONI DI GIOCO	Regola le impostazioni di Visuale e Difficoltà .
AIUTI DI GIOCO	Uguale agli Aiuti di gioco nel menu Opzioni.
RIVINCITA	Gioca di nuovo con gli stessi giocatori e le stesse impostazioni della partita precedente.
OBIETTIVI ALLENATORE	Visualizza il completamento degli obiettivi del tuo allenatore (disponibile utilizzando un giocatore creato che abbia assunto un allenatore).
ESCI PARTITA	Esci dalla partita attuale. Uscendo, perderai tutti i PE ottenuti durante la partita.

SUGGERIMENTO: se stai imparando a giocare, attiva gli **Aiuti di gioco** per accelerare la velocità di apprendimento.

GIOCATORI PROFESSIONISTI

ANDRE AGASSI				
Abilità	Difesa progressiva — Esperto del passo — Contrattacco (colpo)			
Parametri	DT	91	POT	68
	RV	81	RES	74
	SER	57	VEL	70
	VOL	39	RIF	80
Dati biografici	Data di nascita	29 aprile 1970, Las Vegas, Nevada, USA		
	Residenza	Las Vegas, Nevada, USA		
	Altezza /Peso	180 cm/80 kg		
	Stile	Destro; rovescio a due mani		
	Professionista dal	1986		

BORIS BECKER

Abilità	Ottima prima volée — Servizio progressivo — Volée spettacolari			
Parametri	DT	78	POT	83
	RV	68	RES	63
	SER	79	VEL	51
	VOL	71	RIF	62
Dati biografici	Data di nascita 11 novembre 1967, Leimen, Germania Residenza Monte Carlo, Monaco Altezza /Peso 190 cm/85 kg Stile Destro; rovescio a una mano Professionista dal 1984			

JAMES BLAKE

Abilità	Concentrazione al servizio — Passante devastante — Fatalità			
Parametri	DT	74	POT	82
	RV	59	RES	70
	SER	79	VEL	65
	VOL	53	RIF	68
Dati biografici	Data di nascita 28 dicembre 1979, Yonkers, New York, USA Residenza Tampa, Florida, USA Altezza /Peso 185 cm/83 kg Stile Destro; rovescio a una mano Professionista dal 1999			

BJÖRN BORG

Abilità	Rotazione letale — Colpo di grazia — Fatalità			
Parametri	DT	80	POT	72
	RV	80	RES	80
	SER	57	VEL	75
	VOL	39	RIF	52
Dati biografici	Data di nascita 6 giugno 1956, Sodertalje, Svezia Residenza Monaco Altezza /Peso 180 cm/73 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 1973			

EUGÉNIE BOUCHARD

Abilità	Ottima prima volée — Esperto del passo — Rotazione letale			
Parametri	DT	76	POT	63
	RV	66	RES	71
	SER	64	VEL	71
	VOL	52	RIF	62
Dati biografici	Data di nascita 25 febbraio 1994, Westmount, Quebec, Canada Residenza Westmount, Quebec, Canada Altezza 175 cm Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal N/D			

MICHAEL CHANG

Abilità	Chi la dura la vince! — Lama di rasoio — Mago del colpo smorzato			
Parametri	DT	82	POT	61
	RV	62	RES	80
	SER	52	VEL	92
	VOL	44	RIF	67
Dati biografici	Data di nascita 22 febbraio 1972, Hoboken, New Jersey, USA Residenza Mercer Island, Washington, USA Altezza /Peso 175 cm/73 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 1988			

JIM COURIER

Abilità	Servizio progressivo — Fatalità — Cannonata istantanea			
Parametri	DT	77	POT	76
	RV	67	RES	80
	SER	74	VEL	62
	VOL	41	RIF	63
Dati biografici	Data di nascita 17 agosto 1970, Sanford, Florida, USA Residenza Orlando, Florida, USA Altezza /Peso 185 cm/83 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 1988			

NIKOLAY DAVYDENKO

Abilità	Attacco progressivo — Fatalità — Servizio progressivo			
Parametri	DT	73	POT	73
	RV	78	RES	91
	SER	72	VEL	66
	VOL	39	RIF	63
Dati biografici	Data di nascita 2 giugno 1981, Severodonezk, Ucraina Residenza Volgograd, Russia Altezza /Peso 178 cm/70 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 1999			

NOVAK DJOKOVIC

Abilità	Contrattacco (risposta al servizio) — Re della semivolée — Altamente infiammabile			
Parametri	DT	83	POT	74
	RV	78	RES	74
	SER	62	VEL	67
	VOL	40	RIF	77
Dati biografici	Data di nascita 22 maggio 1987, Belgrado, Serbia Residenza Monte Carlo, Monaco Altezza /Peso 188 cm/80 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 2003			

ROGER FEDERER

Abilità	Contrattacco (colpo) — Passante fulminante — Maestro inside-out			
Parametri	DT	93	POT	79
	RV	63	RES	74
	SER	60	VEL	65
	VOL	64	RIF	62
Dati biografici	Data di nascita 8 agosto 1981, Basel, Svizzera Residenza Bottmingen, Svizzera Altezza /Peso 185 cm/85 kg Stile Destro; rovescio a una mano Professionista dal 1998			

ANA IVANOVIC

Abilità	Passante fulminante — Esperto del passo — Maestro inside-out			
Parametri	DT	79	POT	73
	RV	69	RES	82
	SER	61	VEL	74
	VOL	43	RIF	59
Dati biografici	Data di nascita 6 novembre 1987, Belgrado, Serbia Residenza Basel, Svizzera Altezza /Peso 186 cm/69 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 2003			

JELENA JANKOVIC

Abilità	Esperto del recupero — Chi la dura la vince! — Fatalità			
Parametri	DT	79	POT	69
	RV	84	RES	79
	SER	57	VEL	82
	VOL	43	RIF	57
Dati biografici	Data di nascita 28 febbraio 1985, Belgrado, Serbia Residenza Dubai Altezza /Peso 177 cm/59 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 2000			

IVAN LENDL

Abilità	Esperto colpi d'approccio — Esperto del passo			
Parametri	DT	81	POT	72
	RV	61	RES	78
	SER	64	VEL	68
	VOL	40	RIF	55
Dati biografici	Data di nascita 3 marzo 1960, Ostrava, Cecoslovacchia Residenza Goshen, Connecticut, USA Altezza /Peso 188 cm/79 kg Stile Destro; rovescio a una mano Professionista dal 1978			

ANDY MURRAY

Abilità	Esperto del recupero — Esperto del passo — Tagliato avvelenato			
Parametri	DT	84	POT	68
	RV	74	RES	71
	SER	55	VEL	74
	VOL	46	RIF	83
Dati biografici	Data di nascita	15 maggio 1987, Dublino, Scozia		
	Residenza	Londra, Inghilterra		
	Altezza /Peso	190 cm/84 kg		
	Stile	Destro; rovescio a due mani		
	Professionista dal	2005		

RAFAEL NADAL

Abilità	Contrattacco (colpo) — Esperto del recupero — Difesa mostruosa			
Parametri	DT	82	POT	73
	RV	74	RES	92
	SER	61	VEL	83
	VOL	40	RIF	61
Dati biografici	Data di nascita	3 giugno 1986, Manacor, Maiorca, Spagna		
	Residenza	Manacor, Maiorca, Spagna		
	Altezza /Peso	185 cm/85 kg		
	Stile	Mancino; rovescio a due mani		
	Professionista dal	2001		

PATRICK RAFTER

Abilità	Volée spettacolari — Specialista volée basse — Esperto colpi d'approccio			
Parametri	DT	60	POT	55
	RV	60	RES	60
	SER	81	VEL	61
	VOL	89	RIF	79
Dati biografici	Data di nascita	28 dicembre 1972, Mount Isa, Queensland, Australia		
	Residenza	Pembroke, Bermuda		
	Altezza /Peso	185 cm/86 kg		
	Stile	Destro; rovescio a una mano		
	Professionista dal	1991		

ANDY RODDICK

Abilità	Concentrazione al servizio — Difesa progressiva — Altamente infiammabile			
Parametri	DT	71	POT	91
	RV	61	RES	68
	SER	90	VEL	59
	VOL	46	RIF	54
Dati biografici	Data di nascita	3 agosto 1982, Omaha, Nebraska, USA		
	Residenza	Austin, Texas, USA		
	Altezza /Peso	188 cm/88 kg		
	Stile	Destro; rovescio a due mani		
	Professionista dal	2000		

DINARA SAFINA

Abilità	Furia levetta del servizio — Passante devastante — Concentrazione al servizio			
Parametri	DT	70	POT	83
	RV	60	RES	72
	SER	79	VEL	51
	VOL	46	RIF	64
Dati biografici	Data di nascita	20 aprile 1986, Mosca, Russia		
	Residenza	Bottmingen, Svizzera		
	Altezza /Peso	182 cm/70 kg		
	Stile	Destro; rovescio a due mani		
	Professionista dal	2000		

PETE SAMPRAS

Abilità	Volée spettacolari — Esperto colpi d'approccio — Attacco progressivo			
Parametri	DT	77	POT	71
	RV	57	RES	57
	SER	83	VEL	56
	VOL	90	RIF	69
Dati biografici	Data di nascita	12 agosto 1971, Washington, D.C., USA		
	Residenza	Los Angeles, California, USA		
	Altezza /Peso	185 cm/77 kg		
	Stile	Destro; rovescio a una mano		
	Professionista dal	1988		

GILLES SIMON

Abilità	Esperto del passo — Lama di rasoio — Attacco progressivo			
Parametri	DT	80	POT	66
	RV	70	RES	76
	SER	56	VEL	72
	VOL	50	RIF	65
Dati biografici	Data di nascita 27 dicembre 1984, Nizza, Francia Residenza Neuchâtel, Svizzera Altezza /Peso 183 cm/70 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 2002			

BERNARD TOMIC

Abilità	Maestro del servizio rotante — Furia levetta del servizio			
Parametri	DT	71	POT	75
	RV	61	RES	70
	SER	74	VEL	50
	VOL	40	RIF	52
Dati biografici	Data di nascita 21 ottobre 1992, Stoccarda, Germania Residenza Gold Coast, Australia Altezza /Peso 193 cm/77 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 2009			

STANISLAS WAWRINKA

Abilità	Ottima prima volée — Difesa progressiva — Passante devastante			
Parametri	DT	72	POT	68
	RV	77	RES	77
	SER	67	VEL	61
	VOL	64	RIF	54
Dati biografici	Data di nascita 28 marzo 1985, Losanna, Svizzera Residenza St. Barthelemy, Svizzera Altezza /Peso 183 cm/79 kg Stile Destro; rovescio a una mano Professionista dal 2002			

SERENA WILLIAMS

Abilità	Contrattacco (colpo) — Cannonata istantanea — Servizio progressivo			
Parametri	DT	75	POT	80
	RV	75	RES	76
	SER	80	VEL	59
	VOL	41	RIF	69
Dati biografici	Data di nascita 26 settembre 1981, Saginaw, Michigan, USA Residenza Palm Beach Gardens, Florida, USA Altezza /Peso 175 cm/68 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 1995			

CAROLINE WOZNIACKI

Abilità	Chi la dura la vince! — Lama di rasoio — Difesa progressiva			
Parametri	DT	79	POT	69
	RV	74	RES	80
	SER	51	VEL	73
	VOL	47	RIF	72
Dati biografici	Data di nascita 11 luglio 1990, Odense, Danimarca Residenza Monte Carlo, Monaco Altezza /Peso 177 cm/58 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 2005			

VERA ZVONAREVA

Abilità	Tagliato avvelenato — Esperto del passo — Fatalità			
Parametri	DT	73	POT	67
	RV	73	RES	77
	SER	51	VEL	71
	VOL	52	RIF	71
Dati biografici	Data di nascita 7 settembre 1984, Mosca, Russia Residenza Mosca, Russia Altezza /Peso 172 cm/59,1 kg Stile Destro; rovescio a due mani Professionista dal 2000			

RICONOSCIMENTI

2K Czech

<i>Presidente</i>	Stephane Dupas
<i>Direttore tecnico</i>	Laurent Gorga
<i>Produttore</i>	François Giuntini
<i>Capo programmatore</i>	Emmanuel Beau
<i>Responsabili progetto</i>	Toby William Allen • Simona Ely • Jan Zajíc
<i>Dinamica di gioco</i>	Rémi Ercolani • Michael Ribaud
<i>Progettazione gioco</i>	Jean-Karl Tupin-Bron • Pierre André
<i>Progettazione aggiuntiva</i>	Marek Horváth • Miloš Jeřábek
<i>Programmatori gioco</i>	Jan Beneš • Tomáš Blaho • Nicolas Brault • Juraj Ďurech • Filip Dušek • Pavel Dlouhý • Julien Friedlander • Camille Mohr-Daurat • Radek Ševčík • Jiří Štěpín • Mojmír Svoboda • Boris Zápotočský • Jana Žďárská
<i>Grafica</i>	Amaury Balandier • Tomáš Mádr
<i>Grafica aggiuntiva</i>	Martin Kozák • Michal Lopašovský • Marek Suchovský • Roman Zawada
<i>Animazione</i>	Jan Zámečník • Petr Janeček • Pavel Očovaj

SQUADRA 2K CHINA

<i>Responsabile generale</i>	Julien Bares
<i>Direttore produzione</i>	Liu Jing
<i>Capo tecnologia</i>	Lei Yu
<i>Programmatore server titoli</i>	San Zhi Yuan
<i>Programmatore strumenti</i>	Bai Shao Wei
<i>Programmatore rendering</i>	Shi Hong Xing
<i>Ringraziamenti speciali</i>	He Liang • Qin Yu
<i>Responsabile motion capture</i>	František Harčár Sr.
<i>Animatori motion capture</i>	Petr Kopecký • Viktor Kostik • Jakub Mach • Ondřej Marada • Daniel Ulrich
<i>Attore motion capture</i>	Jan Trage • Borbora Wochmanová

CONTROLLO QUALITÀ 2K CZECH

<i>Responsabile CQ</i>	Ian Moore
<i>CQ senior</i>	Lenka Čelková
<i>Squadra CQ</i>	Sebastian Belton • Filip Čort • Jindřich Holub • Michal Todorov • Ondřej Papež • Bořivoj Klíma • Vlastimil Görner • Jan Chalupa • Ondřej Chrápavý • Roman Neuwirth • Michal Kuimdzidis

DIPARTIMENTI EXTRA PRODUZIONE 2K CZECH

<i>Responsabile finanze e risorse umane</i>	Alena Filová
<i>Dipartimento risorse umane</i>	Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Jakub Skoumal
<i>AP presidente 2K Czech</i>	Tereza Šýkorová
<i>Dipartimento IT</i>	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal • Pavel Procházka
<i>Dipartimento ufficio</i>	Tomáš Hocek • Lubomír Jancík • Petr Kislinger • Lenka Nemcova • Jitka Senkyrova
<i>Dipartimento contabilità</i>	Martina Komosná • Dita Mišurcová
<i>Ringraziamenti</i>	Adam Biganovský • Lubor Černý • Matthias Grumet • David Jankes • Jozef Král • Cyril Miralles • Petr Novák • Mikuláš Podprocký • Michal Rybka • Vít Selinger • Petr Samek • Jiří Šejvl • Petr Slivoň • Martin Sobek • Filip Stoklas • Jiří Světlinský • Grazie a tutti quelli di Brno per il supporto!

PUBBLICATO DA 2K SPORTS
2K Sports è una divisione di 2K, un'etichetta di Take-Two Interactive Software.

2K PUBLISHING

<i>Presidente</i>	Christoph Hartmann
<i>Direttore generale</i>	David Ismailer
<i>VP sviluppo prodotto</i>	Greg Gobbi
<i>VP sviluppo sportivo senior</i>	Greg Thomas
<i>Direttore sviluppo prodotto</i>	John Chowanec
<i>Direttore tecnologia</i>	Jacob Hawley
<i>Ideatore online</i>	Louis Ewens
<i>Produttore</i>	Drew Smith
<i>Produttore associato</i>	Michael Kelly
<i>Assistenti produzione</i>	Andrew Dutra • Casey Cameron • Jason Silber • Dan Schmittou
<i>Coordinatore testing utente</i>	Ben Chang
<i>Assistente testing utente</i>	Dave Blank
<i>Direttore operazioni sviluppo prodotto</i>	Kate Kellogg
<i>VP Marketing senior</i>	Sarah Anderson
<i>VP marketing sportivo</i>	Jason Argent
<i>VP marketing internazionale</i>	Matthias Wehner
<i>Direttore marketing, 2K Sports</i>	Chris Snyder
<i>Responsabile marchio senior</i>	Mark Goodrich
<i>Responsabile prodotto</i>	Ryan Hunt
<i>Direttore PR globale</i>	Markus Wilding
<i>Responsabile eventi globale</i>	Karl Unterholzner
<i>Assistente PR e marketing internazionale</i>	Erica Denning
<i>Direttore produzione marketing</i>	Jackie Truong
<i>Direttore grafica, marketing</i>	Lesley Zinn
<i>Direttore web</i>	Gabe Abarcar
<i>Progettista grafica junior</i>	Christopher Maas
<i>Assistente produzione marketing</i>	Ham Nguyen
<i>Responsabile produzione video</i>	J. Mateo Baker
<i>Tecnico montaggio video</i>	Kenny Crosbie
<i>Tecnico montaggio video junior</i>	Michael Howard
<i>Specialista game capture</i>	Doug Tyler
<i>Direttore produzione creativa</i>	Jack Scalici
<i>Responsabile produzione creativa senior</i>	Chad Rocco
<i>Responsabile concessione licenze musica e doppiaggio</i>	Lydia Jenner
<i>Responsabile coinvolgimento consumatori</i>	Ronnie Singh
<i>VP sviluppo commerciale</i>	Kris Severson
<i>VP vendite e concessione licenze</i>	Steve Glickstein
<i>Direttore strategie di vendita e licenze</i>	Paul Crockett
<i>VP, consulente</i>	Peter Welch
<i>Direttore licenze, partnership strategiche e media</i>	Shelby Cox
<i>Coordinatore marketing, relazioni partner</i>	Dawn Burnell
<i>Direttore operazioni</i>	Dorian Rehfield
<i>Direttore analisi e pianificazione</i>	Phil Shpilberg
<i>Specialista licenze/operazioni</i>	Xenia Mul

CONTROLLO QUALITÀ 2K

<i>VP controllo qualità</i>	Alex Plachowski
<i>Responsabile testing controllo qualità (progetti)</i>	Grant Bryson
<i>Responsabili testing controllo qualità (squadra supporto)</i>	Alexis Ladd • Douglas Rothman

Capo tester	Sara Lane
Tester senior	Nathan Bell • Brian Salazar
Squadra controllo qualità	Evan Jackson • Erin Reilly • Paul Carrión • Jeremy Thompson • Ophir Klainman • Ed Kociela • Sergio Sanchez • Matthew Lee • Christopher Valera • Elvis Ha • Earnest Williams • Michael Speiler • John Duong • Luke Williams • Tanya Lee • Marc Perret • Andrew Garrett • Bill Lanker • Adamah Taylor

CQ 2K CHINA

Responsabile CQ	Zhang Xi Kun
Supervisore CQ	Steve Manners
Capo tester	Hu Gang
Squadra controllo qualità	Wang Xi Zhe • Liang Jian Jie • Huang Shen • Xiao Li • Zhu Xiao Ming • Liu Bin Wei • Xiao Liang • Su Jie • Jin Yi Cheng • Peng Ye • Sun Yi • Zhao Min • Chen Kun • Fan Zhen Yu • Chen Kai • Guo De Min

2K INTERNATIONAL

Responsabile generale	Neil Ralley
Responsabile marketing internazionale	Lia Tsele
Responsabile prodotto internazionale	Warner Guinée
Responsabile PR internazionale	Emily Britt
Dirigente PR internazionale	Matt Roche
Direttore concessione licenze	Claire Roberts
Dirigente concessione licenze	Jennie Egan
Responsabile contenuto web	Martin Moore

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

Produttore internazionale	Mark Ward
Responsabile localizzazione	Jean-Sébastien Ferey
Assistente responsabile localizzazione	Arsenio Formoso
Squadre localizzazione esterne	Around The Word • Effective Media • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
Strumenti e supporto localizzazione forniti da	XLOC Inc.

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

Responsabile CQ	Chulam Khan
Programmatore mastering	Wayne Boyce
Tecnico mastering	Alan Vincent
Capo tecnico CQ	Stefan Rossi
Tecnici CQ localizzazione	Alba Loureiro • Jose Minana • Lena Brenk • Luigi Di Domenico • Oscar Pereira • Andreas Strothmann • Anthony Busselier • Antonio Grasso • Elmar Schubert • Fabrizio Mariani • Florian Genthon • Giovanni De Caro • Javier Vidal • Karim Cherif • Tirdad Nosrati

SQUADRA PROGETTAZIONE

Staff	James Crocker • Tom Baker
-------	---------------------------

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

Staff	Agnès Rosique • Ben Lawrence • Ben Seccombe • Dan Cooke • David Halse • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Stefan Eder
-------	--

OPERAZIONI TAKE-TWO INTERNATIONAL

Staff	Anthony Dodd • Martin Alway • Nisha Verma • Robert Willis • Denisa Polcerova
-------	--

FOX STUDIOS

Staff	Rick Fox • Michael Weber • Tim Schmidt • Cal Halter • Keith Fox • Dustin Smith • Joe Schmidt
-------	--

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Denby Grace • Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • Squadra 2K IS • Jordan Katz • David Gershih • Squadra vendite Take-Two • Squadra canale Take-Two • Seth Krauss • Squadra legale Take-Two • Jonathan Washburn • Alan Lewis • Meg Maisie • Siobhan Boes • Joel Simmons • Randy Rivas • Merja Reed • Rick Shawalker • Jana Kubanski • Mike Gilmore • Lori Durrant • Chris Jones • Eric Lane • Madeleine St. Marie • Todd Ingram • Hanshaw Ink & Image

RICONOSCIMENTI MUSICA

"Fancy Footwork"	Eseguita da: Chromeo • Scritta da: Chromeo • Per concessione di: VICE Music, Inc e Atlantic Recording Corporation
"North American Scum"	Eseguita da LCD Soundsystem • Per concessione di DFA Records\EMI Records Ltd. • Su licenza di EMI Film & Television Music
"Da Funk"	Eseguita da Daft Punk • Per concessione di Daft Life Ltd.\EMI Music France SA • Su licenza di EMI Film & Television Music
"This Too Shall Pass"	Eseguita da OK Go • Per concessione di Paracadute • Su licenza di EMI Film & Television Music
"Fuzzy Fro"	Eseguita da: Schpilkas • Scritta da: Schpilkas/Casey Dunmore • Per concessione di: Hello Music, LLC
"Trust Revenge"	Eseguita da: Light Alive • Scritta da: Light Alive/Christopher d'Artois • Per concessione di: Hello Music, LLC
"TPL Music"	(ATP 20 e ATP Deep House) • Scritta da: Richard Boal/Robin Barter • Etichetta: OPM • Pubblicata da: Original Production Music LLP
"Free Air"	Scritta da: Richard Parks/Joel Doran • Etichetta: OPM • Pubblicata da: Original Production Music LLP
"Mr. Pamplinas"	Eseguita da: RAMZI • Pubblicata da: Ramzi Shuaibi • Per concessione di: Ramzi Shuaibi
"It's Your Town"	Eseguita da PURPL PoP • Pubblicata da PURPL PoP (STIM) • Per concessione di Hello Music and PURPL Pop
"Black Heart, Blue Eyes"	Eseguita da Tigers That Talked • Pubblicata da Tigers That Talked (BMI) • Per concessione di Hello Music and Tigers That Talked
"Ticking Of Your Bicycle"	Eseguita da Ben Talmi • Pubblicata da Ben Talmi (ASCAP) • Per concessione di Hello Music and G-House
"Isolated (With You)"	Eseguita da Gamble & Burke • Pubblicata da Sobiech Music (ASCAP), Special Tie Music (BMI) • Per concessione di Hello Music and Gamble & Burke
"Circles"	Eseguita da Darko Saric • Pubblicata da Cyan Music Publishing (ASCAP) • Per concessione di Hello Music and Darko Saric
"Breakwall"	Christian Larsen Music

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.taketowgames.com/ue4. 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 DEI TERMINI DELLA LICENZA 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 SCOPERTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTI ELETTRONICHE OD 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. 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. La licenza che avete acquisito non è subordinata 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 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 dichiarate di accettare che non vi sia trasferito o assegnato alcun titolo o diritto nel Software. Questo Accordo non sarà vincolante per qualsiasi 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 licenziatari. **PROPRIETÀ.** Il Cedente della licenza detiene tutti i diritti, i titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere 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 informativi, gli effetti audiovisivi, gli argomenti, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti sonori, i brand, i nomi dei personaggi, i marchi di fabbrica, la 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 non 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, il Cedente della licenza si riserva il diritto di proteggere i suoi 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, trasferire o cedere in licenza il Software; c) utilizzare il presente Software, senza previa autorizzazione esplicita scritta da parte del Cedente della licenza o come stabilito in questo Accordo; d) effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo); e) rendere pubblica 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 l'utilizzo o su più computer o unità di calcolo 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 o l'uso del Software); g) 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 j) trasmettere o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese o su qualsiasi luogo 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 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 tutto essere richiesti per accedere ad alcune copie del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (complessivamente denominate "Funzionalità aggiuntive"). L'accesso alle Funzionalità aggiuntive è limitato a un singolo account per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, o re-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo. **TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE.** È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non venga trattata per sé alcuna copia del Software (comprese 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 aggiuntive, 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 non può essere utilizzato solo a fini di backup o archiviazione. **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 inventare 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 aggiuntive, solo una copia del Software alla volta potrà accedere. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere a contenuti 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 o patch. Non sarà possibile interferire con tali misure di controllo o tentare di disabilitare o aggirare dette misure 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: immagini, foto di gioco, scene, filmati, contenuti scaricabili 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, perpetual, irrevocabili, totalmente trasferibili, sub-patentabili e internazionali di utilizzare tali contributi 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, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza ulteriore avviso o consenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente rinunciate a qualsiasi diritto di proprietà intellettuale o di pubblicazione o di distribuzione 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, sopravvivranno a qualsiasi cessazione o scadenza della licenza. **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 e/o (b) un account attivo e 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 al Software potrebbe non mantenere tali account, alcuna funzionalità del Software potrebbe non essere operativa 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 i dati personali, da parte del 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 autorizzato a raccogliere informazioni dagli host delle piattaforme di gioco e potrà automaticamente acquisire determinate informazioni del vostro computer o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a questa limitate, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi a video), i punteggi ottenuti dai giocatori, 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 divulghino la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualsiasi inserimento dei dati personali (ad es. il vostro nome reale) nell'ID utente, tali dati personali saranno automaticamente trasferiti al Cedente della licenza e utilizzati come descritto in questo Accordo. Le informazioni acquisite dal Cedente della licenza potranno essere immesse su 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 legalmente ammesso. Utilizzando questo Software acconsentite al 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 d'acquisto, (qualora siate l'acquirente iniziale e originale del Software) che il supporto di stoccaggio originale del Software non presenta difetti di materiali o mano d'opera, premesso che sia utilizzato in modo normale e ne sia garantita la manutenzione. Il Cedente non garantisce che il 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 il quale è stato pubblicamente dichiarato. Le 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 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 stoccaggio o nella causa, il Cedente, 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 si applica a qualsiasi altro hardware. 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 e espressamente limitata al periodo di 90 giorni sopra menzionato. Fatto salvo tutto quanto sopra riportato, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, esplicita o implicita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, adeguatezza a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo. Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale, all'indirizzo del Cedente della licenza, di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposto il proprio nome, una breve lettera 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. IL CEDENTE DELLA LICENZA NON LIMITA I DANNI ALLE APPARECCHIATURE, 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 PUNTI. IL PRESENTE ACCORDO NON CANCELLA AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, SIANO ESSE DOVUTE A ILLECITI ATTI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ALTRO, ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TAL

DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITÀ DEL CEDENTE PER TUTTI I DANNI (SALVO OVE RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERÀ IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE. IL SOFTWARE NON 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 FRONTE FEDERALI, STATALI O MUNICIPALITÀ, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI, OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRESTE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSIONE: Il presente Accordo sarà efficace fino a quando non vi verrà posto 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 e 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 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 11.1 delle clausole del DFARS (DFARS 252.227-7013 o al sottoparagrafo c)(1) e (2) delle clausole dei DFARS 252.227-7013 o al sottoparagrafo c)(1) e (2) delle clausole dei DFARS limitati per software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) al FAR 52.227-19, come applicabile. Il Contrattore / Produttore accetta al Cedente della licenza nell'ubicazione di seguito elencata.

RIMEDEI 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 la licenza sia autorizzata, senza vincolo alcuno, altre garanzie, prove dei danni, ad adottare dei rimedi equi in conformità al presente Accordo, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

INDENNITÀ: Confermate di difendere e mantenere indenni il Cedente della licenza, i suoi parti, licenziatari, agenti, titolari, appaltatori, 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.

AVVIZIO: Il presente Accordo non è vincolante per il Cedente 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.

LEGGE IN VIGORE. Il presente accordo sarà interpretato (senza tenere conto di conflitti o scelta di principi legislativi) in conformità al diritto dello Stato di New York, e il presente Accordo sarà governato 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 e che la notifica e gli avvisi o altri mezzi 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 si applica al presente Accordo. Qualunque disputa o transazione che scaturisca dal presente Accordo.

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

Ringraziamenti speciali a Tennis Channel e all'ATP.

© 2006-2011, Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN, TOP SPIN 4, Take-Two Interactive Software, 2K Sports e i rispettivi logo sono marchi commerciali di Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN 4 utilizza Havok™. © 1999-2011 Havok.com, Inc. e suoi licenziatari. Tutti i diritti riservati. Visita www.havok.com per maggiori informazioni. FaceGame di Singular Inventions Inc. Utilizza Bink Video Technology. © 1997-2011 di RAD Game Tools, Inc. FMOD Ex Sound System © 1994-2011 di Firelight Technologies Pty, Ltd. © 2009 ATP TOUR, INC. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati.



ASSISTENZA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica chiamando il numero: **199 150020** o compilando il questionario sul nostro sito. **www.cidiverte.it**

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul vostro sistema di gioco e sul problema.

Se non riuscite a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore della vostra piattaforma di gioco prima di contattarci: senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci così immediatamente la vostra richiesta di aiuto

Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail

Dettagli del problema

Descrivere il più chiaramente possibile la vostra piattaforma di gioco e le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

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

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA:

Telefono: **199 150020**

Sito web: **www.cidiverte.it**

Il costo della telefonata da un numero fisso di Telecom Italia è di 11,88 centesimi di euro al minuto + iva. Per le chiamate originate da reti di altri operatori, i prezzi sono forniti dall'operatore utilizzato.