ÍNDICE

2 CONTROLES
3 ATAQUE BÁSICO
3 DEFENSA BÁSICA
3 ATAQUE AVANZADO

4 BOTÓN DE TIRO Y STICK DE CONTROL (TIRO)
4 STICK DE CONTROL: TIRO (BALÓN EN MANO DERECHA)
5 STICK DE CONTROL (BALÓN EN MANO DERECHA)
6 STICK DE CONTROL: DRIBLING (BALÓN EN MANO DERECHA)
7 MOVIMIENTOS EN EL POSTE
8 MOVIMIENTOS DE PROTECCIÓN
8 TIROS EN EL POSTE
10 PROTEGER TIROS

11 CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K13

16 CRÉDITOS MUSICALES DE NBA 2K13

18 SOPORTE TÉCNICO

19 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA, CONTRATO DE LICENCIA Y DIVULGACIÓN Y USO DE LOS DATOS

Por favor, ten en cuenta que las funciones en línea de NBA 2K13 estarán disponibles hasta **noviembre de 2013**, aunque nos reservamos el derecho de modificar o suspender dichas funciones en línea con 30 días de aviso. Visita **www.2ksports.com/serverstatus** para más detalles.

CONTROLES

Este manual hace referencia al Mando Xbox 360®. Se pueden usar otros mandos, y puede que el tuyo tenga nomenclaturas diferentes para cada botón. Consulta la documentación de tu mando o la sección Dispositivos de juego del Panel de control de Windows.

MANDO Xbox 360	LOGITECH RUMBLE PAD 2	TECLADO
L	Stick izquierdo	A / S / D / W
X	Botón 1	-
A	Botón 2	,
B	Botón 3	.
Y	Botón 4	⇧ Shift derecha
LT	Botón 5	Ctrl izquierda
RT	Botón 6	⇧ Shift izquierda
LB	Botón 7	Tab
RB	Botón 8	Caps Lock
BACK	Botón 9	Page Up
START	Botón 10	Page Down
D	Mando D	I / K / J / L
R	Stick derecho	⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩

ATAQUE BÁSICO	MANDO	TECLADO	DEFENSA BÁSICA
Mover jugador	L	A / S / D / W	Mover jugador
Stick de control: movimientos de dribling y tiro	R	⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩	Manos arriba/Embestida
N/D	L + LT + RT	A / S / D / W + Ctrl izquierda + ⇧ Shift izquierda	Cierre
N/D	R	⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ + ⇧ Shift izquierda	Falta dura
Cambio entre Stick de dribling y Stick de tiro	LT	Ctrl izquierda	Defensa intensa
Esprintar	RT	⇧ Shift izquierda	Esprintar
Jugadas posicionales/ Control de bloqueos	LB	Tab	Dos contra uno
Pase a jugador	RB	Caps Lock	Cambio de jugador
Pase/Pase al toque /Finta de pase	A	,	Cambio de jugador (más cercano al balón)
Salto de avance	B	.	Forzar carga
Finta de tiro (pulsar levemente)/Tiro (pulsar)	X	-	Robo
Posteo	Y	⇧ Shift derecha	Tapón/Rebote
Visor de habilidades personales	D	I	Visor de habilidades personales
ESLM Jugadas rápidas	D	L	ESLM Jugadas de defensa
ESLM Estrategia de ataque	D	J	ESLM Estrategia defensiva
ESLM Sustituciones	D	K	ESLM Sustituciones
Tiempo muerto	BACK	Page Up	Falta intencionada
Pausa	START	Esc	Pausa

ATAQUE AVANZADO	
Jugadas posicionales	Pulsa LB o Tab, pulsa el icono de jugador del compañero deseado, elige jugada del menú.
Enviar a un compañero a cortar	Pulsa LB o Tab, pulsa el icono de jugador del compañero deseado, muévelo en la dirección del corte con R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩.
Control de bloqueos	Mantén LB o Tab (el tiempo determina si es continuación, abrirse o colarse).
Icono de Control de bloqueos	Pulsa LB o Tab, mantén el icono de jugador del bloqueador deseado.
Pase picado	LT + A o Ctrl izquierda + ,
Finta de pase	Pulsa dos veces A o ,
Alley-oop	LT + B o Ctrl izquierda + , o L o A / S / D / W elige al receptor, apunta al aro para alley-oop a sí mismo)
Alley-oop contra tablero	LT + B o Ctrl izquierda + , seguido por un compañero

ATAQUE AVANZADO	
Pasar y seguir	LT + A o Ctrl izquierda + D-pad
Mate o bandeja tras rebote ofensivo	RT + X o Shift izquierda + −
Stick de pase	Pulsa y mantén RB o Caps Lock, mueve R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ para pasar.
Control total de pase (la opción Control total de pase debe estar activada en el menú Ajustes del mando)	Pulsa RB o Caps Lock, mantén el icono del jugador del receptor que quieras y muévelo con L o A / S / D / W y suelta el icono del jugador para pasar.
Vincularse a jugador sin balón	Pulsa levemente LB o Tab y pulsa el icono del jugador del compañero que quieras controlar; a continuación pulsa RB o Caps Lock.

BOTÓN DE TIRO Y STICK DE CONTROL (TIRO)

Si usas un mando Xbox 360, **mantén LT y usa** R para realizar acciones con el Stick de control. Con un teclado, **mantén Ctrl izquierda y usa las teclas ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩.**

Para conseguir los movimientos del Botón de tiro con un mando Xbox 360, **pulsa el botón indicado y muévete con** L. Con un teclado, **pulsa la tecla indicada y muévete con las teclas A / S / D / W.**

STICK DE CONTROL: TIRO (BALÓN EN MANO DERECHA)

Acción	Stick de control	Botón de tiro
Tiro en suspensión	Mueve el Stick de tiro.	X o −
Finta de tiro	Mueve levemente el Stick de tiro.	Pulsa levemente X o −.
Bomba estática (botando en estático o media distancia)	Hacia el aro	X o − hacia el aro
Pull-up de 1 bote (botando en estático)	Mueve dos veces el Stick de tiro atrás izquierda/derecha.	Pulsa levemente B o D-pad (mueve en dirección al aro), luego mantén X o −.
Tiro en carrera (penetrando a media distancia)	En dirección contraria al aro	X (L neutral) o −
Suspensión pull-up (penetración fondo o lateral)	Mueve el Stick de tiro en cualquier dirección.	X o −
Suspensión Paso atrás (penetración lateral)	Mueve dos veces el Stick de tiro en dirección contraria al aro.	B o D-pad en dirección contraria al aro, luego mantén X o −
Suspensión violenta (penetración lateral)	Mueve dos veces el Stick de tiro hacia el aro.	B o D-pad hacia el aro, luego mantén X o −
Suspensión en salto (penetración lateral)	Mueve dos veces el Stick de tiro en la dirección de la inercia.	B o D-pad en la dirección de la inercia, luego mantén X o −
Suspensión snatchback (penetración lateral)	Mueve dos veces el Stick de tiro en dirección contraria a la inercia.	B o D-pad en dirección contraria a la inercia, luego mantén X o −
Suspensión en giro (lejos del aro)	Traza un círculo con el Stick de tiro.	Pulsa dos veces B o D-pad, luego mantén X o −.
Suspensión en medio giro (lejos del aro)	Gira el Stick de tiro en sentido contrario al reloj.	n/d

Acción	Stick de control	Botón de tiro
Bandeja normal (penetrando hasta el aro)	La dirección del Stick de tiro determina el final.	X o − (la dirección del movimiento determina el final)
Bandeja tras Euro paso (penetración o lateral)	Pulsa el Stick de tiro en una dirección y rápidamente en la contraria.	Pulsa dos veces X o −.
Salto de avance (bandeja) (penetrando hasta el aro)	Mueve dos veces Stick de tiro (la dirección determina el final).	Pulsa levemente B o D-pad (el movimiento determina la dirección del salto), luego mantén X o −.
Bandeja con giro (penetración o estático cerca)	Gira el Stick de tiro.	Pulsa dos veces B o D-pad, luego mantén X o −.
Bandeja a aro pasado (penetrando por la línea de fondo)	Stick de tiro hacia la línea de fondo	X o − hacia la línea de fondo
Mates (penetrando hasta el aro)	Stick de tiro + RT o Shift izquierda	RT + X o Shift izquierda + −
Mate en giro (penetrando hasta el aro)	RT o Shift izquierda + gira el Stick de tiro	RT + X o Shift izquierda + − mientras giras

STICK DE CONTROL: DRIBLING (BALÓN EN MANO DERECHA)

En la siguiente tabla, los controles (salvo el del Paso atrás) aluden a R o las **teclas ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩.**

Acción	Controles	Contexto
Step over/Finta de salida en triple amenaza	Izquierda/derecha	Triple amenaza
Spinout en triple amenaza	Girar	Triple amenaza
Iniciar bote en triple amenaza	Dirección contraria al aro	Triple amenaza
Paso en falso	Hacia el aro	Dribling
Amago	Derecha	Dribling
Dentro - fuera	Mueve dos veces hacia mano del balón.	Dribling
Cambio de dirección (frente)	Izquierda	Dribling
Cambio de dirección (entre las piernas)	Atrás izquierda	Dribling
Por la espalda	Dirección contraria al aro	Dribling
Giro	Gira en sentido del reloj.	Dribling
Giro con Cambio de dirección	Gira contra el reloj.	Dribling
Medio giro	Gira (reloj -> contra reloj)	Dribling
Medio giro con Cambio de dirección	Gira (contra reloj -> reloj)	Dribling
Paso atrás	L o A / S / D / W en dirección contraria al aro	Penetración hasta el aro

STICK DE CONTROL: DRIBLING (BALÓN EN MANO DERECHA)

Acción	Controles	Contexto
Movimiento	L o A / S / D / W	Cualquiera
Colocación rápida	RT + LT + L o Ctrl izquierda + Shift izquierda + A / S / D / W	Cualquiera
Robo	Pulsa levemente X o −.	Cualquiera
Tapón	Y o Shift derecha	Cualquiera
Rebote	Y o Shift derecha (balón en el aire)	Cualquiera
Forzar carga	B o .	Cualquiera
Fingir falta	Mueve dos veces B o .	Defensa sobre el balón
Falta de agarre	Haz clic en R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ + Shift izquierda.	Cualquiera
Defensa intensa	LT o Ctrl izquierda	Defensa sobre el balón
Postura de sombra izquierda	LT + R derecha o Ctrl izquierda + ⇨	Defensa sobre el balón
Postura de sombra derecha	LT + R izquierda o Ctrl izquierda + ⇦	Defensa sobre el balón
Postura de sombra igual	LT + R en dirección contraria o Ctrl izquierda + ⇩	Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén LT o Ctrl izquierda.	Defensa sobre el balón
Embestida a la izquierda	Pulsa levemente R izquierda o ⇦.	Cualquiera
Embestida a la derecha	Pulsa levemente R derecha o ⇨.	Cualquiera
Embestida sobre la cabeza	Pulsa levemente R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ en dirección contraria al tirador.	Cualquiera
Embestida adelante	Pulsa levemente R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ hacia el tirador.	Defensa sobre el balón
Manos arriba	Mantén R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩.	Defensa sobre el balón
Negar balón	Mantén R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩.	Defensa sin balón
Dos contra uno	LB o Tab	Cualquiera

MOVIMIENTOS EN EL POSTE (PULSA Y O Shift DERECHA PARA POSTEAR)

Comando	Desde sin bote	Desde dribling	Sin bote ni posibilidad
Mantén L o A / S / D / W en todas las direcciones.	Dar espalda en el poste	Dar espalda en el poste	~
Pulsa levemente L o A / S / D / W hacia la canasta.	Iniciar bote	1 bote de espaldas a la canasta	~
Pulsa levemente L o A / S / D / W hacia la zona.	Iniciar bote	1 bote lateral hacia la zona	~
Pulsa levemente L o A / S / D / W hacia la línea de fondo.	Iniciar bote	1 bote lateral hacia la línea de fondo	~
Pulsa levemente L o A / S / D / W en dirección contraria.	Iniciar bote	1 bote en dirección contraria a la canasta	~

MOVIMIENTOS EN EL POSTE CON Y o Shift DERECHA

Comando	Desde sin bote	Desde dribling	Sin bote ni posibilidad
Y o Shift derecha	Encarar interior	Separarse con bote	Encarar interior
Y o Shift derecha + mueve hacia la canasta	Encarar interior	Penetración encarando hacia la canasta	Encarar interior
Y o Shift derecha + mueve hacia la zona	Encarar interior	Penetración encarando la zona	Encarar interior
Y o Shift derecha + mueve hacia la línea de fondo	Encarar interior	Penetración encarando la línea de fondo	Encarar interior
Y o Shift derecha + mueve en dirección contraria	Encarar exterior	Separarse dribling rápido	Encarar exterior

STICK DE CONTROL R: MOVIMIENTOS EN EL POSTE

Comando	Desde sin bote	Desde dribling	Sin bote ni posibilidad
R O ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ + mueve hacia la canasta	Inclinarse hacia atrás	Finta de hombro	Inclinarse hacia atrás
R O ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ + mueve hacia la zona	Finta de hombro	Finta de penetración	Finta de hombro
R O ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ + mueve hacia la línea de fondo	Finta de hombro	Finta de giro	Finta de hombro
R O ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ + mueve en dirección contraria	Crear espacio	Finta de penetración	Crear espacio
R O ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ + gira en sentido del reloj	Penetración con gancho	Penetración con gancho	~
R O ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ + gira contra el reloj	Giro	Giro	~

MOVIMIENTOS EN EL POSTE RT O Shift IZQUIERDA

Comando	Desde sin bote	Desde dribling	Sin bote ni posibilidad
Mantén RT o Shift izquierda + mover hacia la canasta.	Dar espalda con agresividad	Dar espalda con agresividad	~
Mantén RT o Shift izquierda + mover hacia la zona.	Penetración a la zona	Penetración a la zona	~
Mantén RT o Shift izquierda + mover hacia la línea de fondo.	Penetración hacia la línea de fondo	Penetración hacia la línea de fondo	~
Mantén RT o Shift izquierda + mover en dirección contraria.	Salir botando del poste	Salir botando del poste	~

MOVIMIENTOS DE PROTECCIÓN Y O Shift DERECHA

Comando	Desde sin bote	Desde dribling	Sin bote ni posibilidad
Y o Shift derecha	Encarar interior	Proteger bote (interior y exterior)	Encarar interior
Y o Shift derecha + mueve a la derecha del jugador	Encarar interior	Volver a driblador	Encarar interior
Y o Shift derecha + mueve adelante del jugador	Encarar interior	Bote normal adelante	Encarar interior
Y o Shift derecha + mueve atrás del jugador	Encarar interior	Penetración exterior hombro (giro)	Encarar interior
Y o Shift derecha + mueve a la izquierda del jugador	Encarar exterior	Bote normal en dirección contraria (encarar)	Encarar exterior

MOVIMIENTOS DE PROTECCIÓN RT

Comando	Desde sin bote	Desde dribling	Sin bote ni posibilidad
RT o Shift izquierda + mueve a la derecha del jugador	Esprint a la derecha	Esprint a la derecha	~
RT o Shift izquierda + mueve adelante del jugador	Esprint adelante	Esprint adelante	~
RT o Shift izquierda + mueve atrás del jugador	Giro hacia fuera	Giro hacia fuera	~
RT o Shift izquierda + mueve a la izquierda del jugador	Esprint a la izquierda	Esprint a la izquierda	~

TIROS EN EL POSTE
BOTÓN DE TIRO

Comando	Desde sin bote	Desde dribling	Sin bote ni posibilidad
X o − + mueve hacia la canasta izquierda o derecha	Gancho izquierda o derecha (cerca del aro)	Gancho izquierda o derecha (cerca del aro)	Gancho izquierda o derecha (cerca del aro)
X o − + mueve en dirección contraria a la canasta izquierda o derecha	Suspensión hacia atrás, izquierda o derecha (más lejos del aro)	Suspensión hacia atrás, izquierda o derecha (más lejos del aro)	Suspensión hacia atrás, izquierda o derecha (más lejos del aro)
Pulsa dos veces X o − + mueve en cualquier dirección.	Finta con el hombro Tiro izquierda/derecha	Finta con el hombro Tiro izquierda/derecha	Finta con el hombro Tiro izquierda/derecha
B o . + mueve adelante izquierda o derecha, luego X o −	Paso de caída izquierda o derecha	Paso de caída izquierda o derecha	~
B o . + mueve en dirección contraria izquierda o derecha, luego X o −	Tiro en salto izquierda o derecha	Tiro en salto izquierda o derecha	~
B o . + mueve en dirección contraria, luego X o −	Tiro con paso atrás	Tiro con paso atrás	~

STICK DE TIRO

Comando	Acción
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ hacia la canasta izquierda o derecha	Gancho izquierda o derecha
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ en dirección contraria a la canasta izquierda o derecha	Suspensión hacia atrás, izquierda o derecha
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ de izquierda a derecha o de derecha a izquierda	Finta con el hombro Tiro izquierda/derecha
LT o Ctrl izquierda + pulsa dos veces R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ adelante izquierda o derecha	Paso de caída izquierda o derecha
LT o Ctrl izquierda + pulsa dos veces R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ izquierda o derecha	Tiro en salto izquierda o derecha
LT o Ctrl izquierda + pulsa dos veces R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ en dirección contraria	Tiro con paso atrás
LT o Ctrl izquierda + pulsa dos veces R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ gira en sentido del reloj	Tiro con penetración y Paso atrás
LT o Ctrl izquierda + pulsa dos veces R o ⇧ / ⇦ / ⇨ / ⇩ gira contra el reloj	Tiro en giro y Paso atrás

PROTEGER TIROS
BOTÓN DE TIRO

Comando	Desde sin bote	Desde dribling	Sin bote ni posibilidad
X o − + mueve a la derecha del jugador	Proteger suspensión	Proteger suspensión	Proteger suspensión
X o − + mueve adelante del jugador	Proteger bote suspensión izquierda	Proteger bote suspensión izquierda	Proteger suspensión
X o − + mueve atrás del jugador	Proteger bote suspensión derecha	Proteger bote suspensión derecha	Proteger suspensión
X o − + mueve a la izquierda del jugador	Proteger suspensión hacia atrás	Proteger suspensión hacia atrás	Proteger suspensión hacia atrás
Pulsa dos veces X o − + mueve en cualquier dirección.	Proteger Finta con el hombro Tiro izquierda/derecha	Proteger Finta con el hombro Tiro izquierda/derecha	Proteger Finta con el hombro Tiro izquierda/derecha
B o . + mueve adelante del jugador	Proteger lado Tiro en salto izquierda	Proteger lado Tiro en salto izquierda	Finta de tiro
B o . + mueve atrás del jugador	Proteger lado Tiro en salto derecha	Proteger lado Tiro en salto derecha	~
B o . + mueve a la izquierda del jugador, luego X o −	Proteger paso atrás Tiro	Proteger paso atrás Tiro	~

STICK DE TIRO

Comando	Acción
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ a la derecha del jugador	Proteger suspensión
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ adelante del jugador	Proteger bote suspensión izquierda
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ atrás del jugador	Proteger bote suspensión derecha
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ a la izquierda del jugador	Proteger suspensión hacia atrás
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ de izquierda a derecha o de derecha a izquierda	Tiro tras finta de hombro
LT o Ctrl izquierda + pulsa dos veces R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ atrás del jugador	Proteger lado Tiro en salto derecha
LT o Ctrl izquierda + pulsa dos veces R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ adelante del jugador	Proteger lado Tiro en salto izquierda
LT o Ctrl izquierda + pulsa dos veces R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ a la izquierda del jugador	Proteger paso atrás Tiro
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ gira en el sentido del reloj	Proteger Tiro medio giro
LT o Ctrl izquierda + R o ⇧ / ⇦ / ⇨ /⇩ gira contra el reloj	Proteger Tiro en giro

CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K13

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

EQUIPO DE DESARROLLO:
Productor ejecutivo
Jeff Thomas

Producción y diseño
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Whitehouse
Grant Wilson
Rob Jones
Zach Timmerman
Kyle Lai-Fatt
Jerson Sapida
Mike Wang
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Ben Bishop
Abe Navarro
Jonathan Corl

Equipo de gráficos de VC
Jonathan Gregory
Winnie Hsieh
Stephen Ytuarte
Tim Loucks
John Lee
Eric Apel
Fred Wong
Roy Tse
Elias Figueroa
Paulette Trinh
Derek Kurimoto
Willie Phung
Herman Fok
Myra Lim
David Lee
Anthony Yau
Quinn Kaneko
Carrie Dinitz
Justin Cook
Chris Darroca
Nathan Frigard
Don Bhatarakamol
Alex Steinberg
Kurt Lai

Gráficos de 2K China
Julien Bares
Liu Jing
Su Lu
Xu Xiao Qiang
Liu Shan
Mao Yi Ming
Jin Yi

CAPTURA DE MOVIMIENTOS:
Supervisor
David Washburn

Coordinador
Steve Park

Especialistas
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Anthony Tominia
Kirill Mikhaylov

EQUIPO DE SONIDO VC:
Director de sonido
Joel Simmons

Ingeniero de sonido sénior y herramientas de sonido
Daniel Gardopee

Ingeniero de sonido sénior
Todd Gunnerson

Diseñador de sonido sénior
Randy Rivas

Guionistas
Tor Unsworth
Rhys Jones

Sonidos adicionales
Guionista adicional
Kevin Asseo

EQUIPO DE COMENTARISTAS Y ACTORES DE DOBLAJE:
Locutor de jugadas
Kevin Harlan

Comentarista
Clark Kellogg

Locutor de banda
Doris Burke

Locutor de estudio
Damon Bruce

Altavoces de pabellón
Peter Barto

Locutor promocional
Tony Azzolino

Conferencia de prensa
Mark Middleton

Mentor
CJ Norde

TEMA DE 2K SPORTS:
The Contest y *Network Sports Tonight*
Compuesto, diseñado y producido por Bill Kole

The Comeback, *The Rivalry* y *The Breakdown*
Compuesto por Joel Simmons
Diseñado y producido por Bill Kole

Temas de 2K interpretados por CosmoSquad

Arena Organ Beats & Music
Casey Cameron

Música del pabellón
Bukue One para Funnyman Entertainment
Chris "The Arsonist" Jenkins para Fire Department Productions

Mashitup, de Bukue One, producido por Amp Live
It's Time, de Bukue One, producido por Ph-7
Ain't NoBull Here, producido por Del the Funky Homosapien
Producido por APLUS y AGEE
para Compound 7 Productions:
6TABS
C7 H&G
C7 L.O.
C7 SHOWBOAT
LIKE DAT TAKE DAT
Producido por Chris "The Arsonist" Jenkins para Fire Department Productions
All Hail
Blaq Anthem
BREAKOUT
club test
convinced

Got Me
GOTTA EAT
I THINK YOU KNOW
IM Hater PRoof
IM SO DIRTY
JOGGIN
KEEP HATIN
london grits
Move On
MUCH BETTER
OPEN UP
STAY HUNGRY
SUPERCIZZLE

Agradecimientos especiales
Craig Rettmer
Sacramento State Marching Band

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

Crowd Chatter
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
Jaymí 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
Eliott Whitehurst
Dustin Ragozzino
Guido Sontori
Billy Harris
Leslie Peacock
Rebekah Peacock
Paulette Trinh

FOX STUDIOS
Keith Fox
Emily Seibert
Jake Goodwin
Blue

2K CHINA

Director general
Julien Bares

Director de producción
Liu Jing

Productor
Hu Gang

Control de calidad
Xiao Liang

CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA
Coordinador de control de calidad
Zhang Xi Kun

Supervisor de control de calidad
Steve Manners

Pruebas de control de calidad
Xiao Yao
Gao You Ming

Pruebas
Wei Dan
Qu Wei
Lu Ting Ting
Wang Yang
Ren Jie
Chen Deng Liang

Agradecimientos especiales
Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

2K PUBLISHING

Presidente
Christoph Hartmann

Jefe de operaciones
David Ismailer

Vicepresidente sénior, desarrollo deportivo
Greg Thomas

Productor ejecutivo
Jeff Thomas

Productor
Robert Nelson

Director sénior de desarrollo de producto
Kate Kellogg

Director de tecnología
Jacob Hawley

Arquitecto de sistemas online
Louis Ewens

Coordinador de operaciones de desarrollo de producto
Ben Kvalo

Vicepresidente sénior de marketing
Sarah Anderson

Vicepresidente de marketing deportivo
Jason Argent

Vicepresidente internacional de marketing
Matthias Wehner

Director sénior de marketing y relaciones públicas
Chris Snyder

Coordinador sénior de marca
Mark Goodrich

Coordinador de marca
Andrew Blumberg

Coordinador de marketing y relaciones públicas
Ryan Balke

Ayudante de marketing
Rebecca Euphrat

Director de relaciones públicas en Norteamérica
Ryan Jones

Director de producción de marketing
Jackie Truong

Director de gráficos y marketing
Lesley Zinn Abarcar

Director del sitio web
Gabe Abarcar

Diseño web
Keith Echevarria

Diseñador gráfico júnior
Christopher Maas

Ayudante de producción de marketing
Ham Nguyen

Coordinador de producción de vídeo
J. Mateo Baker

Editor de vídeo
Kenny Crosbie

Editor de vídeo júnior
Michael Howard

Especialista de capturas
Doug Tyler

Coordinador de proyecto de marketing
Renee Ward

Director de producción creativa
Jack Scalici

Coordinador sénior de producción creativa
Chad Rocco

Coordinador de producción creativa
Josh Orellana

Coordinador de relaciones con el consumidor
Ronnie Singh

Vicepresidente de desarrollo empresarial
Kris Severson

Vicepresidente jurídico
Peter Welch

Vicepresidente, asesor y asuntos comerciales
Brad Simon

Director de operaciones
Dorian Rehfield

Especialista de licencias y operaciones
Xenia Mul

Director de investigación y planificación
Mike Salmon

Coordinador de marketing y relaciones con socios
Dawn Burnell

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Chris Jones
Todd Ingram
Kendell Rogers
Rick Shawalker
Lori Durrant
Jeremy Ford
Daisy Amescua
Michael Speiler

2K GAMES INTERNATIONAL

Director general
Neil Ralley

Coordinador de marketing internacional
Sian Evans

Coordinador de producción internacional
Yvonne Dawson

Coordinador de producción internacional
Luis de la Camara Burditt

Director sénior, relaciones públicas internacionales
Markus Wilding

Coordinador adjunto de relaciones públicas internacionales
Sam Woodward

Ejecutivo adjunto de relaciones públicas internacionales
Megan Rex

Coordinador de marketing digital internacional
Martin Moore

Equipo de diseño
James Crocker
Tom Baker

DESARROLLO DEL PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL

Productor internacional
Iain Willows

Coordinador de localización
Nathalie Mathews

Coordinador adjunto de localización
Arsenio Formoso

Equipos externos de localización
Around the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Robert Böck

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

VP de control de calidad
Alex Plachowski

Coordinador de pruebas
David Arnspiger

Coordinadores adjuntos
Alexis Ladd

Coordinadores adjuntos
Doug Rothman

Jefe de pruebas
Casey Ferrell

Jefe adjunto
Nathan Bell

Jefe adjunto
Scott Sanford

Pruebas sénior
Matt Newhouse

Pruebas
Chris Adams

Dale Bertheola
David Antrim
Lauren Hacaga
Bill Lanker
Jeremy Thompson
Frankie Ludena
Robert Klempner
Michael Speiler
Glenn Boyd
Helmo Cardenas
Rey Carmier
Elias Coe
Rodolfo Garcia
Cris Maurera
Kevin Norwood
Tom Roseman

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

Supervisor de control de calidad de localización
José Miñana

Ingeniero de masterización
Wayne Boyce

Técnico de masterización
Alan Vincent

Jefe de control de calidad de localización
Oscar Pereira

Jefes de control de calidad de localización
Karim Cherif
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Técnicos sénior de control de calidad de localización
Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

Técnicos de control de calidad de localización
Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Chau Doan
Christopher Funke
Cristina La Mura
Emilie Pelade
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

EQUIPO DE 2K INTERNATIONAL

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

OPERACIONES DE TAKE-TWO INTERNATIONAL

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

2K ASIA

Director de marketing de Asia
Karen Teo
Coordinador de marketing de Asia
Diana Tan
Coordinador de producto de Asia
Chris Jennings
Coordinador de marketing de Japón
Takahiro Morita
Coordinador de localización
Yosuke Yano

Operaciones en Asia de Take-Two
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura
Desarrollo empresarial de Take-Two Asia
Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Vicepresidente sénior, licencias y asuntos comerciales
Vicky Picca

Vicepresidente, sociedades de marketing global
Brian Oliver

Director sénior, productos de entretenimiento
Anne Hart

Coordinador sénior, licencias de productos de entretenimiento
Matthew "Tiberius" Holt

Coordinador sénior, sociedades de marketing global
Rachel Henley

Especialista de marketing, sociedades de marketing global
Kara Stetler

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Jordan Katz
David Cox
Equipo de ventas de Take-Two
Equipo de ventas digitales de Take-Two
Equipo de marketing de sector de Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Equipo de documentación de 2K
Seth Krauss
Greg Gibson
Equipo jurídico de Take-Two
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Juan Chavez
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Michele Shadid
Zambezi
Access Communications
KD&E
Contactos en la liga
Big Solutions
Gwendoline Oliviero

Agradecimientos especiales de Visual Concepts
Scott Patterson
Matt Underwood
Edwin Melendez
Todos los de Operation Sports

ACTORES PARA CAPTURA DE MOVIMIENTO

Jugadores de la NBA
Rudy Gay
Dwight Howard
Andre Iguodala
Shaun Livingston
Corey Maggette
Shaquille O'Neal
Chris Paul
Gerald Wallace
Evan Turner
Wesley Johnson
Quincy Pondexter

Especialistas en baloncesto
Grayson Boucher
alias "The Professor"
James "Flight" White
Taurian Fontenette
alias "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
Quinnel Brown
Kasib Powell
Larry "Bone" Williams
Terrance Todd
Darren Brooks
Drew Gibson
Johnnie Bryant
Patrick Sanders
Calvin Henry
Gerard Anderson
Jesse Byrd
Purnell Davis
Matthew Elijah
Snoop Dogg

CRÉDITOS MUSICALES DE NBA 2K13

Edición musical
Rick Fox - Fox Sound Studios

Edición musical adicional
Keith Fox
Emily Seibert

Ali in the Jungle
Interpretado por The Hours
Cortesía de Adeline Records
Compuesto por Antony Genn y Martin Slattery
Publicado por Sony/ATV Tunes LLC on behalf of Sony/ATV Music Publishing UK Limited, EMI Music Publishing / PMM/ Adeline Records / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
Con licencia de Adeline Records
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

I Ain't No Joke
Interpretado por Eric B. y Rakim
Compuesto por Eric Barrier y William Griffin
Publicado por UNIVERSAL – SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC. (BMI) en representación de sí mismo y de Robert Hill Music

1901
Interpretado por Phoenix
Cortesía de Glassnote Entertainment Group
Compuesto por Laurent Mazzalai, Christian Mazzalai, Frederic Jean Joseph Moulin y Thomas Pablo Croquet
Publicado por Ghettoblaster SARL
Administrado por Kobalt Music Publishing America, Inc.

Victory
Interpretado por Diddy (con The Notorious B.I.G. & Busta Rhymes)
Cortesía de Atlantic Recording Corp. / Bad Boy Records
Por acuerdo con Warner Music Group Video Game Licensing
℗ 1997 Bad Boy Records
Compuesto por Bill Conti, Sean Combs, Christopher Wallace, Steven Jordan, Trevor Smith y Jason Phillips
Publicado por Starbus, LLC. / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP), EMI U CATALOG INC. (ASCAP) y EMI UNART CATALOG INC. (BMI)
Administrado por Kobalt Music Publishing America, Inc.
© 1997 STEVEN A. JORDAN MUSIC, INC. (ASCAP), T'ZIAH MUSIC (BMI), EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP), JUSTIN COMBS PUBLISHING (ASCAP), BIG POPPA MUSIC (ASCAP), EMI UNART MUSIC, INC. (BMI) Y JAE WONS PUBLISHING (ASCAP)
TODOS LOS DERECHOS EN REPRESENTACIÓN DE STEVEN A. JORDAN MUSIC, INC.
ADMINISTRADO POR WB MUSIC CORP
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
{CONTIENE UN SAMPLE DE "GOING THE DISTANCE", DE BILL CONTI.
EMI UNART MUSIC (ASCAP)}
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

Around the World
Interpretado por Daft Punk
Cortesía de Daft Life Ltd./Virgin Music France
Compuesto por Thomas Bangalter y Guy Manuel Homem Christo
Publicado por Universal Music – Z Songs (BMI) en representación de Imagem London Ltd.
Con licencia de EMI Film & Television Music

Shove It
Interpretado por Santigold featuring Spank Rock
Compuesto por Santi White, Naeem Juwan y John Hill
Publicado por Downtown DLJ Songs (ASCAP) y Little Jerk (ASCAP) por cuenta de Downtown Records / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

Amazing
Interpretado por Kanye West, con Young Jeezy
Compuesto por Jeffrey Bhasker, Benjamin Hudson-McIldowie, Jay W. Jenkins, Malik Yusef El Shabbaz Jones, Dexter Raymond Jr. Mills y Kanye Omari West
Publicado por Sony/ATV Songs LLC / Way Above Music / Universal Music Corp. (ASCAP) en representación de sí mismo y de Jabriel Iz Myne / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Editores desconocidos
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

Stillness Is the Move
Interpretado por Dirty Projectors
Cortesía de Domino Records
Compuesto por David Longstreth (BMI) y Amber Coffman (SESAC)
Publicado por Domino Publishing Company of America, Inc. (BMI) / Memory Foam (SESAC), administrado por Domino US Publishing Company (SESAC)

The World is Yours
Interpretado por Nas
Compuesto por Nasir Jones y Peter O. Phillips
Publicado por Universal Music – Z Tunes LLC en representación de Skematics Music, Inc. y Universal Music – Z Songs (ASCAP/BMI) y Pete Rock Publishing (ASCAP) por cuenta de Reach Music Publishing Inc.
Cortesía de Columbia Records
Por acuerdo con Sony Music Licensing

Viva La Vida
Interpretado por Coldplay
Cortesía de EMI Records Ltd.
Compuesto por Guy Rupert Berryman, Jonathan Mark Buckland, William Champion y Christopher Anthony John Martin
Publicado por Universal Music – MGB Songs (ASCAP) en representación de Universal Music Publishing MGB Ltd.
Con licencia de EMI Film & Television Music

We Live in Brooklyn, Baby
Interpretado por Roy Ayers
Compuesto por Harry Whitaker
Gracias a Missing Link Music (ASCAP)

Stress
Interpretado por Justice
Cortesía de Atlantic Recording Corp. / Because Music
Compuesto por Gaspard Auge y Xavier De Rosnay
Publicado por Blue Mountain Music Ltd/Irish Town Songs (ASCAP) en representación de Because Editions
Por acuerdo con Warner Music Group Video Game Licensing
℗ 2007 Ed Banger Records, con licencia exclusiva a Because Music

The Bounce
Interpretado por Jay-Z, con Kanye West
Compuesto por Tim Mosley, Shawn Carter y William Pettaway
Publicado por EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
© 2002 WB MUSIC CORP. (ASCAP), EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI), LIL LU LU PUBLISHING (BMI) Y BILLEY PETTAWAY MUSIC (BMI)
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

Shook Ones Pt. II
Interpretado por Mobb Deep
Compuesto por Albert Johnson y Kejuan Waliek Muchita
Publicado por Universal Music – MGB songs en representación de sí mismo y de Juvenile Hell/Universal Music – Careers en representación de sí mismo y de P. Noid Publishing (ASCAP/BMI)
Cortesía de RCA Records, una filial de Sony Music Entertainment
Por acuerdo con Sony Music Licensing

Ima Boss (instrumental)
Interpretado por Meek Mill
Compuesto por William Roberts, Orlando Tucker y Robert Williams
Cortesía de Maybach Music Group / Warner Bros. Records
Por acuerdo con Warner Music Group Video Game Licensing
P 2011 MMG/Warner Bros. Records Inc.
Publicado por EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) / Sony/ATV Songs LLC / First N Gold / Maybach Music Group
© 2011 WB MUSIC CORP. (ASCAP), FOREVER RICH (ASCAP), ROBERT WILLIAMS ASCAP PUB DESIGNEE (ASCAP), 4 BLUNTS LIT AT ONCE PUBLISHING (BMI) Y EDITOR DESCONOCIDO (NS)
TODOS LOS DERECHOS EN EN REPRESENTACIÓN DE SÍ MISMO Y DESIGNADO DE FOREVER RICH Y ROBERT WILLIAMS ASCAP PUB, ADMINISTRADO POR WB MUSIC CORP.
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

Mercy
Interpretado por Kanye West featuring Big Sean, Pusha T y 2 Chainz
Compuesto por Sean Michael Anderson, Twilite Tone, Mike Dean, Tauheed Epps conocido profesionalmente como 2 Chainz, Stepan Taft, Terrence Le Varr Thornton, Kanye Omari West, *Denzie Beagle, */Winston Riley, **Reggie Williams y ***James Thomas y compositores desconocidos**
Publicado por Sony/ATV Songs LLC / Neighborhood Pusha Publishing / Please Gimme My Publishing Inc. / RLFG Music / Songs of Universal Inc. (ASCAP/BMI) en representación de sí mismo y de FF To Def Publishing LLC. / *Universal-Polygram International Publishing, Inc. en representación de Dub Plate Music Publishers Ltd. / *The Royalty Network / Ty Epps Music (ASCAP), administrado por Reservoir Media Music (ASCAP) / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.
***Contiene un sample de "Dust A Sound Boy", con compositores y editores designados por ***
****Contiene un sample de "Cu-Oonuh", con compositores y editores designados por ****
*****Contiene un sample de "Lambo", con compositores y editores designados por *****

Elevation
Interpretado por U2
Compuesto por Adam Clayton, Dave Evans, Paul David Hewon y Larry Mullen
Publicado por UNIVERSAL POLYGRAM INTERNATIONAL PUBLISHING, INC. (ASCAP) en representación de UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING INTERNATIONAL B.V.

On to the Next One
Interpretado por Jay-Z, con Swizz Beatz
Compuesto por Michel Andre Auge Gaspard, Shawn C. Carter, Jessie Chaton, Xavier De Rosnay y Kasseem Dean
Cortesía de Atlantic Recording Corp. / Roc Nation
Por acuerdo con Warner Music Group Video Game Licensing
℗ 2009 Shawn Carter
Publicado por Universal Music – MGB Songs (ASCAP/ SESAC) en representación de Universal Music Publishing MGB France y Options/Universal Tunes, una filial de Songs of Universal, Inc. en representación de sí mismo y de Monza Ronza / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.
Contiene un sample de:
"D.A.N.C.E."
Interpretado por Justice
Cortesía de Atlantic Recording Corp. / Because Music
Por acuerdo con Warner Music Group Video Game Licensing
℗ 2007 Ed Banger Records, con licencia exclusiva a Because Music

Jay-Z – Public Service Announcement
Interpretado por Jay-Z
Compuesto por Shawn Carter, Justin Smith y Raymond Levin
Publicado por EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
Contiene un sample de "Little Boy Blues", compuesto por Raymond Levin
Publicado por Edgewater Music
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

H.A.M. (instrumental)
Interpretado por
Compuesto por Lexus Arnel Lewis, Kanye Omari West, Mike Dean y Shawn C. Carter
Publicado por EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) y EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
© WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), KIMANI MUSIC (BMI), PLEASE GIMME MY PUBLISHING INC. (BMI), CARTER BOYS MUSIC (ASCAP) Y EDITOR DESCONOCIDO (NS)
TODOS LOS DERECHOS EN REPRESENTACIÓN DE SÍ MISMO Y DE KIMANI MUSIC
ADMINISTRADO POR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

We Major
Interpretado por Kanye West, con Nas y Really Doe
Compuesto por Warryn S. Campbell, Nasir Jones, Maureen Elizabeth Reid, Russell W. Simmons, Lawrence Smith, Warren Trotter, Kanye Omari West, Antony Von Williams y Dontae Maurice Winslow
Publicado por Universal Music – Z Songs/Universal Music Corp./Songs of Universal, Inc. en representación de sí mismo y de Rush Music Corp. / Universal Tunes, A.D.O. Songs of Universal Inc. en representación de sí mismo y de Notting Hill Songs USA / Universal Music Publishing Pty. Ltd. en representación de sí mismo, Penafire Prod. y Ultra Empire Music (ASCAP/BMI/SESAC) / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) y EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

Blow the Whistle

Interpretado por Too Short
Cortesía de RCA Records, una filial de Sony Music Entertainment
Por acuerdo con Sony Music Licensing
Compuesto por Todd Anthony Shaw, La Marquis Jefferson, James Phillips, Craig D. Love y Jonathan H. Smith
Publicado por ME AND MARQ MUSIC (ASCAP) c/o BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC y Universal Music - Z Songs en representación de sí mismo y Srand Music (BMI) / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) y EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Reservoir 416 (BMI) por cuenta de Reservoir Media Management, Inc.
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

Pump It Up (Freestyle)

Interpretado por Jay-Z
Compuesto por Robert Earl Bell, Ronald N. Bell, George Melvin Brown, Joseph Anthony Budden, Shawn C. Carter, Robert Spike Mickens, Claydes Eugene Smith, Justin Gregory Smith, Dennis Thomas y Richard A. Westfield
Producido por Just Blaze para F.O.B. Entertainment/N.Q.C. Management, LLC
Publicado por Songs of Universal, Inc. (BMI) / N.Q.C. Music Publishing, LLC en representación de F.O.B. Music Publishing, LLC
© 2010 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), OLD RIVER MUSIC, (BMI), ON TOP PUBLISHING (NS), FOB MUSIC PUBLISHING (ASCAP) Y CARTER BOYS MUSIC (ASCAP)
TODOS LOS DERECHOS EN REPRESENTACIÓN DE SÍ MISMO Y DE OLD RIVER MUSIC, ADMINISTRADO POR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
(CONTAINS SAMPLE OF "PUMP IT UP" BY ROBERT MICKENS, CLAYDES SMITH, RICHARD WESTFIELD, GEORGE BROWN, RONALD BELL, RONALD NATHAN BELL, JOSEPH ANTHONY BUDDEN AND JUSTIN SMITH. WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP., OLD RIVER MUSIC, ON TOP PUBLISHING, FOB MUSIC PUBLISHING)

Run This Town

Interpretado por Jay-Z, con Kanye West y Rihanna
Cortesía de Atlantic Recording Corp. / Roc Nation
Por acuerdo con Warner Music Group Video Game Licensing
℗ 2009 Shawn Carter
Compuesto por Ernest Wilson, Sean Carter, Kanye West, Jeffrey Bhasker, Robyn Rihanna Fenty, *Anthanasios Alatas, *Christos Vlachakis, *Marinos Giamalakis, *Niko Grapsas y *Nikos Dounavis
Publicado por Sony/ATV Songs LLC / Way Above Music / Chrysalis Songs (BMI)/No ID Music (BMI) por cuenta de BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) y EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Editores desconocidos
© 2010 WARNER CHAPPELL MUSIC GREECE LTD (AEPI) Y EDITOR DESCONOCIDO (NS)
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
ESTE TEMA SAMPLEA "SOMEDAY IN ATHENS" - ATHANASIOS ALATAS Y EIKONAXOS ALATAS.
Compositores designados por *
Todos los derechos reservados. Usado con permiso.

PUBLICADO POR 2K SPORTS
2K Sports es una división de 2K, editora de Take-Two Interactive Software.

Todas las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Los nombres y los logotipos de todos los pabellones son marcas comerciales de sus respectivos dueños y se utilizan con autorización. Algunas marcas comerciales que se utilizan aquí o en otra parte son propiedad de American Airlines, Inc. y se usan con autorización concedida a 2K Sports. Todos los derechos reservados.

Copyright 2011 de STATS LLC. Queda estrictamente prohibido el uso comercial o la distribución de los materiales sometidos a la licencia sin el consentimiento previo por escrito de STATS LLC.

Material de baloncesto suministrado por Gared Sports, el proveedor exclusivo de tableros y aros de baloncesto de los pabellones de la NBA.

Este software está parcialmente basado en el trabajo del Independent JPEG Group.

Herramientas de localización y ayuda proporcionadas por XLOC, Inc.

Un agradecimiento especial a Anne Hart, Matthew Holt y Brian Choi, de NBA Entertainment, Inc.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPILACIÓN DE DATOS

Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en www.taketwogames.com/eula. Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de éste.

ESTE SOFTWARE SE LICENCIA CON LICENCIA Y NO SE PUEDE VENDER. LA INSTALACIÓN, COPIA U OTRO USO DE ESTE SOFTWARE (ESPECIFICADO MÁS ADELANTE) SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DE ESTA GARANTÍA LIMITADA Y ESTE CONTRATO DE LICENCIA (EN ADELANTE, EL "CONTRATO") Y LOS TÉRMINOS ESTIPULADOS A CONTINUACIÓN. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL ADJUNTO, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO TEXTO ESCRITO, ARCHIVO, DOCUMENTO O MATERIAL ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE ÉSTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN LA ACEPTACIÓN DE LOS PACTOS DEL PRESENTE CONTRATO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"). SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, NO TENDRÁ PERMISO PARA INSTALAR, COPIAR O USAR EL SOFTWARE.

I. LICENCIA

LICENCIA. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, no exclusivos ni transmisibles de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que se especifique lo contrario). Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición que acepta este Acuerdo. Los términos de su licencia bajo este Acuerdo comenzarán en la fecha que se instale o se use el Software y terminará en la fecha más próxima a deshacerse del Software o a la cancelación del Acuerdo por el Otorgante de la licencia. Su licencia se resolverá inmediatamente si intenta interferir con cualquier protección técnica usada en conjunto con el Software. Se le otorga una licencia de Software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un contrato de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia y, en su caso, sus otorgantes de licencias se reservan todos los derechos que no se otorguen de forma expresa en el presente Contrato.

PROPIEDAD. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencias y los otorgantes de las licencias del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no: a. Explotar el Software con fines comerciales; b. Distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia; c. Hacer copias del Software o de parte de éste; d. Hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios; e. Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato; f. Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz); g. Usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia podrá ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales; h. Aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial; i.

Desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software; y j. Transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación o reglamento vinculado de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicios de terceros y/o de otorgantes de licencias (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir el acceso a copias digitales del Software o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única cuenta de usuario por número de serie y no están permitidos el registro, la transferencia o la venta de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este contrato.

TRANSFERENCIA DE COPIAS GRABADAS ANTERIORMENTE. Se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente contrato. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidas mediante este Contrato. Si el Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea, incluidas las descargas de parches y actualizaciones. No podrá interferir con tales medidas de control de acceso, o intentar deshabilitar o evitar tales características de seguridad. Si deshabilita o intenta interferir con las medidas de protección técnica, el Software no funcionará correctamente.

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO. El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos o vídeos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicidad, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, bajo la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y el rechazo a los derechos morales aplicables tiene carácter permanente.

CONEXIÓN A INTERNET. Es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características relacionadas con dicha red, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otras acciones. Para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener (a) una conexión adecuada a Internet y (b) una cuenta activa y válida con un servicio en línea, como se indica en la documentación que acompaña al Software, incluidos, de manera no exhaustiva, una plataforma de juego de terceros, el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente.

II. RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso, incluyendo (donde sea aplicable) la transferencia de datos al licenciador y a sus compañías afiliadas de un país fuera de la Unión Europea y del Área Económica Europea. En el caso de conectarse a Internet mientras usa el Software, ya sea a través de una red de plataformas de juego, o cualquier otro método, el Otorgante de la licencia puede recibir datos de los fabricantes del equipo o de los anfitriones de las plataformas de juego y puede recopilar automáticamente determinada información de su ordenador o unidad de juego. Esta información puede incluir, a título meramente enumerativo y no taxativo, las identificaciones de usuario (como los gamertags y nombres de usuario), puntuaciones del juego, logros del juego, rendimiento en el juego, lugares visitados, listas de compañeros, direcciones MAC de equipo, direcciones de protocolo de Internet y el uso realizado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales; no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

El Otorgante de la licencia podrá publicar los datos recogidos en sitios web públicos, compartirlos con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing o utilizarlos para cualquier otro fin legal. En el caso de que no desee que se compartan sus datos de este modo, no debe usar el Software.

III. GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA. El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicado. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware, el software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de esto se deriven vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que se encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado más arriba. Con las excepciones arriba pactadas, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

En caso de devolver el Software sujeto a dicha garantía limitada, debe enviarse siempre el Software original a la dirección del Otorgante de la licencia especificada más abajo e incluir los siguientes datos: su nombre y dirección de respuesta; una fotocopia del recibo de venta fechado, y una breve nota que describa el defecto y el sistema en que ha usado el Software.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS

CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRICTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE DICHOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRÁ SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE.

ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. La presente garantía no será aplicable en la medida en la que cualquiera de sus cláusulas esté prohibida por cualquier norma federal, estatal o municipal de derecho necesario. La presente garantía le otorga determinados derechos legales pero puede tener derechos adicionales en función del ordenamiento aplicable.

RESOLUCIÓN. El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante de la licencia lo rescindan, o bien se resolverá de forma automática si usted incumplé sus cláusulas. En caso de que se resuelva, deberá destruir o devolver la copia del Software al Otorgante de la licencia, así como destruir permanentemente todas las copias del Software y todos sus componentes. También podrá resolver el presente Contrato destruyendo el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU. El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se suministran como "software informático comercial" o "software informático restringido." El uso, duplicación o divulgación por parte del gobierno de EE. UU. o de un subcontratista de la administración de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c)(1)(ii) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o dispuestos en el apartado (c)(1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

REMEDIOS DE EQUIDAD. Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de éste –sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños– a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

INDEMNIZACIÓN. Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Otorgante de la licencia, sus socios, licenciantes, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes libres de responsabilidad ante cualquier daño, pérdida y gasto derivado directamente o indirectamente de sus actos u omisiones de actuar respecto al uso del Software en virtud de las cláusulas del presente Contrato.

CLÁUSULAS ADICIONALES. El presente Contrato incluye todos los pactos relacionados con la licencia entre las partes y reemplaza a cualquier otro contrato o pacto anterior celebrado entre ellas. Las modificaciones al presente contrato deberán realizarse siempre mediante un escrito otorgado por las dos partes. En el caso de que un pacto del presente Contrato no sea válido y eficaz por cualquier motivo, deberá reformularse sólo en la medida en la que sea necesario para que resulte válido y eficaz, el resto de estipulaciones del Contrato no se verán afectadas.

LEYES APLICABLES. El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varis leyes) dé conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.) Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva Yórk o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA LICENCIA, PUEDE PONERSE EN CONTRATO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE. UU.).

Este videojuego es una obra de ficción y representa acontecimientos, personas, lugares y entidades inventados. La inclusión de cualquier marca, arma, lugar, vehículo, persona o cosa no implica el patrocinio, afiliación o respaldo de esté juego. Los creadores y editores de este juego no apoyan, aprueban ni fomentan los comportamientos representados en este producto.

© 2005-2012 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports, y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identificaciones de la NBA y de los equipos miembros individuales de NBA que se utilizan en este producto son marcas comerciales, diseños de copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA, y no se pueden usar, en todo o en parte, sin una autorización previa y por escrito de NBA Properties, Inc. © 2012 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. © 2012 Christopher Victorio. Todos los derechos reservados.

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas al ejecutar uno de nuestros títulos, puedes ponerte en contacto con el personal de Soporte técnico a través de:

Teléfono: 914 146 607 (Las llamadas se cobran con tarifa nacional)
De lunes a viernes, de 13.00 a 21.00 horas (hora central europea)

Página web: http://support.2k.com

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego. Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.