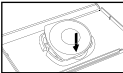
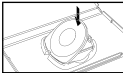


PRECAUZIONI

Questo disco contiene un software di gioco per il sistema PSP™ (PlayStationPortable). Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi. Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PSP™ per assicurarsi di utilizzarlo correttamente. Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità. Non utilizzare dischi incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.



Premi un lato del disco come mostrato e tira verso l'alto per estrarlo. Se usi troppa forza potresti danneggiare il disco.



Inserisci il disco come mostrato e premi lievemente verso il basso finché non senti un clic. Se inserisci il disco in modo scorretto, potresti danneggiarlo.

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 contattarli 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.

PIRATERIA

Il sistema PSP™ e questo disco contengono dei meccanismi tecnologici di protezione progettati per prevenire la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright presenti sul disco. L'uso non autorizzato dei marchi registrati o la riproduzione non autorizzata dei programmi sotto copyright compiuta aggirando queste protezioni o in qualsiasi altro modo sono proibiti dalla legge.

Se hai informazioni riguardanti prodotti pirata o metodi usati per aggirare le nostre misure di protezione, invia un email a anti-piracy@eu.playstation.com o chiama il numero del servizio clienti della tua zona indicato 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



ULES-01554

ESCLUSIVAMENTE PER USO PERSONALE Il presente software è concesso in licenza per l'utilizzo esclusivo con i sistemi PSP™ (PlayStationPortable) autorizzati. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto o i copyright implicito e marchi registrati non autorizzati sono proibiti. Si consiglia di visitare eu.playstation.com/terms per i diritti di utilizzo completo. Library programs ©1997-2011 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. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“PS”, “PlayStation”, “PSP” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NBA 2K12 © 2011 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Visual Concepts. Made in Austria. All rights reserved.

AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DI SISTEMA

Questo PSP™Game include un aggiornamento del software di sistema per il sistema PSP™. L'aggiornamento deve essere effettuato se all'avvio del gioco viene visualizzato un messaggio con una richiesta di aggiornamento.

Effettuare un aggiornamento del software di sistema

I dati di aggiornamento sono visualizzati nel menu Home con questa icona:



L'aggiornamento del software di sistema del sistema PSP™ può essere effettuato seguendo le istruzioni a video. Prima di effettuare l'aggiornamento, verificare la versione dei dati di aggiornamento.

- Durante un aggiornamento non scollegare l'adattatore CA.
- Durante un aggiornamento non disattivare l'alimentazione e non rimuovere il PSP™Game.
- Non annullare l'aggiornamento prima che il processo sia completato per non causare danni al sistema PSP™.

Verificare che l'aggiornamento sia stato effettuato con successo

Selezionare “Impostazioni” nel menu Home, quindi selezionare l'opzione “Impostazioni del sistema”. Selezionare “Informazioni sul sistema”: se il numero della versione del “Software del sistema” che appare a video corrisponde al numero di versione dei dati di aggiornamento, l'aggiornamento è stato eseguito con successo.

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PSP™, visitare il sito web eu.playstation.com

LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo software per PSP™Game contiene un livello di controllo genitori predefinito, che dipende dai contenuti del software stesso. È possibile impostare il livello controllo genitori nel sistema PSP™ per stabilire restrizioni sulla visualizzazione di un PSP™Game con un livello di controllo genitori più alto di quello impostato nel sistema PSP™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

Questo gioco è classificato secondo il sistema di valutazione 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 fra il sistema di valutazione PEGI e il sistema di livello controllo genitori è il seguente:la seguente :

LIVELLO DEL CONTROLLO GENITORI	GRUPPO ETÀ CLASSIFICAZIONE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	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 PSP™ per poter giocare.





SOMMARIO

- 3 PREPARAZIONE
- 4 COMANDI
- 4 ATTACCO
- 5 DIFESA
- 5 SENZA PALLA
- 6 LISTA TIRI
- 6 MENU PRINCIPALE
- 7 MODALITÀ DI GIOCO
- 8 FUNZIONI DI NBA 2K12
- 9 ONLINE
- 9 MENU DI PAUSA
- 10 RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K12
- 15 RICONOSCIMENTI MUSICALI DI NBA 2K12
- 16 GARANZIA SOFTWARE LIMITATA; ACCORDO DI LICENZA E INFORMAZIONI SULLA RISERVATEZZA
- 20 ASSISTENZA

PREPARAZIONE

Allestisci il sistema PSP™ (PlayStation®Portable) seguendo le indicazioni del manuale di istruzioni. Accendi il sistema PSP™ e la spia POWER (accensione) diventerà verde. Verrà visualizzato il menu XMB™ (XrossMediaBar). Premi la levetta OPEN per aprire il coperchio vano disco. Inserisci il disco di NBA 2K12 con l'etichetta rivolta verso il retro del sistema PSP™, quindi chiudi il coperchio vano disco.

Seleziona l'icona  dal menu XMB™ (XrossMediaBar), quindi seleziona l'icona . Apparirà un'immagine del software. Seleziona l'immagine e premi il tasto  per avviare il caricamento.

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 gioco ed è possibile che alcune di esse provengano da una versione provvisoria, leggermente differente da quella definitiva.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

Puoi scegliere la lingua desiderata tramite il menu delle impostazioni del sistema prima di iniziare a giocare. Questo titolo dispone di una funzione di autosalvataggio. Sconsigliamo di spegnere il sistema mentre la spia accesso Memory Stick Duo™ lampeggia. Il titolo non supporta alcuni caratteri utilizzati nella funzione Soprannome. Saranno quindi visualizzati dei caratteri sostitutivi.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.

MODALITÀ AD HOC



La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.

CONDIVISIONE DI GIOCO



Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.

MODALITÀ INFRASTRUTTURA



La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

COMANDI

COMANDI DEI MENU

Naviga nei menu	Tasti direzionali
Conferma/Salta filmati	Tasto
Esci/Indietro	Tasto
Cambia set opzioni 1	Tasto L/Tasto R
Cambia set opzioni 2	Pad analogico sinistra/destra
Passa alla pagina successiva	Tasto START
Visualizza il menu 2K Nav	Tasto SELECT
Opzioni aggiuntive	Tasto /Tasto

ATTACCO

Movimento	Pad analogico
Tiro	Tasto (da fermo)
Sottomano	Tasto (in movimento)
Finta	Tasto (premi rapidamente)
Tiri diversi	Tasto + pad analogico
Scegli passaggio	Tasto L (premi rapidamente)
Mettiti in post	Tasto L (tieni premuto)
Turbo	Tasto R
Passaggio	Tasto + pad analogico
Passaggio sopra la testa	Tasto L + tasto R + tasto
Passaggio schiacciato a terra	Tieni premuto tasto L + tasto
Doppio cambio mano a sinistra/destra	Tasto (premi rapidamente + direzione)
Dietro la schiena	Tasto L + tasto R + tasto

ATTACCO *continua*

Cambio mano	Tasto (premi rapidamente due volte)
Virata	Tasto
Arresto e tiro	Tasto (premi rapidamente due volte)
Mezza virata	Tasto L + tasto R +
Chiama un blocco	Tasto
Quintetto	Tasto
Schemi offensivi	Tasto
Controllo Dual Player	Tasto
Timeout	Tasto SELECT
Pausa	Tasto START

DIFESA

Movimento	Pad analogico
Ruba palla	Tasto
Difesa pad analogico	Tasto + pad analogico
Cambio icona	Tasto L (premi rapidamente)
Scatto	Tasto R
Cambio giocatore	Tasto
Subisci sfondamento	Tasto
Stoppata	Tasto
Raddoppio	Tasto
Quintetto	Tasto
Set difensivi	Tasto
Fallo intenzionale	Tasto SELECT
Pausa	Tasto START

SENZA PALLA

Cambio giocatore	Tasto
Chiama un passaggio	Tasto
Rimbalzo	Tasto (quando la palla è in aria)
Tap-in	Tasto R + tasto
Imposta blocco	Tasto

LISTA TIRI

Tiro in sospensione	Tasto  (mentre sei fermo in piedi)
Finta	Tasto  (premi rapidamente)
Tiro da sotto diretto	Tasto  + pad analogico verso il canestro
Sottomano sinistro	Tasto  + pad analogico verso la sinistra del giocatore rivolto a canestro
Sottomano destro	Tasto  + pad analogico verso la destra del giocatore rivolto a canestro
Fadeaway	Tasto  + pad analogico lontano dal canestro
Cambio tiro (a mezz'aria)	Premi nuovamente il tasto  durante un sottomano
Schiacciata base	Tasto R + tasto  + pad analogico verso il canestro
Schiacciata spettacolare	Tasto R + tasto  + pad analogico verso la sinistra del giocatore rivolto a canestro
Schiacciata potente	Tasto R + tasto  + pad analogico verso la destra del giocatore rivolto a canestro
Schiacciata all'indietro	Tasto R + tasto  + pad analogico lontano dal canestro

MENU PRINCIPALE

Una volta caricato il gioco, premi il tasto START (avvio) e seleziona il tuo profilo per arrivare al menu principale.

- **Partita veloce**
Comincia subito a giocare! Muovi il pad analogico a sinistra/destra per selezionare la squadra, e su/giù per scegliere la divisa.
- **Modalità di gioco**
Scegli l'Associazione per gestire una squadra NBA tutta tua. NBA Blacktop porta la pallacanestro nelle strade. Se hai fretta passa direttamente ai playoff, oppure gioca un'intera stagione. Crea una Situazione personalizzata.
- **Il mio giocatore**
Prendi il controllo di un rookie dell'NBA e portalo al successo. Migliora il tuo giocatore grazie ai punti abilità ottenuti in partita e in prova. Meglio giocherai e più rapidamente migliorerà il tuo giocatore.

- **Opzioni**
Personalizza dinamica di gioco, regole, presentazione e impostazioni del controller; salva e carica impostazioni di gioco, profili, roster, indicatori di gioco e impostazioni predefinite.
- **Funzioni**
Dai un'occhiata a VIP, usa 2K Beats per scegliere la musica da riprodurre; apri gli Extra per inserire i codici e per visualizzare i riconoscimenti di gioco.
- **Carica/Salva**
Carica e salva profilo, roster e regole.
- **Online**
Goditi nuove esperienze di gioco assieme agli amici.

MODALITÀ DI GIOCO

- **L'Associazione**
L'associazione ti dà la possibilità di controllare ogni aspetto della squadra. Sei il General Manager, l'allenatore e i giocatori in campo. Sei il responsabile di tutto. Osserva i giocatori, ingaggia i free agent, esamina il tabellone mentre cerchi di accaparrarti giovani di talento nel draft, assumi allenatori e assistenti, e tanto altro ancora. Non sei limitato a una sola stagione. Stai creando una dinastia!
- **Stagione**
Come dice il nome, si tratta di una stagione NBA. Scegli la lunghezza della stagione e scopri se riuscirai a portare la squadra alle finali NBA. Riuscirà la tua squadra a conquistare il titolo NBA?
- **Playoff**
Salta la regular season e lotta nei playoff con la tua squadra.
- **Street**
Partecipa a partite a tutto campo, metà campo, 1 contro 1 e a 21. Hai quello che serve per battere i migliori dell'NBA in queste modalità di gioco speciali?
- **Torneo**
Imposta un torneo per te e i tuoi amici. Scegli tornei da 4 a 16 squadre, seleziona un Fantadraft e modifica la lunghezza di quarti e quarti simulati.
- **Allenamento**
Impara i segreti del gioco completando la modalità Allenamento. Hai l'abilità per eseguire i movimenti più difficili del gioco?

FUNZIONI DI NBA 2K12

NBA 2K12 riesce ancora una volta a rinnovare una serie di grande successo. Nuove funzioni e prestazioni di gioco migliorate portano il titolo a un livello superiore.

- **Sfida Jordan**

Rivivi 10 leggendarie partite della carriera di Michael Jordan e ripeti in **NBA 2K12** ciò che MJ ha fatto in campo. Ottieni il successo in tutti e 10 gli scenari per sbloccare la modalità MJ: la creazione di una leggenda.

- **Il mio Jordan**

Completa la Sfida Jordan per sbloccare questa modalità speciale, in cui potrai controllare un Michael Jordan rookie, appena scelto nel draft, e creare la tua versione personale della carriera di Michael in NBA.

- **Modalità Il mio giocatore migliorata**

Vivi in prima persona la vita di una stella dell'NBA, creando il tuo giocatore e portandone avanti la carriera da rookie a leggenda della Hall of Fame. Grazie alla possibilità di simulare le partite, guarda i progressi del tuo giocatore avanzare a un ritmo molto più realistico!

- **Signature Style 2K12**

Sono state aggiunte centinaia di animazioni Signature Style, con modelli giocatore e grafica migliorati in modo da dare vita ai tuoi giocatori NBA preferiti come non è mai stato fatto!

- **Roster aggiornati**

Sono state incorporate tutte le transazioni della stagione 2010-2011, il che significa che giocherai con le squadre e le classifiche più recenti.

- **Colonna sonora 2K Beats**

La colonna sonora di quest'anno può vantare un eclettico mix di tracce originali e di pezzi dei migliori artisti in circolazione come Travis Barker, Busta Rhymes, Lil Jon, Twista, CeeLo, Q-Tip, Freddie Gibbs, Friendly Fires, Chiddy Bang, Hudson Mohawke, Bassnectar, Middle Class Rut, Jamaica, Shinobi Ninja e Cyhi Da Prince.

ONLINE

Attenzione: le funzioni online di NBA 2K12 saranno disponibili fino a novembre 2012, anche se ci riserviamo il diritto di modificare o cessare le funzioni online con un preavviso di 30 giorni. Vai all'indirizzo www.2ksports.com/serverstatus per ulteriori dettagli.

Metti alla prova la tua abilità sfidando gli amici! Nel menu online puoi creare o trovare partite in due modi:

- **Amichevole**

Affronta un avversario in modalità ad hoc e scegli tra squadre, divise, formazioni e campi disponibili.

- **Partita classificata street**

Affronta un avversario in modalità ad hoc in emozionanti partite a due che offrono diverse opzioni di gioco, tra cui Tutto campo e Metà campo, 3 contro 3, 4 contro 4 e addirittura 5 contro 5.

MENU DI PAUSA

Accedi al menu di pausa per cambiare le opzioni di gioco o per fare una breve pausa. Premi il tasto **START** (avvio) in qualsiasi momento della partita per accedere al menu di pausa. Premi il tasto **X** per selezionare qualsiasi opzione.

Nota: Solo il giocatore in possesso di palla può mettere il gioco in pausa.

- **Riprendi**

Torna nel cuore dell'azione.

- **Replay**

Riguarda l'ultima incredibile schiacciata, un passaggio dietro la schiena o una palla rubata più e più volte, grazie al sistema di replay.

- **Gestione squadra**

Personalizza la strategia della squadra.

- **Statistiche di gioco**

Visualizza squadre, tabellini giocatori, riassunto tiri e infortuni.

- **Opzioni**

Regola le opzioni di gioco.

- **Esci**

Per uscire dalla partita.

RICONOSCIMENTI DI GIOCO DI NBA 2K12

SQUADRA SVILUPPO VIRTUOS

Amministratore delegato Virtuos	Capo sezione grafica
G. Langourieux	L. Wang
Direttore produttivo	Grafici
F. Pan	S.H. Chen
Responsabile account	Y.Y. Fu
P. Angely	Responsabile CQ
Produttore	B. Bao
J. Boehm	Tester struttura CQ
Direttore tecnico	W.X. Gao
Y. Chen	Squadra CQ
Capo programmatore	Q. Zhao
L. Gong	B.B. Li
Programmatore	H. Liu
Y.H Ren	
X.H. Wang	
G.W. Ji	

2K CINA

Capo produttore Old-Gen	Capo progettista
Lance Shen	Yang Wei Peng
Capo programmatore	Progettisti
Liu Zhen Ming	Wei Shu Han
Programmatore	Lu Meng Fei
Chen Lei	Grafica
Bian Shi Jun	Liu Jing
He Zhi Ming	Su Lu
Capo grafico	Xu Xiao Qiang
Zeng Qing Xue	Liu Shan
Grafici	Mao Yi Ming
Liu Yong	Jin Yi
Zhang Xiao	
Wang Rong Pei	

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

SQUADRA SVILUPPO:	Fred Wong
Produttore esecutivo	Roy Tse
Jeff Thomas	Elias Figueroa
Produzione e progettazione	Paulette Trinh
Asif Chaudhri	Derek Kurimoto
Erick Boenisch	Willie Phung
Felicia Whitehouse	Herman Fok
Grant Wilson	Myra Lim
Rob Jones	David Lee
Zach Timmerman	Anthony Yau
Kyle Lai-Fatt	Quinn Kaneko
Jerson Sapida	Carrie Dinitz
Mike Wang	Justin Cook
Dion Peete	Chris Darroca
Ocie Henderson	Nathan Frigora
Jay Iwahashi	Don Bhatarakamol
Jason Souza	Alex Steinberg
Dan Indra	Kurt Lai
Joe Levesque	MOTION CAPTURE:
Ben Bishop	Supervisor
Abe Navarro	David Washburn
Jonathan Corl	Coordinatore
Squadra grafica VC	Steve Park
Jonathan Gregory	Specialisti
Winnie Hsieh	Jose Gutierrez
Stephen Ytuarte	Gil Espanto
Tim Loucks	Anthony Tominia
John Lee	Kirill Mikhaylov
Eric Apel	

SQUADRA AUDIO:
Direttore audio
Joel Simmons
Programmatore audio senior e
strumenti audio
Daniel Gardopee
Ingegnere audio senior
Todd Gunnerson
Progettista audio senior
Randy Rivas
Autori testi
Tor Unsworth
Rhys Jones
Stesura testi aggluntivi
Kevin Asseo
SQUADRA TRASMISSIONI E
DOPPIATORE:
Cronista azioni
Kevin Harlan
Commentatore tecnico
Clark Kellogg

Cronista a bordo campo
Doris Burke

Annunciatore studio
Damon Bruce

Cronista PF
Peter Barto

Annunciatore promo
Tony Azzolino

Conferenza stampa
Mark Middleton

Mentore
CJ Norde

MUSICA 2K SPORTS:
The Contest e Network Sports Tonight
scritte, masterizzate e prodotte da
Bill Kole

The Comeback, The Rivalry e The
Breakdown scritte da
Joel Simmons

Masterizzate e prodotte da
Bill Kole

Musica 2K eseguita da
CosmoSquad

Intermezzi e musica organo dell'arena
Casey Cameron

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

Mashitup di Bukue One, prodotta da
Amp Live

It's Time di Bukue One, prodotta da
Ph-7

Ain'tNoBullHere prodotta da
Del the Funky Homosapien
APLUS e AGEe per Compound 7
Productions
Chris "The Arsonist" Jenkins per
The Fire Department Productions

Ringraziamenti speciali
Craig Rettmer
Sacramento State Marching Band

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

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

2K PUBLISHING

Presidente	Direttore sviluppo prodotto
Christoph Hartmann	Kate Kellogg
Direttore generale	Direttore tecnologia
David Ismaier	Jacob Hawley
VPS, sviluppo sport	VPS marketing
Greg Thomas	Sarah Anderson
Produttore esecutivo	VP marketing sportivo
Jeff Thomas	Jason Argent
Produttore	VP marketing internazionale
Robert Nelson	Matthias Wehner

2K PUBLISHING (continua)

Direttore marketing Chris Snyder	Specialista game capture Doug Tyler
Responsabile marchio senior Mark Goodrich	Direttore produzione creativa Jack Scalici
Responsabile prodotto Ryan Hunt	Responsabile produzione creativa senior Chad Rocco
Coordinatore marketing Ryan Balke	Responsabile produzione creativa Josh Orellana
Assistente marketing Rebecca Euphrat	Responsabile consumer engagement Ronnie Singh
Direttore globale relazioni pubbliche Markus Wilding	VP sviluppo commerciale Kris Severson
Responsabile PR internazionali associato Erica Denning	VP vendite e concessione licenze Steve Glickstein
Direttore produzione marketing Jackie Truong	Direttore vendite strategiche e concessione licenze Paul Crockett
Direttore grafica, marketing Lesley Zinn	VP consulenza Peter Welch
Direttore web Gabe Abarcar	Direttore operazioni Dorian Rehfield
Progettista web Keith Echevarria	Specialista licenze/operazioni Xenia Mul
Progettista grafico junior Christopher Maas	Direttore analisi e pianificazione Phil Shpilberg
Assistente produzione marketing Ham Nguyen	Direttore concessione licenze, partnership strategiche & contenuti multimediali di gioco Shelby Cox
Responsabile produzione video J. Mateo Baker	Responsabile associato partner marketing Dawn Burnell
Tecnico montaggio video Kenny Crosbie	

2K GAMES INTERNATIONAL

Responsabile generale Neil Ralley	Sam Woodward
Responsabile marketing internazionale Sian Evans	Responsabile marketing digitale internazionale Martin Moore
Responsabili prodotto internazionale Yvonne Dawson	Dirigente PR internazionali Matt Roche
Responsabili prodotto internazionale Chris Jennings	Direttore licenze Claire Roberts
Responsabile PR internazionali Emily Britt	Squadra progettazione James Crocker Tom Baker
Assistente responsabile PR internazionali	

SVILUPPO PRODOTTO 2K INTERNATIONAL

Produttore internazionale Mark Ward	Squadre localizzazione esterna Around The Word
Responsabile localizzazione Jean-Sébastien Ferrey	Synthesis International S.r.l.
Assistente responsabile localizzazione Arsenio Formoso	Synthesis Iberia Bock GmbH

CONTROLLO QUALITÀ 2K

Vicepresidente controllo qualità Alex Plachowski	Responsabili supporto Alexis Ladd Doug Rothman
Responsabile testing David Arnsperger	Capo testing Casey Ferrell

CONTROLLO QUALITÀ 2K (continua)

Capo supporto Nathan Bell	Erin O'Malley Sergio Sanchez Michael Speiler Cody Starr Keane Tanouye Jeremy Thompson Luke Williams Chris Jones Todd Ingram Eric Lane Rick Shawalker Lori Durrant Jeremy Ford Pedro Villa Daisy Amescua
Tester senior Brian Salazar Ruben Gonzalez Matt Newhouse	
Squadra controllo qualità Chris Adams Kyle Adamson Craig Baroody Dale Bertheola Trevor Curran Matthew Foley Lee Irvin Manny Juarez	

CONTROLLO QUALITÀ 2K INTERNATIONAL

Responsabile CQ Ghulam Khan	Oscar Pereira Elmar Schubert Fabrizio Mariani Florian Genthon Jose Olivares Stefan Rossi
Supervisore CQ localizzazione Lena Brenk	
Programmatore masterizzazione Wayne Boyce	Tecnici Giovanni De Caro Harald Raschen Javier Vidale Marcella Franzese Tirdad Nosrati
Capo progetto CQ localizzazione Jose Minana	
Capi CQ localizzazione Karim Cherif Luigi Di Domenico Oscar Pereira	
Capi localizzazione Karim Cherif Luigi Di Domenico	

SQUADRA 2K INTERNATIONAL

Agnes Rosique Stefan Eder Ben Seccombe David Halse Jan Sturm Jean-Paul Hardy Luis De La Camara Burditt Olivier Troit	Sandra Melero Simon Turner Snezana Stojanovska Alex Bickham Andreas Traxler Barbara Ruocco Fabio Gusmaroli Fiona Ng
---	--

OPERAZIONI INTERNAZIONALI TAKE-TWO

Anthony Dodd Martin Alway Cat Findlay	Nisha Verma Robert Willis Denisa Polcerova
---	--

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Vicepresidente senior, concessione licenze & affari commerciali Vicky Picca	Responsabile partnership marketing globale Natasha Opong
Direttore senior, prodotti di intrattenimento Anne Hart	Account executive, partnership di marketing globale Amy Blumberg
Direttore senior, partnership di marketing globale Chad Biggs	Assistente reparto, concessione licenze vendite Lindsay Milne
Responsabile licenze prodotti di intrattenimento Matt Holt	

ATTORE MOTION CAPTURE

Atleti NBA

Rudy Gay
Dwight Howard
Andre Iguodala
Shaun Livingston
Corey Maggette
Shaquille O'Neal
Chris Paul
Gerald Wallace
Evan Turner
Wesley Johnson

Giocatori di basket

Quincy Pondexter
Grayson Boucher "The Professor"
James "Flight" White
Taurian Fontenette "Air Up There"
Stan Fletcher
Noah Ballou
Deonte Huff
Leigh Gayden
Christopher Devine
Joe Everly
Omar Wilkes
Alain Laroche
Terrence Hundley
Shawn Malloy
Charles "Beast"

Rhodes
Marquis Gilstrap
Tim "TP" Parham
Brian Laing
Brandon Bush
Quinnell Brown
Kasib Powell
Larry "Bone" Williams
Terrance Todd
Darren Brooks
Drew Gibson
Johnnie Bryant
Patrick Sanders
Calvin Henry
Gerald Anderson
Jesse Byrd
Purnell Davis
Matthew Elijah

Mascotte
Snoop Dogg
Todd Maroldo

Balterine
Jennifer Santich
Rebecca Breining

Ringraziamenti speciali
Motion Sports Management
Ben Pensack

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Michael Jordan
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Jenn Kolbe
Ashley Young
David Young
Ryan Dixon
Michael Lightner
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Kate Ryan
Michael Shadid
Squadra 2K IS
David Cox
Pedram Rahbari
Jordan Katz
Hank Diamond
David Gershik

Squadra vendite Take-Two
Squadra canale Take-Two
Seth Krauss
Squadra "Take-Two"
Jonathan Washburn
Cindi Buckwalter
Alan Lewis
Meg Maisie
Siobhan Boes
Greg Gibson
KD&E
Buckwild
Dan Klores Communications
Access Communications
Scott Patterson
Matt Underwood
Edwin Melendez
Tutti quelli di Operation Sports

PUBBLICATO DA 2K SPORTS

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

Tutti i marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori. I nomi e i loghi di tutte le arene sono marchi commerciali registrati dei rispettivi detentori e sono usati su licenza. Alcuni marchi commerciali utilizzati qui [o di seguito] sono di proprietà di American Airlines, Inc. usati su licenza da 2K Sports. Tutti i diritti riservati. Copyright 2011 di STATS LLC. Qualsiasi uso commerciale o distribuzione dei materiali concessi in licenza senza l'esplicito consenso scritto di STATS LLC è severamente proibito. Equipaggiamento da pallacanestro fornito da Gared Sports, fornitore esclusivo di tabelloni e canestri per gli stadi NBA. Questo software si basa in parte sul lavoro di Independent JPEG Group. Strumenti supporto di localizzazione forniti da XLOC, Inc. Un ringraziamento speciale va ad Anne Hart, Matthew Holt e Brian Choi di NBA Entertainment, Inc.

RICONOSCIMENTI MUSICALI DI NBA 2K12

Fast Lane
Eseguita Eminem & Royce Da 5'9". (P) 2011 Shady Records/Interscope Records. Per gentile concessione di Interscope Records usata, su licenza di Universal Music Enterprises

Let's Go
Eseguita da Travis Barker con la partecipazione di Yelawolf, Busta Rhymes, Ill-Jon e Twista. Scritta da Michael Wayne Altha, Carl Terrell Mitchell, Trevor Taleim Smith Jr. Pubblicata da EMI Music Publishing, Universal Music Publishing Group, Kobalt Music Publishing America, Bug Music Publishing. Per gentile concessione di Interscope Records.

Awesome
Eseguita da XV. Scritta da Donovan Johnson, Terrence Thornton, Michael Summers. Pubblicata da: Donovan Johnson, Neighborhood Pusha Publishing (BMI) c/o Sony (ATV, ASCAP Man, I Need My Publishing, Per gentile concessione di Warner Brothers Records.

Skeleton Boy
Eseguita da Friendly Fires. Scritta da John Frederick Gibson, David MacFarlane, Barnaby Savidge. Pubblicata da Universal Music Publishing Group. 2008 XL Recordings.

Let It (Edit Remix) con la partecipazione di Melo
Eseguita da Machine Drum. Scritta da Travis Stewart (Boulder Heave BMI), Sean Rhodes (Melothrow Publishing BMI). Pubblicata da Stones Throw Records.

Sideways (2K Remix)
Eseguita da Cydel Young. Solo compositore/testi: Cydel Young "Cyhi da Prince". Canzone composta e prodotta da ENSAYNE Wayne per ENSAYNE Music Group.

We're Through
Eseguita da James Pants. Scritta da James Singleton (Boulder Heave BMI). Pubblicata da Stones Throw Records.

Thunder Bay
Eseguita da Hudson Mohawke. Scritta da Ross Birchard. Pubblicata da Kobalt Music Publishing. Per gentile concessione di Warp Records

Still A Soldier
Eseguita da Ancient Astronauts. Scritta da Tom Strauch, Ingo Moell. Pubblicata da Bug Music Publishing. Per gentile concessione di ESL Recordings.

Rock Hood
Eseguita da Shinobi Ninja. Scritta da: Michael Machinist, David Machinist, David Aaron Berberer, Edara Johnson, Marcus Hrdina, Jonathan Nunes-Simone. Pubblicata da: Shinobi Ninja LLC.

Cosza Frenzy
Eseguita da Bassnectar. Scritta da: Lorin Ashton. Pubblicata da Blue Mountain Music. Per gentile concessione di OM Records.

The Shuffle (strumentale)
Eseguita da The Freeze Tag. Scritta da J. Drake (Kid Lucio Music SESAC), B. Smith (Ive Sessions SESAC). Pubblicata da IVE Sessions. Per gentile concessione di Dope Lotus Records.

By The Numbers
Eseguita da Jamaica. Scritta da: Antoine Hilaire, Florent Lyonnet, Xavier De Roberay, Peter Franco. Pubblicata da: 2009 Warner Chappell Music France & Control Freak. Per gentile concessione di Downtown Records.

It's Another Day
Eseguita da The Death Set Scritta da Johnny Sierakowski (APRA), Daniel Walker (APRA), Japheth Landis (ASCAP). Pubblicata da Just Isn't Music Ltd. per gentile concessione di NINJA TUNE, 2011.

Make Your Move
Eseguita da Thunderball. Scritta da: Sidney Barcelona, Stephen Raskin. Pubblicata da Bug Music Publishing. Per gentile concessione di ESL Recordings.

Workin' Man Blues
Eseguita da Aceyalone con la partecipazione di Co-Le. Scritta da Eddie Hayes, Stefan Taylor, Thomas Dicario Callaway. Pubblicata da That Kind of Music (ASCAP), Stefan Taylor Publishing (ASCAP), BMG Chrysalis. (P) + © 2011 Decon Records. Co-Le appare per gentile concessione di Atlantic Records.

Heard You Calling
Eseguita da Kid Mac con la partecipazione di Mat McHugh. Scritta da Nicholas Audino, Lewis Hughes, Mat. McHugh, Macario De Souza. Prodotta da Twice As Nice. C&P 2011 Write The Crowd Records.

Shapeshift
Eseguita da DELS Scritta da Kieren Dickens (PRS) and Joe Goddard. Pubblicata da Just Isn't Music Ltd/Warner Chappell Music Publishing. Per gentile concessione di NINJA TUNE, 2010.

Haterz
Eseguita da See-1. Scritta da: Archie Steele, Salem Steele, Rob Meyers. Pubblicata da: See Eye Music (BMI).

Many Styles
Eseguita da Zion I con la partecipazione di Rebutelion Rebutelion. Scritta da A. Anderson, S. Gaines, B. Yonas Pubblicata da Crystal House Music (ASCAP), Gaines per Anja Blue Music (ASCAP), Yonas per Atz-whattainalinoout Music (ASCAP). © 2010 Gold Dust Media parte di ItK7Label Group.

They Come Back
Eseguita da Project Lionheart. Scritta da: C. Cunningham, T. Berry, J. Keith (ASCAP). Pubblicata da: CC Lionheart Publishing (ASCAP).

New Low
Eseguita da Middle Class Rut. Scritta da Zack Lopez, Sean Stockham. Pubblicata da EMI Music Publishing. © 2010 Bright Antenna Records.

Here We Go
Eseguita da Chiddy Bang con la partecipazione di Q-Tip. Scritta da: James Patterson Jr III, Benjamin Ruttner, Chidera Ananog, Noah Beresin, Kamal ibn John Fareed. Pubblicata da: EMI Music Publishing, Song Music, Warner Chappell (P) 2010 EMI Records Ltd.

Look Easy
Eseguita da Freddie Gibbs. Scritta da Fredrick Tipton, Sidney Miller. Prodotta da: Speakerbomb. Pubblicata da: Willie Watts Music/Sony Music ATV (ASCAP), Stewart Music/Universal Music Publishing Group (ASCAP), Freddie Gibbs compare per gentile concessione di CTE World.

Shout The Winners Out (Duck Down All-Stars 2)

Eseguita da Skyzoo, Smif N Wessun & Pharoahe Monch. Prodotta da Littlemind. Autori: R. Banga Jr. G. Taylor, D. Yates Jr, T. Williams, T. Jamerson. Pubblicazione: Little Trouble Big China (ASCAP), Rudy For Real Publishing (BMI), Bucktown USA (ASCAP), Boot Camp Click (ASCAP), Trendesophobia Music (BMI) Brani di Kobalt Music Publishing.

Now's My Time
Eseguita da D.J.I.C. Prodotta da Alex Kresovich. Autori: Alex Kresovich, Isaiah DuPre. Pubblicazione: Alexander Kresovich ASCAP.

Intermezzo 2 (strumentale)
Eseguita da Mr. Chop. Scritta da Corin Little (Boulder Heave BMI). Pubblicata da Stones Throw Records.

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.italvivo.com/es/italia. 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 DAL 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 DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E 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 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). I diritti che avete acquistato sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza sotto questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla data o 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 sarà 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 informativi, 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 modo non autorizzato, violando 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 accettabili 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; c. effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo); d. rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti; e. se non diversamente specificato 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 a garanzia di un funzionamento più efficace); g. utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Cedente della licenza vi offra un accordo di licenza in loco separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale; h. decodificare, decompilare, smontare, preparare opere derivate basate su di esso o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente; i. rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software; e j. trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese in cui vigi il divieto di ricezione di tale Software, così come stabilito da 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 del Software, il risultato di una registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di terzi e/o a servizi del Cedente della licenza (insieme all'accettazione delle relative condizioni e politiche) possono tutti essere richiesti per accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (collettivamente denominate "Funzionalità aggiuntive"). L'accesso alle Funzionalità aggiuntive è limitato a un singolo account per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra condizione posta dal presente Accordo.

TRASFERIMENTO DI COPIE PRE-REGISTRATE. È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione allegata purché non venga trattenuta 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 del Software e 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 PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

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

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, compresi ma non limitati a mappe di gioco, scenari, foto di un progetto d'automobile o video di partite giocate. In cambio per l'utilizzo del Software e, 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 esclusivi, perpetui, irrevocabili e 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 compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita alla proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con questo diritto morale di proprietà intellettuale, il Cedente si riserva il diritto di attribuzione o attribuzione o 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, sopravvivono 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 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 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 o unità di gioco. Tali informazioni potranno includere, senza essere a queste limitate, gli ID degli utenti (ad es. gamertag e nomi a video), i punteggi ottenuti nei giochi, gli obiettivi, le performance di gioco, le ubicazioni visitate, le buddy list, l'indirizzo MAC dell'hardware, l'indirizzo del protocollo di Internet e il vostro utilizzo delle varie funzioni di gioco. Tutte le informazioni acquisite dal Cedente della licenza saranno considerate informazioni riservate che non divulghino la vostra identità né costituiscono informazioni personali. Tuttavia, qualora inseriate 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 accettate 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 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 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 alcune giurisdizioni non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti legali vigenti del consumatore, alcune o tutte le suddette eccezioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, riscontrate dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Cedente della licenza confermerà il proprio accordo a sostituire a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, premesso che il Software sia attualmente prodotto dal Cedente della licenza. Qualora il Software non sia più disponibile, il Cedente della licenza deterrà il diritto di sostituirlo con un Software similare, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente fornito dal Cedente della licenza e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita 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, adeguata a un determinato scopo o non violazione e il Cedente della licenza non sarà vincolato da nessun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Ala 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 descrive il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software. IN NESSUN CASO, IL CEDENTE DELLA LICENZA SARA' 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, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, FINO A UN LIVELLO LEGALMENTE AMMESSO, INFORTUNI PERSONALI, DANNI ALLA PROPRIETA', PERDITA DI PROFITTI O PUNIZIONI ESEMPLARI DA CAUSE DI AZIONI DERIVANTI DA O RELATIVE A QUESTO ACCORDO O AL SOFTWARE, SIANO ESSE DOVUTE A ILLECITI CIVILI (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CONTRATTI, PRECISA RESPONSABILITA' GIURIDICA O ALTRO, ANCHE QUALORA IL CEDENTE DELLA LICENZA SIA STATO INFORMATO DELLA POSSIBILITA' DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO LA RESPONSABILITA' DEL CEDENTE PER TUTTI I DANNI (SALVO OVE RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI) SUPERERA' IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

IN ALCUNI STATI/PAESI, NON E' CONSENTITO ALCUN LIMITE ALLA 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 RESPONSABILITA' POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI. LA PRESENTE GARANZIA NON SARA' APPLICABILE ESCLUSIVAMENTE NELLA MISURA IN CUI QUALSIASI SPECIFICA CLAUSOLA DI QUESTA GARANZIA SIA PROIBITA DA LEGGI FEDERALI, STATALI O MUNICIPALI, CHE NON POSSANO ESSERE PREVENUTE. LA PRESENTE GARANZIA VI ASSEGNA DETERMINATI DIRITTI LEGALI OLTRE AD ALTRI DIRITTI CHE POTRESTE DETENERE E CHE POTREBBERO VARIARE DA GIURISDIZIONE A GIURISDIZIONE.

CESSAZIONE: 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 e della documentazione allegati in possesso dell'utente o sotto il suo controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer sui quali era stato installato).

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA: Il Software e la documentazione sono stati completamente implementati a proprie spese e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "Software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o da un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni riportate al paragrafo (c)(1)(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.

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

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

VARI: Il presente Accordo rappresenta l'accordo globale relativamente a questa licenza tra le Parti e sostituisce qualsiasi accordo o dichiarazione precedente tra di loro. Potrà essere emendato soltanto 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 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, E' POSSIBILE SCRIVERE A TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

Net BSD

Le funzioni di comunicazione di questo prodotto includono software sviluppato da NetBSD Foundation, Inc. e dai suoi collaboratori. Per una lista completa dei collaboratori vai all'indirizzo <http://www.scei.co.jp/psp-licenze/pspnet.txt>

© 2005-2011 Take-Two Interactive Software e sue sussidiarie. Tutti i diritti riservati. 2K Sports, il logo 2K Sports 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. © 2011 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori.

ASSISTENZA

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

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica inviando una mail a assistenza@2k.com. È inoltre possibile visitare www.2kgamesinternational.com/it per ulteriori opzioni di contatto.

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 email

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 NÉ AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

NOTE

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χροοση
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
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
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	0844 736 0595 Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

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