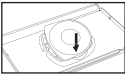
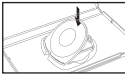


PRECAUCIONES

Este disco contiene software de juego para el sistema PSP™ (PlayStation®Portable). Nunca lo use en otro sistema, ya que podría llegar a dañarlo. Lea detenidamente el manual de instrucciones del sistema PSP™ para garantizar una correcta utilización. Mantenga el disco alejado de fuentes de calor, luz solar o humedad excesiva. No intente utilizar discos agrietados o deformados, o aquellos que se hayan reparado aplicando algún tipo de adhesivo, pues podrían dar lugar a un funcionamiento deficiente.



Presione una cara del disco como se indica y tire suavemente de él para extraerlo. Si presiona demasiado, el disco puede dañarse.



Coloque el disco como se muestra en la ilustración y presione suavemente hasta que haga clic y encaje en su sitio. Si introduce el disco mal, éste podrá dañarse.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

PIRATERÍA

Tanto el sistema PSP™ como este disco contienen mecanismos técnicos de protección diseñados para prevenir la reproducción no autorizada de las obras protegidas por derechos de autor presentes en este disco. La ley prohíbe el uso no autorizado de marcas registradas, así como cualquier reproducción no autorizada de obras protegidas por derechos de autor, tanto eludiendo estos mecanismos como por cualquier otro método.

Si dispone de cualquier información acerca de productos piratas o métodos empleados para eludir nuestras medidas de protección, envíe un mensaje de correo electrónico a la dirección anti-piracy@eu.playstation.com, o llame al número del Servicio de atención al cliente de su zona, que aparece en la contraportada de este manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en www.pegi.info.

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.

Encontrará más información en

www.pegionline.eu



ULES-01578

PARA USO PERSONAL SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PSP™ (PlayStation®Portable) solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o sus derechos de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de librerías de programas ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTÉ EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store y PlayStation®Home están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Licenciatura para venta solo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

“PS” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

NBA 2K13 © 2012 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Virtuos.

Made in Austria. All rights reserved.

ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Este PSP™Game incluye datos de actualización del software del sistema PSP™. Se necesitará una actualización en caso de que al iniciar el juego aparezca en pantalla un mensaje de solicitud de actualización.

Cómo realizar una actualización del software del sistema

Los datos de actualización se muestran con este icono en el menú inicial.



Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para actualizar el software del sistema PSP™. Antes de realizar la actualización, comprueba el número de versión de los datos.

- Durante la actualización, no desconectes el adaptador AC.
- Durante la actualización, no apagues el sistema ni extraigas el PSP™Game.
- No cancele la actualización antes de que finalice: esto podría provocar daños al sistema PSP™.

Cómo comprobar que la actualización se ha realizado correctamente

Selecciona “Ajustes” en el menú inicial y luego la opción “Ajustes del sistema”. Selecciona “Información del sistema”. La actualización se ha realizado correctamente si el número de versión del “Software del sistema” mostrado en pantalla coincide con el número de versión de los datos de actualización.

Para obtener más información sobre actualizaciones del software del sistema PSP™, visita el siguiente sitio web: eu.playstation.com

NIVEL DE CONTROL PARENTAL

El software de este PSP™Game dispone de un Nivel de control parental predeterminado basado en el contenido. Puede ajustar el nivel de control parental en el sistema PSP™ para limitar la reproducción de software de un PSP™Game con un nivel más alto que el nivel establecido en el sistema PSP™. Para obtener más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

Este juego está clasificado mediante el sistema PEGI. Los iconos de clasificación y de descripción de contenido se muestran en la caja del juego (excepto en aquellos lugares donde, por ley, sea aplicable otro sistema de clasificación). La correspondencia entre el sistema de clasificación PEGI y los Niveles de control parental es la siguiente:

NIVEL DE CONTROL PATERNO	CLASIFICACIÓN POR GRUPOS DE EDAD DE PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PSP™ para poder jugar.






ÍNDICE

- 3 CONFIGURACIÓN
- 4 CONTROLES
- 4 CONTROLES DEL MENÚ
- 4 ATAQUE
- 5 DEFENSA
- 5 SIN BALÓN
- 4 TABLA DE TIROS
- 6 MENÚ PRINCIPAL
- 7 MODOS DE JUEGO
- 8 CARACTERÍSTICAS DE NBA 2K13
- 8 ONLINE
- 9 MENÚ DE PAUSA
- 10 CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K13
- 16 CRÉDITOS MUSICALES DE NBA 2K13
- 20 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA, CONTRATO DE LICENCIA, Y DIVULGACIÓN Y USO DE LOS DATOS
- 22 SOPORTE TÉCNICO

CONFIGURACIÓN

Configura tu sistema PSP™ siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Enciende el sistema PSP™; el indicador POWER (alimentación) se iluminará en verde y aparecerá el menú principal. Pulsa el botón OPEN (abrir) para abrir la cubierta del disco. A continuación, introduce el disco de **NBA 2K13** con la cara de la etiqueta hacia la parte posterior del sistema PSP™ y cierra bien la cubierta del disco.

Selecciona el icono  del menú principal y a continuación selecciona el icono de . Aparecerá una imagen del software. Selecciona la imagen y pulsa el botón  para comenzar a cargar.

NOTA IMPORTANTE: la información de este manual es correcta en el momento de su edición, pero podrían haberse introducido algunos cambios de poca relevancia en posteriores fases de desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual se corresponden con la versión en inglés del producto y podrían haberse incluido algunas pantallas previas a la finalización del producto que pueden diferir ligeramente de la versión final.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

Puedes elegir el idioma que desees desde el navegador interno del sistema antes de empezar a jugar. Este título utiliza una función de guardado automático. No apagues el sistema mientras el indicador de acceso Memory Stick Duo™ parpadea. Este título no es compatible con ciertos caracteres presentes en el apodo del sistema PSP™. Se sustituirán por otros caracteres.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).

MODO INALÁMBRICO



El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.

COMPARTIR JUEGO



Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.

MODO INFRAESTRUCTURA



Wireless Compatible

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

CONTROLES DEL MENÚ

Confirmar/omitir escenas	Botón X
Esc/Atrás	Botón Δ
Cambiar conjunto de opciones 1	Botón L/botón R
Cambiar conjunto de opciones 2	Pad analógico hacia la izquierda/derecha
Página siguiente	Botón START (inicio)
Abrir menú 2K Nav	Botón SELECT (selección)
Opciones adicionales	Botón ○/botón □

ATAQUE

Mover jugador	Pad analógico
Tirar	Botón □ (estático)
Bandeja	Botón □ (en movimiento)
Finta de tiro	Botón □ (pulsar levemente)
Tiros variados	Botón □ + pad analógico
Pase de icono	Botón L (pulsar levemente)
Posteo	Botón L (mantener)
Turbo	Botón R
Pase	Botón X + pad analógico
Pase sobre la cabeza	Botón L + botón R + botón X
Pase picado	Mantén el botón L + botón X
Doble cambio de dirección izquierda/derecha	Botón ○ (pulsar levemente + control de dirección)
Por la espalda	Botón L + botón R + botón ○
Cambio de dirección	Botón ○ (pulsar dos veces)
Giro	Botón Δ (pulsar levemente)

ATAQUE

Salto de avance	Botón Δ (pulsar dos veces)
Medio giro	Botón L + botón R + Δ
Pedir bloqueo	Botón de dirección ↑
Quinteto	Botón de dirección ←
Jugadas ofensivas	Botón de dirección →
Control doble de jugador	Botón de dirección ↓
Tiempo muerto	Botón SELECT (selección)
Pausa	Botón START (inicio)












DEFENSA

Mover jugador	Pad analógico
Robo	Botón □
Defensa con pad analógico	Botón □ + pad analógico
Intercambio de iconos	Botón L (pulsar levemente)
Esprintar	Botón R
Cambiar jugador	Botón X
Forzar carga	Botón ○
Tapón	Botón Δ
Dos contra uno	Botón de dirección ↓
Quinteto	Botón de dirección ←
Jugadas defensivas	Botón de dirección →
Falta intencionada	Botón SELECT (selección)
Pausa	Botón START (inicio)

SIN BALÓN

Cambiar jugador	Botón X
Pedir pase	Botón Δ
	Botón Δ (con el balón en el aire)
Rebote	
Canasta tras rebote	Botón R + Botón Δ
Colocar un bloqueo	Botón ○

TABLA DE TIROS

Tiro en suspensión	Botón  (en estático)
Finta de tiro	Botón  (pulsar levemente)
Bandeja normal	Botón  + pad analógico hacia el aro
Bandeja izquierda	Botón  + pad analógico hacia la izquierda del jugador cuando encare el aro
Bandeja derecha	Botón  + pad analógico hacia la derecha del jugador cuando encare el aro
Suspensión hacia atrás	Botón  + pad analógico en dirección contraria al aro
Cambiar el tiro (en el aire)	Pulsa el botón  de nuevo durante la bandeja
Mate básico	Botón R + botón  + pad analógico hacia el aro
Mate espectacular	Botón R + botón  + pad analógico hacia la izquierda del jugador cuando encare el aro
Mate potente	Botón R + botón  + pad analógico hacia la derecha del jugador cuando encare el aro
Mate a aro pasado	Botón R + botón  + pad analógico en dirección contraria al aro

MENÚ PRINCIPAL

En cuanto se cargue el juego, pulsa el botón **START** (inicio) y selecciona tu perfil para acceder al menú principal.

• Partido rápido

¡Empieza a jugar ya! Mueve el pad analógico a izquierda/derecha para elegir tu equipo y arriba/abajo para elegir uniforme.

• Modos de juego

Elige Asociación para dirigir tu propio equipo de la NBA. Urbano recupera el baloncesto de las calles. Sé rápido y pasa directamente a los Playoffs o juega toda una temporada. Crea tus propias situaciones.

MI CARRERA

Asume el control de un rookie de la NBA y llévalo a lo más alto. Aumenta sus valoraciones ganando puntos de habilidad en juegos y ejercicios. Cuanto más duro juegues, más rápido mejorará tu jugador.

• Opciones

Personaliza el juego, las reglas, las presentaciones y la configuración del mando, y carga y guarda la configuración, el perfil, las plantillas, las opciones y los valores predeterminados.

• Funciones

Consulta el Visor V.I.P.; usa 2K Ritmos para crear listas de reproducción musicales; y abre Extras para introducir Códigos y consultar los Créditos del juego.

• Cargar/Guardar

Carga y guarda el perfil, las plantillas y las reglas.

• Online

Disfruta de más experiencias de juego con tus amigos.

MODOS DE JUEGO

• Asociación

La Asociación te permite controlar todos los aspectos del equipo. Eres el general manager, el entrenador y los jugadores en la pista. Estás a cargo de todo. Ojea a jugadores, ficha agentes libres, elige a los mejores universitarios en el draft, contrata entrenadores y ayudantes y haz muchas cosas más. No tienes por qué limitarte a una temporada. ¡Aquí se trata de establecer una dinastía!

• Temporada

Es justamente eso, una temporada de la NBA. Selecciona la duración de la temporada e intenta llevar a tu equipo a las finales de la NBA. ¿Conseguirás que tu equipo se haga con el campeonato de la NBA?

• Playoffs

Salta la temporada regular y métete de lleno en los playoffs.

• Urbano

Participa en partidos a toda cancha, a media cancha, uno contra uno y en competiciones de 21. ¿Tienes lo necesario para vencer a los mejores de la NBA en estos modos de juego especiales?

• Torneo

Prepara un torneo para disfrutarlo junto a tus amigos. Selecciona un torneo de 4 a 16 equipos, elige un draft de fantasía, ajusta la duración de los cuartos y la duración de los cuartos simulados.

• Práctica

Aprende los aspectos más refinados del baloncesto completando el modo Práctica. ¿Eres capaz de ejecutar los movimientos más complicados?

CARACTERÍSTICAS DE NBA 2K13

NBA 2K13 consigue de nuevo dar un paso adelante con esta serie de videojuegos tan alabada por la crítica. Sus nuevas características y el rendimiento mejorado elevan el estándar.

• Desafío Jordan

Vuelve a vivir 10 partidos legendarios diferentes de la carrera de Michael Jordan y consigue en **NBA 2K13** lo que Jordan logró en la pista. Vuelve a disputar los 10 escenarios de partidos para desbloquear el modo MJ: La creación de una leyenda.

• Mi Jordan

Completa el Desafío Jordan para desbloquear este modo especial en el que podrás asumir el control de un rookie recién drafteado llamado Michael Jordan y crear tu propia versión de la carrera de Michael en la NBA.

• Plantillas actualizadas

Se han incorporado todas las transacciones de la temporada 2011-2012 para que juegues con los equipos y valoraciones actuales.

• Banda sonora con 2K Ritmos

La banda sonora de este año incluye una impresionante colección de temas seleccionados por el propio Jay Z. NBA 2K13 incluye canciones de los mejores artistas del sector, como Jay Z, Mobb Deep, Meek Mill, Kanye West, Justice, Roy Ayers, Coldplay, Nas, Dirty Projectors, Santigold, U2, Daft Punk, Puff Daddy & The Family, Phoenix, Eric B & Rakim, Too Short y The Hours.

ONLINE

No olvides que todas las características en línea de NBA 2K13 descritas estarán disponibles hasta noviembre de 2013, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días. Consulta los detalles en www.2ksports.com/serverstatus.

¡Pon a prueba tu talento desafiando a tus amigos! En el menú Online puedes crear o encontrar partidas de dos formas:


• Partida de Exhibición

Enfréntate a un rival en el modo ad hoc y elige uno de los equipos, uniformes, quintetos y pabellones disponibles.

• Partida urbana

Enfréntate cara a cara gracias al modo ad hoc y disfruta de partidos emocionantes de dos jugadores con diversas opciones de juego, como media pista y pista completa, tres contra tres, cuatro contra cuatro y hasta cinco contra cinco.

MENÚ DE PAUSA

Si quieres tomarte un respiro o modificar las opciones del juego, accede al menú de pausa. Pulsa el botón START (inicio) en cualquier momento de la partida para acceder al menú. Pulsa el botón  para seleccionar cualquier opción del menú de pausa.

Nota: solo el usuario que tenga la posesión del balón podrá pausar el juego.

• Continuar

Vuelve a la acción.

• Repetición

Disfruta de nuevo de tu asombroso mate, pase por la espalda o robo de balón gracias al sistema de repeticiones.

• Entrenador

Personaliza la estrategia del equipo.

• Tiempo muerto

Pide un tiempo muerto y reorganiza el equipo.

• Opciones

Ajusta las opciones del juego.

• Salir

Sal del juego.

CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K13

EQUIPO DE DESARROLLO VIRTUOS

Consejero delegado de Virtuos

G. Langourieux

Director de producción

F. Pan

Dirección de ventas en Europa y Asia

P. Angely

Productor ejecutivo

J. Boehm

Productor

Zh.Y. Hao

PROGRAMACIÓN

Director técnico

J. Klufft

Jefe de programación

Zh.M. He

Programación

Q. Gui

X.Q. Lu

Gestión de datos

J.Y. Lu

GRÁFICOS

Director de gráficos

F. Lavignasse

Jefe de gráficos

B. Yang

Grafistas

Y. Xiong

H.B. Lu

CONTROL DE CALIDAD

Coordinador de control de calidad

B. Bao

Jefe de control de calidad

W.X. Gao

Control de calidad

Ch. Zhang

L. Liu

Q. Zhao

Y. Wang

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 Cort

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'tNoBullHere, producido por Del the

Funky Homosapien

Producido por APLUS y AGE

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 PProof

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

Murmulllos 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

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

FOX STUDIOS

Keith Fox

Emily Seibert

Jake Goodwin

Blue

2K CHINA

Director general Julien Bares	Pruebas Wei Dan Qu Wei Lu Ting Ting Wang Yang Ren Jie Chen Deng Liang
Director de producción Liu Jing	
Productor Hu Gang	
Control de calidad Xiao Liang	EQUIPO DE LOCALIZACIÓN Pruebas sénior de control de calidad Shen Wei
CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA Coordinador de control de calidad Zhang Xi Kun	Pruebas Zhao Xiao Xu Guo Wen Jie Dai Xing Ao
Supervisor de control de calidad Steve Manners	
Pruebas de control de calidad Xiao Yao Gao You Ming	Agradecimientos especiales Zhao Hong Wei Zhang Qing He

2K PUBLISHING

Presidente Christoph Hartmann	Diseño web Keith Echevarria
Jefe de operaciones David Ismailier	Diseñador gráfico júnior Christopher Maas
Vicepresidente sénior, desarrollo deportivo Greg Thomas	Ayudante de producción de marketing Ham Nguyen
Productor ejecutivo Jeff Thomas	Coordinador de producción de video J. Mateo Baker
Productor Robert Nelson	Editor de video Kenny Crosbie
Director sénior de desarrollo de producto Kate Kellogg	Editor de video júnior Michael Howard
Director de tecnología Jacob Hawley	Especialista de capturas Doug Tyler
Arquitecto de sistemas online Louis Ewens	Coordinador de proyecto de marketing Renee Ward
Coordinador de operaciones de desarrollo de producto Ben Kvalo	Director de producción creativa Jack Scalici
Vicepresidente sénior de marketing Sarah Anderson	Coordinador sénior de producción creativa Chad Rocco
Vicepresidente de marketing deportivo Jason Argent	Coordinador de producción creativa Josh Orellana
Vicepresidente internacional de marketing Matthias Wehner	Coordinador de relaciones con el consumidor Ronnie Singh
Director sénior de marketing y relaciones públicas Chris Snyder	Vicepresidente de desarrollo empresarial Kris Severson
Coordinador sénior de marca Mark Goodrich	Vicepresidente jurídico Peter Welch
Coordinador de marca Andrew Blumberg	Vicepresidente, asesor y asuntos comerciales Brad Simon
Coordinador de marketing y relaciones públicas Ryan Balke	Director de operaciones Dorian Rehfield
Ayudante de marketing Rebecca Euphrat	Especialista de licencias y operaciones Xenia Mul
Director de relaciones públicas en Norteamérica Ryan Jones	Director de investigación y planificación Mike Salmon
Director de producción de marketing Jackie Truong	Coordinador de marketing y relaciones con socios Dawn Burnell
Director de gráficos y marketing Lestey Zinn Abarcar	AGRADECIMIENTOS ESPECIALES Chris Jones Toldi Ingram Kendell Rogers Rick Shawalker Lori Durrant Jeremy Ford Daisy Amescua Michael Speiler
Director del sitio web Gabe Abarcar	

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

VP de control de calidad Alex Plachowski	Pruebas Chris Adams Dale Bertheola David Antrim Lauren Hacaga Bill Lanker Jeremy Thompson Frankie Ludena Robert Klemptner Michael Speller Glenn Boyd Helmo Cardenas Rey Carmier Elias Coe Rodolfo Garcia Cris Maurera Kevin Norwood Tom Roseman
Coordinador de pruebas David Arnsperger	
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	

2K GAMES INTERNATIONAL

General Manager Neil Ralley	Coordinador adjunto de relaciones públicas internacionales Sam Woodward
Coordinador de marketing internacional Sian Evans	Ejecutivo adjunto de relaciones públicas internacionales Megan Rex
Coordinador de producción internacional Yvonne Dawson	Coordinador de marketing digital internacional Martin Moore
Director sénior, relaciones públicas internacionales Markus Wilding	Equipo de diseño James Crocker Tom Baker

DESARROLLO DEL PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL

Productor internacional Iain Willows	Equipos externos de localización Around the Word Synthesis International Srl Synthesis Iberia Robert Böck
Coordinador de localización Nathalie Mathews	
Coordinador adjunto de localización Arsenio Formoso	

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

Supervisor de control de calidad de localización José Miñana	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
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	

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 Roche/Olivier 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
Gall 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 Igoudala
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

Cortésia 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

Cortésia de Glassnote Entertainment Group

Compuesto por Laurent Mazzalai,

Christian Mazzalai, Frederic Jean Joseph

Moulin y Thomas Pablo Croquet

Publicado por Ghettablaster SARL

Administrado por Kobalt Music Publishing America, Inc.

Victory

Interpretado por Diddy (con The Notorious B.I.G. & Busta Rhymes)

Cortésia 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

Cortésia 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

Jezy

Compuesto por Jeffrey Bhasker, Benjamin

Hudson-McLdowie, 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

Cortésia 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 Schematics

Music, Inc. y Universal Music - Z Songs

(ASCAP/BMI) y Pete Rock Publishing

(ASCAP) por cuenta de Reach Music

Publishing Inc.

Cortésia de Columbia Records

Por acuerdo con Sony Music Licensing

Viva La Vida

Interpretado por Coldplay

Cortésia 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

Cortésia 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

Waliak 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)

Cortésia 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

Cortésia 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

(C) 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 Hawon 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 Kassem 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

Giamalakakis, *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, Inc.**

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.

FAR52.227-19, 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 varias leyes) de 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 York 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 CONTACTO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012 (EE. UU.).

Net BSD

The communications function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see <http://www.scei.co.jp/pdp-license/pspnet.txt>

© 2006-2012 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2012 NBA Properties, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

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.

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. Tarifované 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. Tarifované 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 Χροσση
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.