

BECOME THE GREATEST

NBA 2K11



MICHAEL 23 JORDAN



XBOX 360

XBOX LIVE



© 2005-2010 Take-Two Interactive Software y sus subsidiarias. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identificaciones de la NBA y de los equipos de la NBA usadas en este producto son marcas comerciales, diseños con derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos de la NBA, y no pueden usarse, total o parcialmente, sin el consentimiento previo por escrito de NBA Properties, Inc. © 2010 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.

© 2006 - 2011, Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN, TOP SPIN 4, Take-Two Interactive Software, 2K Sports y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN 4 utiliza Havok®. ©Copyright 1999 - 2011 Havok.com, Inc. y sus licenciarios. Todos los derechos reservados. Consulta www.havok.com para obtener más información. Generación de rostros de Singular Inversions Inc. Utiliza tecnología Bink Video. Copyright ©1997 - 2011 de RAD Game Tools, Inc. Sistema de sonido FMOD Ex Copyright ©1994 - 2011 de Firelight Technologies Pty. Ltd. El resto de marcas pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.

5249553/MAN



XBOX 360

2K SPORTS TOP SPIN 4



⚠ ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



Para más información, visite <http://www.pegi.info> y pegionline.eu

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	2
CONTROLES	3
NOCIONES BÁSICAS DE SAQUE.....	4
NOCIONES BÁSICAS DE GOLPE	6
PANTALLA DE JUEGO.....	9
MENÚ PRINCIPAL	12
EXHIBICIÓN.....	13
CARRERA.....	14
REY DE LA PISTA.....	19
ACADEMIA TOP SPIN.....	20
CONÉCTATE A Xbox LIVE	20
ZONA DE JUGADOR.....	22
OPCIONES	29
3D ESTEREOSCÓPICO.....	30
PAUSA DE JUEGO.....	31
JUGADORES PROFESIONALES	31
CRÉDITOS.....	40
GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE, CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS.....	44
ATENCIÓN AL CLIENTE.....	46

PRESENTACIÓN

Top Spin 4 redefine la forma de jugar al tenis. Sus intuitivos controles ofrecen una accesibilidad inmediata, a la vez que proporcionan una experiencia intensa y gratificante a los expertos del tenis que quieran planear sus estrategias, aprovechar los puntos débiles del rival y convertirse en una fuerza imparable en la pista.

¡El título con más opciones y funciones de la saga **Top Spin** hasta la fecha, **Top Spin 4**, te traslada al primer plano del tenis profesional!

- El elenco de jugadores más completo hasta la fecha, creado con el sistema Signature Style de 2K.
- Un Creador de jugadores mejorado con NUEVOS sistemas de entrenamiento y desarrollo.
- Un increíble y absorbente modo Carrera.
- Elementos de transmisión televisiva totalmente nuevos y con gráficos impresionantes.
- Modo Gira Mundial totalmente en línea.

¿Tienes lo que hay que tener para convertirte en el número 1 del mundo?

AYUDA DEL JUEGO

Para mejorar tu experiencia de juego y tu nivel de satisfacción, **Top Spin 4** te proporciona información y ayuda constante.

- Aparecerán tutoriales explicando funciones y opciones al comienzo de cada modo de juego.
- Se mostrarán los controles específicos de la actual pantalla en la parte inferior de la misma.
- Pulsa **Y** para acceder a las pantallas de ayuda (si están disponibles).

MODO 3D

IMPORTANTE Si quieres disfrutar del 3D, necesitarás un televisor de alta definición compatible con la función de 3D, así como un cable HDMI de alta velocidad.

Para usar la función de 3D de **Top Spin 4**, activa la opción de 3D en tu televisor. Cuando empiece el juego, selecciona **3D estereoscópico** en el **menú principal** y sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla. Si quieres más información, consulta el apartado **3D estereoscópico** de este manual.

CONTROLES

MANDO Xbox 360



CONTROLES DEL TECLADO DE JUEGO Y DEL MENÚ

MENÚS	
Volver al menú principal (si está disponible)	
Resaltar selección	
Seleccionar/Validar/Avanzar	
Atrás/Cancelar	
Ayuda del juego (si está disponible)	
Pausa durante el juego/Reanudar juego	
TECLADO EN EL JUEGO	
Mover cursor	
Seleccionar/Avanzar	

NOCIONES BÁSICAS DE SAQUE

CONTROLES BÁSICOS	
Mover jugador/Apuntar	
Saque plano	
Saque liftado	
Saque cortado	
Saque y volea	+ , o
Reposicionamiento rápido (tras saque)	
CONTROLES AVANZADOS	
Saque avanzado	(mover) + (apuntar)

SAQUE BÁSICO

Lanza la bola pulsando , o en función del tipo de saque que quieras realizar. El tiempo que tengas pulsado el botón hará que la potencia del movimiento sea mayor o menor. Suelta el botón para ejecutar el saque.

SAQUE NORMAL Pulsa , o .

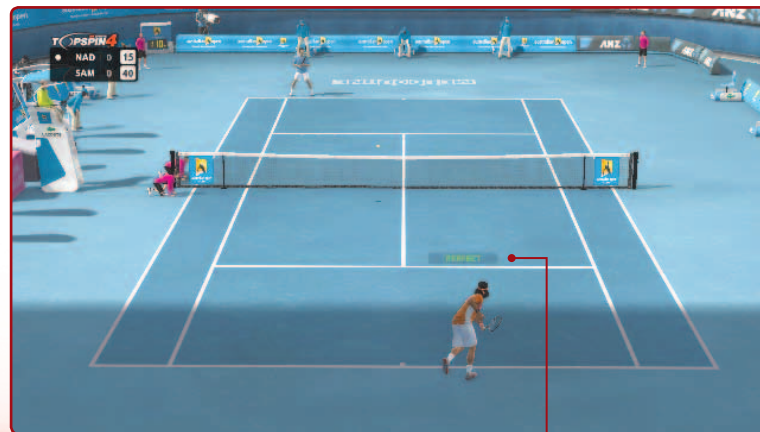
SAQUE POTENTE Mantén pulsado , o hasta que la bola llegue al punto más alto del lanzamiento y suelta el botón.

Usa para apuntar en el saque. Aprende a controlar el tiempo que mantienes pulsado el Botón en la dirección en la que apuntas para no darle a la red o sacar la bola fuera.

SAQUE AVANZADO

Usa para realizar un saque avanzado:

1. Presiona para lanzar la bola.
2. Espera para sincronizar el golpe con el punto más alto del lanzamiento y presiona para realizar un saque plano, para un saque cortado y para un saque liftado.



Visualización de tiempo de saque

VISUALIZACIÓN DE TIEMPO DE SAQUE

Al realizar un saque potente o un saque avanzado, la sincronización al soltar el botón es muy importante. El momento perfecto es cuando la bola está en el punto más alto de su trayectoria. La visualización del tiempo te ayuda a sacar mejor. Cuando está activada, aparece después de sacar y clasifica tu movimiento. Comprueba la clase conseguida tras un saque para hacerte una idea del tiempo necesario para realizar un saque perfecto.

Para activar la visualización de tiempo, selecciona **Ayuda del juego** en el menú de opciones del menú principal o en el menú de pausa y configura la opción **Visualización de tiempo** como **activa**.

NOCIONES BÁSICAS DE GOLPE

GOLPES DE FONDO Y ESPECIALES

CONTROLES BÁSICOS	
Mover jugador/Apuntar	⌚
Golpe plano	A
Golpe liftado	B
Golpe cortado	X
Globo/Repetir tras un punto	Y
Dentro afuera	LT + A, B o X
Dejada	RT + X + ⌚ lejos de la red

VOLEA

CONTROLES BÁSICOS	
Mover jugador/Apuntar	⌚
Volea normal	A
Volea potente	B
Volea de control	X
Volea normal	Y
Reposicionamiento rápido (tras saque)	RB

TIPOS DE GOLPE

GOLPES DE FONDO

GOLPE PLANO (A)

Usa el golpe plano para pegadas potentes y directas. Practica manteniendo pulsado A para cargar a tope el indicador de potencia y desplegar la máxima efectividad.

LIFTADO (B)

Un golpe liftado te permite conferir mucha dirección a la bola, pero sigue siendo un golpe muy rápido. La bola tendrá un efecto de rotación hacia delante que hará que caiga al suelo más rápido que con un golpe plano y, además, botará más alto. Un golpe liftado es el más efectivo para golpes cruzados si estás atacando. También puedes realizar un golpe liftado cuando defiendas, ya que, al botar tan alto, a tu rival le resultará complicado devolver la bola.

CORTADO (X)

Un golpe cortado es el efecto inverso al liftado. El efecto de rotación hacia atrás de la bola hace que esta pase muy baja por encima de la red y además botará muy poco. La poca velocidad que adquiere la bola hace que el golpe cortado sea muy eficaz en el juego defensivo, ya que te da tiempo para reposicionarte antes de que tu adversario devuelva la bola. Puedes usarlo también en el ataque si quieres correr a la red, puesto que te dará tiempo a tomar posición y prepararte para una volea.

GOLPES ESPECIALES

GLOBO (Y)

Si pillas a tu oponente cerca de la red, realiza un globo para lanzar la bola por encima de su cabeza. Ten cuidado, porque quizá pueda responder al golpe y devolvértelo con un remate alto.

DEJADA (RT + X)

La dejada lanza la bola cerca de la red, + ⌚ lejos de la red obligando al rival a salir corriendo desde la línea de fondo para intentar devolverla.

CONSEJO PROFESIONAL Una buena estrategia para subir a la red es mantener pulsado RB. Mantén también pulsado X para preparar un golpe cortado, apunta con ⌚ y, por último, suelta X. Una bola cortada te permitirá volver a colocarte y con RB podrás ir a la red rápidamente para afrontar el golpe que te devuelva tu adversario.

PEGADA

Para realizar el movimiento de golpe:

1. Usa ⌚ para posicionar a tu jugador para el golpe.
2. Mantén pulsado A, B, X o Y.
3. Suelta el botón de golpe para mover mientras apuntas con ⌚.

El tiempo que mantengas pulsado el botón afecta a la potencia del golpe:

GOLPE NORMAL

Los golpes estándar son los golpes básicos que puede realizar un jugador. No tienen ninguna ventaja ni desventaja en particular.

GOLPE DE CONTROL

Para realizar un golpe bien sincronizado y dirigirlo de forma precisa, pulsa un botón de golpe. Se renuncia a la potencia por la precisión.





GOLPE POTENTE

Si mantienes pulsado el botón durante más tiempo imprimirás potencia al golpe. Con este golpe tendrás más posibilidades de sacar la bola fuera o de darle a la red si no sincronizas bien.

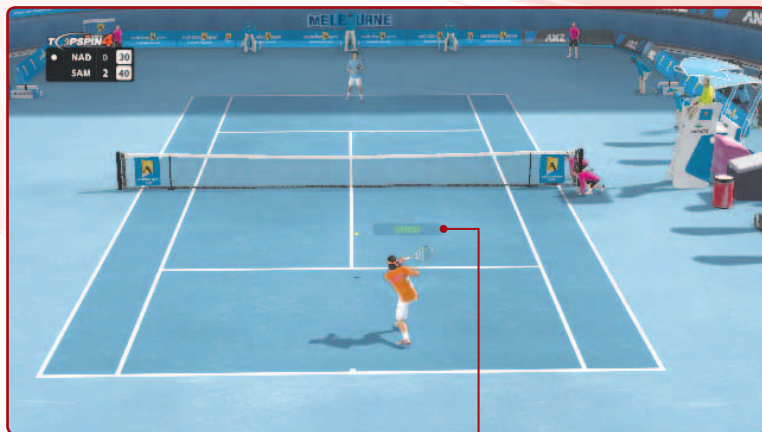
CONSEJO PROFESIONAL Cuando mantengas pulsado el botón de golpe, suéltalo en el momento en que tu jugador deba empezar el movimiento para que el golpe esté bien sincronizado. ¡Cuanto antes mejor!

VOLEA

Para realizar una volea:

1. Usa  para apuntar.
2. Pulsa y suelta rápidamente un botón de golpe:  (volea normal),  (volea potente) o  (volea de control). El tiempo que tengas pulsado el botón no influye a la hora de realizar una volea; solo importa la sincronización.

VISUALIZACIÓN DE TIEMPO DE GOLPE



Visualización de tiempo de golpe

La calidad de un golpe se ve afectada por el momento en que sueltes el botón pertinente. Si esperas demasiado, la calidad se verá reducida. Si está activada, la **visualización de tiempo** se muestra cuando sueltas un botón de golpe para valorar la pegada. Consulta la visualización de tiempo para aprender a coordinar movimientos y realizar golpes perfectos. ¡Siempre es mejor soltar un botón de golpe demasiado pronto que demasiado tarde!

CONSEJO PROFESIONAL Intenta soltar el botón de golpe más o menos cuando la bola bote en tu lado de la pista. Es un buen comienzo para aprender a sincronizar bien.

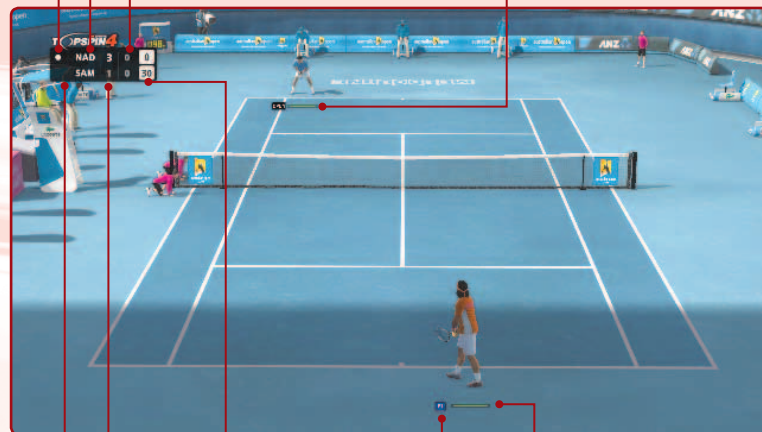
PANTALLA DE JUEGO

Indicador de servicio

Nombres de jugadores

Juegos ganados en set actual

Jugador de la IA



Marcador

Juegos ganados en anteriores sets

Puntos ganados

Jugador humano (J1, J2, J3, J4)

Indicador de cansancio

ELEMENTOS DE LA PANTALLA DE JUEGO

NOMBRES DE JUGADORES

Nombres de los jugadores profesionales y jugadores creados en pista.

INDICADOR DE SERVICIO

El punto de color situado junto a un nombre indica que a ese jugador le toca sacar.

JUGADOR DE LA IA

La indicación **CPU** muestra que se trata de un jugador controlado por la consola.

JUGADOR HUMANO

Las indicaciones **J1**, **J2**, **J3** y **J4** muestran que se trata de jugadores humanos y qué mando está usando cada uno.

MARCADOR

Te informa del juego y el set actuales. **Puntos ganados** se actualiza con cada nueva puntuación en el juego actual. **Juegos ganados en set actual** muestra los juegos ganados por un jugador hasta el momento en el set. **Juegos ganados en anteriores sets** muestra el tanteo final de los anteriores sets.

VISUALIZACIÓN DE TIEMPO*

La visualización de tiempo valora la sincronización de la pegada para ayudar a aprender la realización de saques y golpes precisos.

INDICADOR DE CANSANCIO*

Bajo todos los jugadores se muestra un indicador de fatiga. A medida que el atributo Resistencia aumenta, el tenista se vuelve más resistente al cansancio.

VERDE	El jugador se siente fuerte.
AMARILLO	El jugador se siente un poco cansado.
NARANJA	El jugador se siente muy cansado.
ROJO	El jugador está agotado.

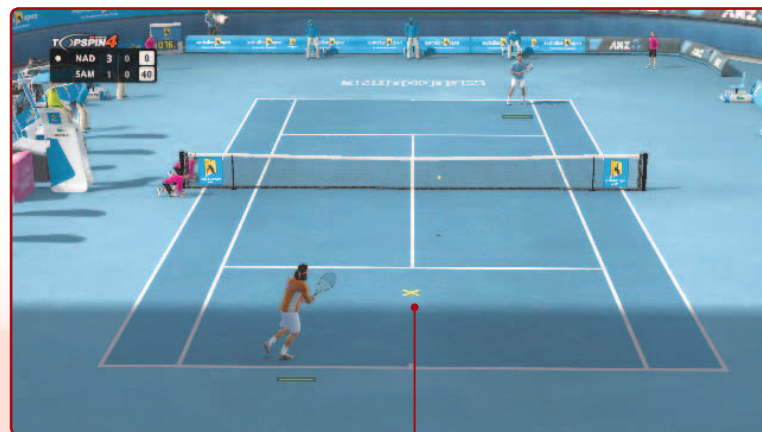
CONSEJO PROFESIONAL Aumenta el cansancio de un rival obligándolo a correr de un lado a otro de la pista para intentar devolver tus golpes.

AYUDA DE GOLPE*

Estos iconos aparecen para identificar y valorar el tipo de golpe que acabas de realizar.

ICONO DE GOLPE POTENTE	El círculo blanco se va llenando manteniendo pulsado el botón de golpe. Cuando esté lleno, aparecerá una esfera roja en medio para indicar que el golpe potente está listo.
ICONO DE GOLPE DE CONTROL	Verás aparecer un icono de retícula al pulsar rápidamente un botón de golpe. Sirve para indicarte que has realizado un golpe de control.

Los elementos de pantalla marcados con "" pueden activarse o desactivarse en el menú **Ayuda del juego**.



Ayuda de primer bote

AYUDA DE PRIMER BOTE*

Muestra dónde dará la bola al otro lado de la pista en su primer bote.

VELOCIDAD DE SAQUE


Indica la velocidad del servicio en MPH o KM/H. Puedes cambiar el tipo de unidad en el menú **Opciones**.

ICONO DE REPETICIÓN

Cuando este icono aparece, puedes pulsar **Y** para ver una repetición del último punto.

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal es tu punto de inicio para acceder a los modos de juego y funciones de **Top Spin 4**.

NOTA Al comenzar el juego desde la pantalla de inicio, pasarás antes que nada por la zona de prácticas. Desde aquí, pulsa  para mostrar el menú principal.

OPCIONES DEL MENÚ PRINCIPAL

MODOS DE JUEGO

• Exhibición

Abre el menú de modos de juego de **Top Spin 4** para elegir a cuál quieres jugar.

¡Juega ya un partido de exhibición! Requiere un proceso de configuración mínima. (1-4 jugadores)

• Carrera

Conviértete en una leyenda del tenis. Gestiona las carreras de tus jugadores personalizados. Contrata a entrenadores cada vez más expertos para que te ayuden a llevar tu talento hasta la cima.

• Rey de la pista

¡Impón tu ley! Juega partidos rápidos de eliminación hasta con 3 amigos más. (1-4 jugadores)

• Academia Top Spin

Aprende los métodos de control básicos y las habilidades avanzadas de **Top Spin 4**. (1 jugador)

Xbox LIVE

Conéctate a Xbox LIVE® para acceder a desafíos de tenis multijugador y consultar quiénes son los mejores jugadores del mundo.

ZONA DE JUGADOR

Crea un tenista profesional personalizado para los modos Carrera y Gira Mundial, gestiona los jugadores ya creados y elige con cuáles entrenarás en la zona de prácticas.

ELEMENTOS DESBLOQUEADOS

Accede a la lista de elementos desbloqueados de **Top Spin 4**. Consulta lo que has ganado y averigua qué necesitas para hacerte con las recompensas que haya bloqueadas.

OPCIONES







Consulta y modifica la configuración de las opciones de juego.

3D ESTEREOSCÓPICO

Juega a **Top Spin 4** en el modo 3D.

EXHIBICIÓN








CONTROLES ADICIONALES

Asignar posición en pista	 
Seleccionar aleatoriamente jugador profesional/pista	
Pasar de atributos a habilidades y viceversa/ Recorrer pestañas de superficie de pista	 
Cambiar atuendo de jugador	

NOTA Excepto para la activación del mando, las asignaciones de pista y la selección de jugador, todos los comandos se deben realizar con el perfil principal.

JUGAR AL MODO EXHIBICIÓN

Jugar al modo Exhibición es la forma más rápida de entrar en acción en **Top Spin 4**. Lánzate a meterte en un partido tras elegir ciertos parámetros básicos.

1. Elige un partido de exhibición **individual** (1-2 jugadores) o de **dobles** (1-4 jugadores) y selecciona un dispositivo de almacenamiento para guardar el progreso de tu partida.
2. Los jugadores 2, 3 y 4 (si juegan) pueden pulsar  para activar sus mandos.
3. Todos los jugadores, por turnos, (del 1 al 4) usan  /  para seleccionar una posición en pista. Solo un jugador puede ocupar cada posición.
4. Cada jugador debe seleccionar a un tenista. En la pantalla de selección de jugadores, mueve el cursor para resaltar diferentes jugadores; pulsa  para ver los atributos/habilidades. Pulsa  para seleccionar un jugador profesional o un jugador creado; pulsa  para elegir a un jugador de manera aleatoria. El jugador principal escoge a su tenista y los controlados por la consola. El resto de jugadores humanos hacen su elección con ayuda de su correspondiente mando.
5. Selecciona el nivel de dificultad de los jugadores IA. Cada uno puede tener un nivel de dificultad diferente.
6. El jugador principal selecciona un escenario específico desplazándose hacia la izquierda/derecha, o uno al azar pulsando .
7. Decide el sistema de puntuación del juego, el número de sets por partido, el número de juegos por set y si quieres o no súper tie-break (tie-break decisivo de 10 puntos).

8. Juega el partido.
9. La pantalla Partido de exhibición muestra información del partido y los puntos ganados por cada jugador. Desde esta pantalla, puedes elegir entre **Volver a jugar** con la misma configuración y jugadores, o **Salir** del partido.

SISTEMA DE PUNTOS DE EXHIBICIÓN

El sistema de puntos es una función única de nueva incorporación a **Top Spin 4**. Te permite animar los partidos de exhibición con varias opciones de puntuación:


TENIS CLÁSICO	Juega con reglas profesionales estándar de tenis.
TENIS PORCENTUAL	Un punto sumado por golpe ganador, un punto perdido por falta. Gana quien antes consiga un determinado número de puntos: 6, 11 ó 21.
SACAR Y PUNTUAR	Solo quien saca puede marcar puntos durante el juego. Además, conserva el saque ganando el punto. Si pierde, el otro jugador se hace con el saque y con la oportunidad de marcar puntos.

CARRERA

¡Forja una leyenda! Crea jugadores personalizados (hasta 4) y ayúdalos a evolucionar de meros principiantes a leyendas compitiendo contra los mejores tenistas de la historia. Consigue puntos de experiencia (PX) por todo lo que haga tu jugador, como entrenar, competir, asistir a eventos especiales, cultivar una impresionante cantidad de fans... A medida que tu jugador consiga PX, podrás usarlos en la pantalla Evolución del jugador para mejorar la habilidad de tu tenista en la estrategia que elijas.

NOTA También puedes crear jugadores en la **Zona de jugador**. Existe la posibilidad de editar jugadores creados en **Carrera, Zona de jugador y Gira Mundial**.

OPCIONES DE CARRERA

CONTROLES ADICIONALES	
Borrar jugador creado	
JUGAR	Selecciona eventos de un calendario de 12 meses para hacer avanzar la carrera profesional del jugador que hayas creado.
MI JUGADOR	Modifica y mejora a tu jugador creado.
MENSAJES	Accede a tu correo para ver invitaciones y ofertas de grandes marcas de la comunidad tenística, que quieren contar con tu imagen o participación.
RANKING	Consulta el ranking de los mejores jugadores.
OPCIONES	Cambia los ajustes del modo Carrera.
GUARDAR/SALIR	Guarda el progreso en el modo Carrera de tu jugador creado o finaliza la sesión de juego.

CONFIGURACIÓN DE CARRERA

Al comienzo de una nueva carrera, tienes que establecer una configuración de carrera para tu jugador creado. Ten en cuenta que, una vez comenzada una carrera, NO PODRÁS cambiar el formato de los partidos.

Usa las siguientes opciones para determinar una configuración de carrera:

DIFICULTAD	Elige el nivel de dificultad de los rivales controlados por la consola.
AUTOGUARDAR CARRERA	Elige SÍ para guardar automáticamente el progreso en la carrera de un jugador después de cada partido.
FORMATO DE PARTIDO	
• Normal	Cada competición de la carrera de un jugador tiene su propio formato específico.
• Top Spin	Todos los partidos se juegan en 3 sets de 3 juegos, además de un súper tie-break en el último set.
• Tenis real	Juega 3 ó 5 sets de 6 juegos cada uno.

FICHA DE JUGADOR

Puedes consultar la siguiente información en tu ficha de jugador:

PUNTOS DE TEMPORADA	Puntos ganados desde el 1 de enero.
RANKING EN LA TEMPORADA	Ranking basado en los puntos de la temporada (incluye a los mejores jugadores de la temporada actual).
PUNTOS TOP SPIN	Puntos ganados durante los últimos 12 meses.
RANKING TOP SPIN	Ranking basado en los puntos Top Spin (es el ranking más importante; el líder es el jugador número 1 de la liga).
NIVEL	El nivel de un jugador puede ser de 0 a 20. Si quieres pasar al siguiente nivel, tienes que invertir los PX en la pantalla Evolución del jugador para incrementar los atributos del tenista.
ESTADO DE CARRERA	Tu jugador comienza siendo Recién Llegado. Puedes incrementar su estado completando objetivos. El último escalafón de progreso es el de Leyenda.
HABILIDADES	Gana habilidades especiales completando los objetivos de tu entrenador.
FANS	Incrementa la popularidad de tu jugador forjándole una reputación de profesional consolidado.
PATROCINIOS	Juega torneos patrocinados para atraer patrocinadores y consigue más equipamiento deportivo.

JUGAR

La pantalla Jugar muestra un calendario de actividades que se dividen en eventos preparatorios y torneos. Puedes participar en un evento preparatorio y un torneo cada mes. Estudia el calendario para decidir qué actividades de un mes determinado servirán para potenciar más tu carrera.

EVENTOS

Elige un evento preparatorio por mes, sea de la columna Entrenamiento con compañero de duelo o Eventos especiales. Seleccionar un evento cancela los otros.

ENTRENAMIENTO CON COMPAÑERO DE DUELO	Juega con un compañero de duelo y gana PX por los partidos de entrenamiento mientras adquieres una valiosa experiencia.
--------------------------------------	---



EVENTOS ESPECIALES

Los Eventos especiales incluyen partidos de exhibición, partidos de ensueño contra jugadores legendarios, desafíos de patrocinio, entrenamientos físicos y fiestas de la jet-set. Los eventos especiales incrementan tu número de fans y tus PX.

TORNEOS

Mejora a tu jugador y pon a prueba sus técnicas en diferentes torneos. El rendimiento de tu jugador en cada uno de ellos puede proporcionarte PX y más fans; cuanto mejor quedes en el ranking, más PX recibirás. **Top Spin 4** incluye algunas de las competiciones más prestigiosas del mundo del tenis, como:

TORNEO DE LAS ESTRELLAS	Disponible para los 8 jugadores más populares.
BARCLAYS ATP WORLD TOUR FINAL o TOP SPIN FINALS	Solo de tenis masculino/ Solo de tenis femenino.
TENNIS WORLD FINAL y COPA CONTINENTAL	Participas representando a tu país.
MASTERS y GRAND SLAMS	
OTROS GRANDES TORNEOS Y TORNEOS MENORES	

NOTA Algunos eventos de torneo no están disponibles al principio. Irás desbloqueándolos a medida que alcances otros estados. Puede que haya eventos con condiciones de desbloqueo específicas.

MI JUGADOR

Visita esta pantalla para modificar y mejorar a tu jugador creado.

NOTA También puedes modificar y mejorar un jugador creado accediendo a **Mi jugador** desde **Zona de jugador** o el modo **Gira Mundial** de Xbox LIVE.

MENSAJES

Consultar tus mensajes te ayudará a progresar a tope en la carrera de tu jugador. El icono pertinente parpadea cuando tienes algún mensaje esperando, como:

OFERTAS	Ofertas de entrenadores y patrocinadores.
AVISOS	Torneos especiales y competiciones internacionales a los que puede acceder tu jugador.
NOTICIAS	Para ponerte al día sobre tu número de fans.

RANKING

CONTROLES ADICIONALES	
Ver ranking de tu jugador	X
Recorrer las categorías de ranking	LT/RT
Pág. anterior/Pág. siguiente	LB/RB

Compara el ranking de tu jugador. Trabaja duro para ascender en el ranking durante una temporada ganando torneos y acumulando así puntos de temporada. Las listas de ranking visibles incluyen:

RANKING TOP SPIN	Ranking basado en los puntos Top Spin (es el ranking más importante; el líder es el jugador número 1 de la liga).
RANKING EN LA TEMPORADA	Ranking basado en los puntos de la temporada (incluye a los mejores jugadores de la temporada actual).
RANKING DE SERIES	
MIEMBROS DE CLUB DE FANS	Los jugadores mejor posicionados en el ranking compiten en el Torneo de las Estrellas.

OPCIONES

Consulta y modifica las opciones establecidas en la **configuración de carrera**.

GUARDAR/SALIR

Guarda tu partida antes de salir de la actual sesión del modo Carrera para almacenar todos los datos y los cambios nuevos.

NOTA Activa **Autoguardar carrera** seleccionando **SÍ** en el menú de **opciones de carrera** para que la partida se guarde automáticamente después de cada partido.

TUS FANS

Incrementa tu número de fans haciendo acto de presencia en eventos especiales o ganando torneos. Los fans no pueden ayudarte en la pista, pero ser popular te abrirá puertas en tu carrera. Si tienes muchos fans, podrías ganarte una plaza en el Torneo de las Estrellas o incluso desbloquear eventos de torneo exclusivos.

REY DE LA PISTA

Rey de la pista es un modo de juego breve multijugador. Hasta 4 jugadores compiten en eliminatorias rápidas individuales. El perdedor de cada partido es reemplazado por un nuevo participante, mientras que el ganador se queda para jugar de nuevo.

Tú decides si se juega a un determinado número de victorias o de partidos. La duración de los partidos es de 3, 5 ó 7 puntos. Puedes jugar con uno de los tenistas profesionales de **Top Spin 4** o utilizar un jugador de tu creación.

1. Selecciona jugador y atuendo. Juega como uno de los tenistas profesionales de **Top Spin 4** o elige a uno de los jugadores creados por ti.
2. Decide los detalles: **reglas, puntos ganadores, dificultad IA y condición de fin**.
3. Configura la asignación de mandos.
4. Dos jugadores se enfrentan en el primer partido. Una vez jugado, el ganador se queda para disputar el segundo partido y el perdedor es sustituido por un nuevo rival. La rotación prosigue partido tras partido hasta que se cumple la condición de fin. ¡Gana todos los que puedas para convertirte en rey de la pista!

ACADEMIA TOP SPIN

CONTROLES ADICIONALES

Omitir conversación



Conviértete en alumno de tenis, aprende las nociones básicas y ve avanzando a clases más centradas en lo estratégico. Debes completar cada categoría de lecciones para pasar a la siguiente mientras recibes consejos de un instructor de tenis.

Las categorías de clases son:

CLASES BÁSICAS

Aprende los fundamentos del tenis y cómo mantener vivo un peloteo.

CLASES AVANZADAS

Aprende golpes más eficientes y cómo ganar.

ATACANTE DE FONDO

Aprende a machacar a tu rival desde la línea de fondo. Se trata de una de las técnicas clave de **Top Spin 4**.

DEFENSOR DE FONDO

Aprende a obligar a tu rival a correr de un lado a otro de la pista para devolver tus acertados golpes al fondo. Se trata de una de las técnicas clave de **Top Spin 4**.

SAQUE Y VOLEA

Aprende a vivir la acción cerca de la red. Se trata de una de las técnicas clave de **Top Spin 4**.

Xbox Live

Xbox LIVE® es tu modo de conectarte a más juegos, más ocio y más diversión. Visita www.xbox.com/live para informarte mejor.

CONEXIÓN

Antes de utilizar Xbox LIVE, conecta tu consola Xbox 360 a una conexión a Internet de alta velocidad y regístrate para convertirte en miembro de Xbox LIVE. Para obtener más información sobre cómo conectarte y consultar si Xbox LIVE está disponible en tu región, visita www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Estas sencillas y flexibles herramientas permiten a padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden acceder los más jóvenes según la valoración de su contenido. Los padres pueden restringir el acceso al contenido para adultos. Puedes decidir quién de tu familia interactuará con otros en línea y cómo lo hará con el servicio Xbox LIVE, así como establecer límites de tiempo de juego. Para obtener más información, visita www.xbox.com/familysettings.

MODOS DE JUEGO DE TOP SPIN 4 EN Xbox LIVE

PARTIDA DE JUGADOR

Partido de exhibición rápido en línea con cualquier jugador, cualquier escenario y cualquier reglamento.

GIRA MUNDIAL

Escoge a un jugador creado en el la Gira Mundial masculina o femenina. Los torneos no son mixtos. Intenta conseguir muchos puntos hasta llegar al final de la temporada para llegar alto en el ranking.

OPEN 2K

Selecciona un jugador profesional para llegar a lo más alto del ranking en una temporada corta. Se combinarán las victorias totales de todos los jugadores con el mismo tenista profesional para determinar la posición en el ranking.

MARCADORES Y RANKING

Consulta el ranking global de los mejores jugadores en línea en el Gira Mundial y el Open 2K.

BAZAR Xbox LIVE

Visita el Bazar Xbox LIVE de **Top Spin 4**.

Xbox LIVE Party

Interactúa con los miembros de otro Xbox LIVE Party.

ZONA DE JUGADOR

Crea y gestiona un jugador de tenis único.

OPCIONES DE ZONA DE JUGADOR

CREADOR DE JUGADORES Crea y personaliza hasta 4 tenistas a tu gusto en **Top Spin 4**.

MI JUGADOR Gestiona y edita a tus jugadores creados.

JUGADOR EN LA ZONA DE PRÁCTICAS Elige a qué jugador profesional o creado por ti quieres usar en la zona de prácticas.

CREADOR DE JUGADORES



CONTROLES ADICIONALES

Rotar/Subir/Bajar imagen	
Zoom a la imagen del personaje	
Restablecer cámara	
Seleccionar/Modificar atributo	

NOTA También puedes acceder al Creador de jugadores desde **Mi jugador**.

Usa el Creador de jugadores para diseñar tus propios jugadores personalizados. Puedes modificar a tu gusto numerosos detalles, como el lugar de origen, las características físicas, el estilo de juego, el comportamiento y la ropa.

1. Selecciona un dispositivo de almacenamiento para guardar tu personaje.
2. Elige si quieres crear un hombre o una mujer.
3. Decide si quieres **activar** el Editor rápido de jugador, que instantáneamente convierte a tu jugador creado en un tenista de nivel 20 sin todo el trabajo que normalmente conlleva.

NOTA Esta opción está disponible solo después de jugar un partido con un jugador creado de nivel 20 que haya llegado ahí sudando la camiseta.

4. Selecciona la categoría que quieras modificar:

DATOS PERSONALES	Usa el teclado virtual para introducir información biográfica (encontrarás los controles en la página siguiente).
CARA	Elige y personaliza el tipo de rostro de tu personaje.
• Editor facial avanzado	Realiza ajustes faciales generales, como detalles de la piel, forma de las cejas y color de ojos. Pulsa A después de cada ajuste.
• Editor facial experto	Realiza cambios precisos en los rasgos faciales (encontrarás los controles en la página siguiente).
MORFOLOGÍA	Establece las proporciones físicas del cuerpo del jugador.
VESTUARIOS	Selecciona una marca de raqueta y ropa de tenis, y cambia el corte de pelo de tu jugador. Los elementos disponibles en los Vestuarios puedes equiparlos en cualquier momento durante el desarrollo de tu tenista.
ESTILO DE TENIS	Decide si tu jugador será diestro o zurdo, y si realizará su revés a una mano o a dos.
COMPORTAMIENTO	Decide la conducta de tu jugador en la pista, incluyendo gruñidos y respuestas a situaciones de juego.
GUARDAR/SALIR	Guarda lo que has hecho y sal del Creador de jugadores.

CONTROLES DEL TECLADO VIRTUAL DEL CREADOR DE JUGADORES

CONTROLES	
Mover cursor	LB / RB
Cambiar a MAYÚSCULAS/minúsculas	L
Seleccionar	A
Atrás	B
Retroceso/Borrar	X
Símbolos	LT
Acentos	RT
Hecho	START

Usa el teclado virtual para poner nombre a tu personaje e introducir su residencia actual.

CONTROLES DEL EDITOR FACIAL EXPERTO DEL CREADOR DE JUGADORES

CONTROLES	
Seleccionar un punto del rostro/Mover punto	L
Editar punto	A
Vista previa de cambios	LB
Cambiar a vista frontal/lateral	RB
Deshacer edición	BACK

Usa el Editor facial experto para realizar ajustes minuciosos a los rasgos faciales de tu jugador. Crea un aspecto absolutamente único y haz que tu jugador destaque entre los demás.

MI JUGADOR



Una vez creado un tenista, Mi jugador se convierte en el centro de gestión y edición de tu protegido. Usa las siguientes opciones:

VESTUARIOS	Modifica las características físicas y la ropa de tu jugador.
EVOLUCIÓN DEL JUGADOR	Formula una senda profesional e invierte PX en mejorar las habilidades de tu jugador.
LISTA DE ENTRENADORES	Investiga y contrata a entrenadores para que fomenten el desarrollo profesional de tu jugador.
ESTADÍSTICAS DE CARRERA	Consulta las estadísticas de partidos de la carrera de tu jugador.
ESTADÍSTICAS DE GIRA MUNDIAL	Consulta las estadísticas de Gira Mundial de tu jugador.

EVOLUCIÓN DEL JUGADOR

Invierte PX en mejorar las habilidades de tu jugador con las siguientes estrategias clave de **Top Spin 4**:

ATACANTE DE FONDO	Aprende a machacar a tu rival desde la línea de fondo.
DEFENSOR DE FONDO	Aprende a obligar a tu rival a correr de un lado a otro de la pista para devolver tus acertados golpes al fondo.
SAQUE Y VOLEA	Aprende a vivir la acción cerca de la red.

ESTRATEGIAS CLAVE

Cada estrategia clave se centra en un conjunto de atributos combinados de forma única. Seleccionar una estrategia para mejorar en ella potenciará los atributos relacionados con la misma. Decide qué quieres que tu jugador consiga e intenta invertir todos los PX posibles en guiar a tu jugador hacia ese objetivo.

- Los valores de todas las estrategias se combinan para determinar el nivel de tu jugador. El nivel más alto es 20.
- Tu jugador creado puede ganar PX en todos los modos de juego y mediante diversas actividades, como competir en exhibiciones y torneos y participar en eventos especiales.

LISTA DE ENTRENADORES

Si juegas y empiezas a demostrar que prometes, los entrenadores comenzarán a fijarse en ti. Tendrás entrenadores disponibles una vez alcanzado un determinado nivel en sus estilos preferidos. Cuando un entrenador quiere trabajar contigo, su nombre aparece como disponible desde ese momento en la lista de entrenadores.

Hay tres niveles de entrenadores: bronce, plata y oro. Al comienzo de la carrera de tu jugador, solo puedes acceder a los entrenadores de la categoría bronce. A medida que tu jugador aumenta de nivel, querrán colaborar contigo entrenadores de categoría plata y oro.

Tómate tu tiempo para investigar a un entrenador antes de lanzarte a contratarlo. Consulta su especialidad en la página de entrenadores para saber qué te hará aprender. Trabaja con cada entrenador que contrates el tiempo que creas que puedes sacarle partido. Cuando tu jugador haya aprendido todo lo posible de un entrenador o no veas que mejore en la estrategia elegida, pasa página.

Verás un icono de silbato junto a tu entrenador en la lista. Para cambiar de entrenador, selecciona a otro en dicha lista.

NOTA Al cambiar de entrenador, perderás las habilidades adquiridas por trabajar con el entrenador que dejas.

ELEMENTOS DE LA PÁGINA DE ENTRENADORES

INDICADOR DE EFICACIA DEL ENTRENADOR

Completa objetivos de tu entrenador para llenar las ranuras. Estas ranuras corresponden a sus habilidades. Si completas objetivos, el entrenador te recompensará con esa habilidad.

ESTRATEGIAS DEL ENTRENADOR

Los entrenadores se especializan en diferentes estrategias. Uno puede favorecer la estrategia de atacante de fondo, mientras que otro es experto en saque y volea. Cada entrenador lleva asociados determinados iconos de estrategias; se pondrá en contacto contigo cuando alcances el nivel suficiente en esas estrategias como para llamar su atención. Los iconos de estrategia también revelan cómo querrá el entrenador que juegues si decides trabajar con él.

OBJETIVOS DEL ENTRENADOR

Un entrenador te asignará objetivos para ayudarte a mejorar tus habilidades. Las habilidades y las bonificaciones de PX y atributos se van desbloqueando en función del número de recuadros que tengan asociados, y que representan el número de objetivos que debes completar.

HABILIDADES DE ENTRENADOR	
Primera volea increíble	La primera volea que realizas en un punto es más eficaz.
Experto en golpes de aproximación	Tus golpes de aproximación son más difíciles de devolver.
Volea brutal	Tus voleas potentes son más eficaces.
Passing demoledor	Realiza golpes más potentes con el rival en la red.
Cañonero diesel	Ve ganando precisión en los golpes potentes durante un punto.
Restador diesel	Realiza restos cada vez más efectivos en los juegos de restar.
Sacador diesel	Realiza saques cada vez más efectivos en los juegos de sacar.
Artista de las dejadas	Descubre un talento innato para realizar dejadas.
Fatalidad	Tu golpe es más preciso cuando apuntas a un espacio abierto de la pista.
Saque concentrado	Realiza saques mejores cuando vas por detrás en el marcador.
Superinflamable	Das lo mejor de ti cuando ganas 4 (o más) puntos seguidos durante un set.
Maestro de dentro afuera	Realiza golpes más potentes cuando pegas un golpe de dentro afuera.

Cohete instantáneo	Alcanza antes tu potencia máxima en golpes potentes.
¡Cuanto más largo, mejor!	Realiza golpes más precisos y fiables a medida que se alargue el punto.
Especialista en voleas bajas	Las voleas bajas no tienen secretos para ti.
Monstruo defensivo	Realiza golpes más precisos y comete menos errores cuando vas por detrás en el marcador.
Francotirador del passing	Realiza golpes más precisos con el rival en la red.
Golpes cortados envenenados	Obliga a tu rival a devolver con menos efectividad con golpes cortados bajos.
Experto en llegadas	Realiza golpes más eficaces cuando corres y te estiras para alcanzar una bola.
Contrarresto	Usa la potencia del saque de tu rival para realizar un contragolpe y devolverlo con un golpe plano maestro bien sincronizado.
Rey de la semivolea	Jugar un golpe tras el primer bote ya no tiene secretos para ti.
Fiera del saque	Consigue más precisión con tus potentes saques avanzados.
Contragolpe	Usa la potencia del golpe de tu rival para realizar un contragolpe y devolverlo con un golpe plano maestro bien sincronizado.
Invasión de golpes cortados	Cuantos más golpes cortados realices durante un punto, más eficaces y más difíciles serán de devolver para tu adversario.
Olor a sangre	Realiza golpes más eficaces cuando es punto de juego.
Voleas espectaculares	Expande tu arsenal de voleas para realizar golpes espectaculares.
Maestro del saque liftado	Realiza saques liftados devastadores.
Invasión de golpes liftados	Cuantos más golpes liftados efectúes en un punto, más eficaces serán.
Artista de las voleas	Tus voleas estándar, de control y dejadas son más eficaces.
Experto en contrapiés	Realiza golpes más precisos cuando pillas al contrapié a tu rival.

JUGADOR EN LA ZONA DE PRÁCTICAS

Elige un jugador profesional o creado por ti para controlarlo en la zona de prácticas.

OPCIONES

OPCIONES DEL JUEGO

- **Nivel IA predeterminado**
- **Frecuencia de repeticiones**
- **Unidades de velocidad**
- **Cámara (un jugador)**
- **Cámara fija (un jugador)**
- **Cámara (multijugador)**

Configura el nivel de dificultad por defecto de los jugadores IA.

Decide cuándo se reproducen repeticiones durante un partido.

Decide las unidades en que quieres visualizar la **velocidad de saque**.

Determina la distancia de la cámara para partidos individuales.

Elige si quieres que la cámara permanezca fija en el mismo lado de la pista.

Configura la vista de la cámara para partidos multijugador.

AYUDA DEL JUEGO

- **Indicador de cansancio**
- **Icono de golpe**
- **Visualización de tiempo**
- **Ayuda de primer bote**

Decide cuándo quieres que aparezcan los indicadores de cansancio de los jugadores.

Selecciona **Activado** para habilitar la visualización del **icono de golpe**.

Selecciona **Activado** para habilitar la **visualización de tiempo**.

Selecciona **Activado** para habilitar la **ayuda de primer bote**.

OPCIONES DE SONIDO

Ajusta el volumen de sonido del juego.

DISPOSITIVO DE ALMACENAMIENTO

Determina la unidad de memoria en la que se guardará el progreso de tu partida.

LOGROS

Entérate de los logros que puedes alcanzar en **Top Spin 4** y cuáles de ellos has desbloqueado.

CRÉDITOS

Reproduce una secuencia con los integrantes del equipo de **Top Spin 4**.

3D ESTEREOSCÓPICO

El modo 3D en **Top Spin 4** incluye una cámara específica para 3D para mejorar los partidos individuales. La cámara utiliza una configuración de distorsión 3D predeterminada cómoda para la mayoría de usuarios. Puedes usar la barra deslizante de la distorsión (disponible en la zona de prácticas o desde el menú principal) para ajustar el nivel de la distorsión 3D. Esto ayudará a reducir la cantidad de imágenes fantasma y a adaptar el "efecto" 3D a tu gusto.

ATENCIÓN Puede que algunas personas experimenten cierto malestar (que incluya dolor de ojos, vista cansada o náuseas) al ver imágenes en 3D o al usar juegos en 3D estereoscópico en televisores compatibles. Si experimentas estos síntomas, deja inmediatamente de ver dichas imágenes o de jugar hasta que se te pasen.

- Te recomendamos que hagas descansos regulares mientras veas vídeos en 3D o uses un juego en 3D estereoscópico. La duración y frecuencia de estos descansos varían según la persona.
- Haz descansos lo suficientemente largos que permitan que desaparezcan los síntomas. Si experimentas un gran malestar o dolor, o si los síntomas persisten, deja de jugar inmediatamente y consulta con tu médico.
- Lee las instrucciones y los avisos sobre seguridad proporcionados con tu televisor 3D y con las gafas 3D.

PAUSA DE JUEGO

REANUDAR PARTIDA	Vuelve a la acción.
ESTADÍSTICAS	Visualiza las estadísticas de la partida en juego.
ATRIBUTOS DE JUGADOR	Consulta los atributos y habilidades de los jugadores actuales.
OPCIONES DEL JUEGO	Ajusta los parámetros de la cámara y la dificultad .
AYUDA DEL JUEGO	Esta opción es idéntica a la Ayuda del juego del menú de opciones.
VOLVER A JUGAR	Juega de nuevo usando los mismos jugadores e idéntica configuración del anterior partido.
OBJETIVOS DEL ENTRENADOR	Consulta el grado de finalización de los objetivos de tu entrenador (disponible si usas un jugador creado que haya contratado un entrenador).
ABANDONAR PARTIDO	Finaliza el partido en juego. Al salir de un partido, pierdes los PX ganados en el partido hasta el momento.

CONSEJO PROFESIONAL Mientras estés aprendiendo a jugar, activa la **ayuda del juego** para ir más deprisa en el entrenamiento.

JUGADORES PROFESIONALES

ANDRE AGASSI			
Habilidades	Restador diesel — Experto en contrapiés — Contragolpe		
Atributos	DR	91	POT 68
	RV	81	RES 74
	SAQ	57	VEL 70
	VOL	39	REF 80
Estadísticas	Nacimiento	29 de abril de 1970, Las Vegas, Nevada, EE. UU.	
	Residencia	Las Vegas, Nevada, EE. UU.	
	Altura/Peso	1,80 m; 80 kg	
	Juego	Diestro, revés a dos manos	
Se hizo profesional en		1986	

BORIS BECKER				
Habilidades	Primera volea increíble — Sacador diesel — Voleas espectaculares			
Atributos	DR	78	POT	83
	RV	68	RES	63
	SAQ	79	VEL	51
	VOL	71	REF	62
Estadísticas	<p>Nacimiento 11 de noviembre de 1967, Leimen, Alemania</p> <p>Residencia Monte Carlo, Mónaco</p> <p>Altura/Peso 1,90 m; 85 kg</p> <p>Juego Diestro, revés a una mano</p> <p>Se hizo profesional en 1984</p>			

JAMES BLAKE				
Habilidades	Saque concentrado — Passing demoledor — Fatalidad			
Atributos	DR	74	POT	82
	RV	59	RES	70
	SAQ	79	VEL	65
	VOL	53	REF	68
Estadísticas	<p>Nacimiento 28 de diciembre de 1979, Yonkers, Nueva York, EE. UU.</p> <p>Residencia Tampa, Florida, EE. UU.</p> <p>Altura/Peso 1,85 m; 83 kg</p> <p>Juego Diestro, revés a una mano</p> <p>Se hizo profesional en 1999</p>			

BJÖRN BORG				
Habilidades	Invasión de golpes liftados — Olor a sangre — Fatalidad			
Atributos	DR	80	POT	72
	RV	80	RES	80
	SAQ	57	VEL	75
	VOL	39	REF	52
Estadísticas	<p>Nacimiento 6 de junio de 1956, Sodertalje, Suecia</p> <p>Residencia Mónaco</p> <p>Altura/Peso 1,80 m; 73 kg</p> <p>Juego Diestro, revés a dos manos</p> <p>Se hizo profesional en 1973</p>			

EUGÉNIE BOUCHARD				
Habilidades	Primera volea increíble — Experta en contrapiés — Invasión de golpes liftados			
Atributos	DR	76	POT	63
	RV	66	RES	71
	SAQ	64	VEL	71
	VOL	52	REF	62
Estadísticas	<p>Nacimiento 25 de febrero de 1994, Westmount, Quebec, Canadá</p> <p>Residencia Westmount, Quebec, Canadá</p> <p>Altura 1,75 m</p> <p>Juego Diestra, revés a dos manos</p> <p>Se hizo profesional en N/D</p>			

MICHAEL CHANG				
Habilidades	¡Cuanto más largo, mejor! — Invasión de golpes cortados — Artista de las dejadas			
Atributos	DR	82	POT	61
	RV	62	RES	80
	SAQ	52	VEL	92
	VOL	44	REF	67
Estadísticas	<p>Nacimiento 22 de febrero de 1972, Hoboken, Nueva Jersey, EE. UU.</p> <p>Residencia Mercer Island, Washington, EE. UU.</p> <p>Altura/Peso 1,75 m; 73 kg</p> <p>Juego Diestro, revés a dos manos</p> <p>Se hizo profesional en 1988</p>			

JIM COURIER				
Habilidades	Sacador diesel — Fatalidad — Cohete instantáneo			
Atributos	DR	77	POT	76
	RV	67	RES	80
	SAQ	74	VEL	62
	VOL	41	REF	63
Estadísticas	<p>Nacimiento 17 de agosto de 1970, Sanford, Florida, EE. UU.</p> <p>Residencia Orlando, Florida, EE. UU.</p> <p>Altura/Peso 1,85 m; 83 kg</p> <p>Juego Diestro, revés a dos manos</p> <p>Se hizo profesional en 1988</p>			

NIKOLAY DAVYDENKO

Habilidades	Cañonero diesel — Fatalidad — Sacador diesel			
Atributos	DR	73	POT	73
	RV	78	RES	91
	SAQ	72	VEL	66
	VOL	39	REF	63
Estadísticas	Nacimiento 2 de junio de 1981, Severodonezk, Ucrania Residencia Volgogrado, Rusia Altura/Peso 1,78 m; 70 kg Juego Diestro, revés a dos manos Se hizo profesional en 1999			

NOVAK DJOKOVIC

Habilidades	Contrarresto — Rey de la semivolea — Superinflamable			
Atributos	DR	83	POT	74
	RV	78	RES	74
	SAQ	62	VEL	67
	VOL	40	REF	77
Estadísticas	Nacimiento 22 de mayo de 1987, Belgrado, Serbia Residencia Monte Carlo, Mónaco Altura/Peso 1,88 m; 80 kg Juego Diestro, revés a dos manos Se hizo profesional en 2003			

ROGER FEDERER

Habilidades	Contragolpe — Francotirador del passing — Maestro de dentro afuera			
Atributos	DR	93	POT	79
	RV	63	RES	74
	SAQ	60	VEL	65
	VOL	64	REF	62
Estadísticas	Nacimiento 8 de agosto de 1981, Basilea, Suiza Residencia Bottingen, Suiza Altura/Peso 1,85 m; 85 kg Juego Diestro, revés a una mano Se hizo profesional en 1998			

ANA IVANOVIC

Habilidades	Francotiradora del passing — Experta en contrapiés — Maestra de dentro afuera			
Atributos	DR	79	POT	73
	RV	69	RES	82
	SAQ	61	VEL	74
	VOL	43	REF	59
Estadísticas	Nacimiento 6 de noviembre de 1987, Belgrado, Serbia Residencia Basilea, Suiza Altura/Peso 1,86 m; 69 kg Juego Diestra, revés a dos manos Se hizo profesional en 2003			

JELENA JANKOVIC

Habilidades	Experta en llegadas — ¡Cuanto más largo, mejor! — Fatalidad			
Atributos	DR	79	POT	69
	RV	84	RES	79
	SAQ	57	VEL	82
	VOL	43	REF	57
Estadísticas	Nacimiento 28 de febrero de 1985, Belgrado, Serbia Residencia Dubái Altura/Peso 1,77 m; 59 kg Juego Diestra, revés a dos manos Se hizo profesional en 2000			

IVAN LENDL

Habilidades	Experto en golpes de aproximación — Experto en contrapiés			
Atributos	DR	81	POT	72
	RV	61	RES	78
	SAQ	64	VEL	68
	VOL	40	REF	55
Estadísticas	Nacimiento 3 de marzo de 1960, Ostrava, República checa Residencia Goshen, Connecticut, EE. UU. Altura/Peso 1,88 m; 79 kg Juego Diestro, revés a una mano Se hizo profesional en 1978			

ANDY MURRAY

Habilidades	Experto en llegadas — Experto en contrapiés — Golpes cortados envenenados			
Atributos	DR	84	POT	68
	RV	74	RES	71
	SAQ	55	VEL	74
	VOL	46	REF	83
Estadísticas	<p>Nacimiento 15 de mayo de 1987, Dunblane, Escocia</p> <p>Residencia Londres, Inglaterra</p> <p>Altura/Peso 1,90 m; 84 kg</p> <p>Juego Diestro, revés a dos manos</p> <p>Se hizo profesional en 2005</p>			

RAFAEL NADAL

Habilidades	Contragolpe — Experto en llegadas — Monstruo defensivo			
Atributos	DR	82	POT	73
	RV	74	RES	92
	SAQ	61	VEL	83
	VOL	40	REF	61
Estadísticas	<p>Nacimiento 3 de junio de 1986, Manacor, Mallorca, España</p> <p>Residencia Manacor, Mallorca, España</p> <p>Altura/Peso 1,85 m; 85 kg</p> <p>Juego Zurdo, revés a dos manos</p> <p>Se hizo profesional en 2001</p>			

PATRICK RAFTER

Habilidades	Voleas espectaculares — Especialista en voleas bajas — Experto en golpes de aproximación			
Atributos	DR	60	POT	55
	RV	60	RES	60
	SAQ	81	VEL	61
	VOL	89	REF	79
Estadísticas	<p>Nacimiento 28 de diciembre de 1972, Mount Isa, Queensland, Australia</p> <p>Residencia Pembroke, Bermudas</p> <p>Altura/Peso 1,85 m; 86 kg</p> <p>Juego Diestro, revés a una mano</p> <p>Se hizo profesional en 1991</p>			

ANDY RODDICK

Habilidades	Saque concentrado — Restador diesel — Superinflamable			
Atributos	DR	71	POT	91
	RV	61	RES	68
	SAQ	90	VEL	59
	VOL	46	REF	54
Estadísticas	<p>Nacimiento 3 de agosto de 1982, Omaha, Nebraska, EE. UU.</p> <p>Residencia Austin, Texas, EE. UU.</p> <p>Altura/Peso 1,88 m; 88 kg</p> <p>Juego Diestro, revés a dos manos</p> <p>Se hizo profesional en 2000</p>			

DINARA SAFINA

Habilidades	Fiera del saque — Passing demoledor — Saque concentrado			
Atributos	DR	70	POT	83
	RV	60	RES	72
	SAQ	79	VEL	51
	VOL	46	REF	64
Estadísticas	<p>Nacimiento 20 de abril de 1986, Moscú, Rusia</p> <p>Residencia Bottmingen, Suiza</p> <p>Altura/Peso 1,82 m; 70 kg</p> <p>Juego Diestra, revés a dos manos</p> <p>Se hizo profesional en 2000</p>			

PETE SAMPRAS

Habilidades	Voleas espectaculares — Experto en golpes de aproximación — Cañonero diesel			
Atributos	DR	77	POT	71
	RV	57	RES	57
	SAQ	83	VEL	56
	VOL	90	REF	69
Estadísticas	<p>Nacimiento 12 de agosto de 1971, Washington, D.C., EE. UU.</p> <p>Residencia Los Angeles, California, EE. UU.</p> <p>Altura/Peso 1,85 m; 77 kg</p> <p>Juego Diestro, revés a una mano</p> <p>Se hizo profesional en 1988</p>			

GILLES SIMON

Habilidades	Experto en contrapiés — Invasión de golpes cortados — Cañonero diesel			
Atributos	DR	80	POT	66
	RV	70	RES	76
	SAQ	56	VEL	72
	VOL	50	REF	65
Estadísticas	Nacimiento 27 de diciembre de 1984, Niza, Francia Residencia Neuchâtel, Suiza Altura/Peso 1,83 m; 70 kg Juego Diestro, revés a dos manos Se hizo profesional en 2002			

BERNARD TOMIC

Habilidades	Maestro del saque liftado — Fiera del saque			
Atributos	DR	71	POT	75
	RV	61	RES	70
	SAQ	74	VEL	50
	VOL	40	REF	52
Estadísticas	Nacimiento 21 de octubre de 1992, Stuttgart, Alemania Residencia Gold Coast, Australia Altura/Peso 1,93 m; 77 kg Juego Diestro, revés a dos manos Se hizo profesional en 2009			

STANISLAS WAWRINKA

Habilidades	Primera volea increíble — Restador diesel — Passing demoledor			
Atributos	DR	72	POT	68
	RV	77	RES	77
	SAQ	67	VEL	61
	VOL	64	REF	54
Estadísticas	Nacimiento 28 de marzo de 1985, Lausana, Suiza Residencia St. Barthelemy, Suiza Altura/Peso 1,83 m; 79 kg Juego Diestro, revés a una mano Se hizo profesional en 2002			

SERENA WILLIAMS

Habilidades	Contragolpe — Cohete instantáneo — Sacadora diesel			
Atributos	DR	75	POT	80
	RV	75	RES	76
	SAQ	80	VEL	59
	VOL	41	REF	69
Estadísticas	Nacimiento 26 de septiembre de 1981, Saginaw, Michigan, EE. UU. Residencia Palm Beach Gardens, Florida, EE. UU. Altura/Peso 1,75 m; 68 kg Juego Diestra, revés a dos manos Se hizo profesional en 1995			

CAROLINE WOZNIACKI

Habilidades	¡Cuanto más largo, mejor! — Invasión de golpes cortados — Restadora diesel			
Atributos	DR	79	POT	69
	RV	74	RES	80
	SAQ	51	VEL	73
	VOL	47	REF	72
Estadísticas	Nacimiento 11 de julio de 1990, Odense, Dinamarca Residencia Monte Carlo, Mónaco Altura/Peso 1,77 m; 58 kg Juego Diestra, revés a dos manos Se hizo profesional en 2005			

VERA ZVONAREVA

Habilidades	Golpes cortados envenenados — Experta en contrapiés — Fatalidad			
Atributos	DR	73	POT	67
	RV	73	RES	77
	SAQ	51	VEL	71
	VOL	52	REF	71
Estadísticas	Nacimiento 7 de septiembre de 1984, Moscú, Rusia Residencia Moscú, Rusia Altura/Peso 1,72 m; 59,1 kg Juego Diestra, revés a dos manos Se hizo profesional en 2000			

CRÉDITOS

2K Czech

<i>Presidente</i>	Stephane Dupas
<i>Director técnico</i>	Laurent Gorga
<i>Productor</i>	François Giuntini
<i>Jefe de programación</i>	Emmanuel Beau
<i>Coordinadores del proyecto</i>	Toby William Allen • Simona Ely • Jan Zajíc
<i>Sistema de juego</i>	Rémi Ercolani • Michael Ribaud
<i>Diseño del juego</i>	Jean-Karl Tupin-Bron • Pierre André
<i>Diseño adicional</i>	Marek Horváth • Miloš Jeřábek
<i>Programadores del juego</i>	Jan Beneš • Tomáš Blaho • Nicolas Brault • Juraj Durech • Filip Dušek • Pavel Dlouhý • Julien Friedlander • Camille Mohr-Daurat • Radek Ševčík • Jiří Štěpín • Mojmír Svoboda • Boris Zápotocký • Jana Žďárská
<i>Grafismo</i>	Amaury Balandier • Tomáš Mádr
<i>Grafismo adicional</i>	Martin Kozák • Michal Lopašovský • Marek Suchovský • Roman Zawada
<i>Animación</i>	Jan Zámečník • Petr Janeček • Pavel Očovaj

EQUIPO DE 2K CHINA

<i>Coordinador general</i>	Julien Bares
<i>Director de producción</i>	Liu Jing
<i>Responsable de tecnología</i>	Lei Yu
<i>Ingeniería de servidor</i>	San Zhi Yuan
<i>Ingeniería de herramientas</i>	Bai Shao Wei
<i>Ingeniería de renderización</i>	Shi Hong Xing
<i>Agradecimientos especiales</i>	He Liang • Qin Yu
<i>Coordinador de captura de movimiento</i>	František Harčár Sr.
<i>Animadores de captura de movimiento</i>	Petr Kopecký • Viktor Kostik • Jakub Mach • Ondřej Marada • Daniel Ulrich
<i>Actores de captura de movimiento</i>	Jan Trage • Borbora Wochmanová

CONTROL DE CALIDAD DE 2K CZECH

<i>Coordinador de control de calidad</i>	Ian Moore
<i>Control de calidad sénior</i>	Lenka Čelková
<i>Equipo de control de calidad</i>	Sebastian Belton • Filip Čort • Jindřich Holub • Michal Todorov • Ondřej Papež • Bořivoj Klíma • Vlastimil Görner • Jan Chalupa • Ondřej Chrápavý • Roman Neuwirth • Michal Kuimdzidis

DEPARTAMENTOS NO DE PRODUCCIÓN DE 2K CZECH

<i>Coordinador de finanzas y recursos humanos</i>	Alena Filová
<i>Departamento de recursos humanos</i>	Jana Blaháková • Kristýna Křížová • Jakub Skoumal
<i>Ayudante personal del presidente de 2K Czech</i>	Tereza Sýkorová
<i>Departamento de TI</i>	Petr Fiala • Vladimír Hora • Václav Doležal • Pavel Procházka
<i>Departamento de oficina</i>	Tomáš Hocek • Lubomír Jancík • Petr Kislinger • Lenka Nemcova • Jitka Senkyrova
<i>Departamento de contabilidad</i>	Martina Komosná • Dita Mišurcová

Agradecimientos

Adam Biganovský • Lubor Černý • Matthias Grumet •
David Jankeš • Jozef Král • Cyril Miralles • Petr Novák •
Mikuláš Podprocký • Michal Rybka • Vít Selinger •
Petr Samek • Jiří Šejvl • Petr Slivoň • Martin Sobek •
Filip Stoklas • Jiří Světlinský • ¡Gracias a la gente de
Brno por su apoyo!

PUBLICADO POR 2K SPORTS

2K Sports es una división de 2K, una marca editora de Take-Two Interactive Software.

2K PUBLISHING

<i>Presidente</i>	Christoph Hartmann
<i>Director general de operaciones</i>	David Ismaier
<i>Vicepresidente de desarrollo del producto</i>	Greg Gobbi
<i>Vicepresidente sénior de desarrollo deportivo</i>	Greg Thomas
<i>Director de desarrollo del producto</i>	John Chowanec
<i>Director de tecnología</i>	Jacob Hawley
<i>Arquitectura online</i>	Louis Ewens
<i>Productor</i>	Drew Smith
<i>Productor asociado</i>	Michael Kelly
<i>Ayudantes de producción</i>	Andrew Dutra • Casey Cameron • Jason Silber • Dan Schmittou
<i>Coordinador de pruebas de usuario</i>	Ben Chang
<i>Ayudante de pruebas de usuario</i>	Dave Blank
<i>Directora de operaciones de desarrollo del producto</i>	Kate Kellogg
<i>Vicepresidenta sénior de marketing</i>	Sarah Anderson
<i>Vicepresidente de marketing deportivo</i>	Jason Argent
<i>Vicepresidente de marketing internacional</i>	Matthias Wehner
<i>Director de marketing, 2K Sports</i>	Chris Snyder
<i>Coordinador de marca sénior</i>	Mark Goodrich
<i>Coordinador de producto</i>	Ryan Hunt
<i>Director de relaciones públicas internacionales</i>	Markus Wilding
<i>Coordinador de eventos internacionales</i>	Karl Unterholzner
<i>Ayudante de marketing y relaciones públicas internacionales</i>	Erica Denning
<i>Directora de producción de marketing</i>	Jackie Truong
<i>Directora artística, marketing</i>	Lesley Zinn
<i>Director web</i>	Gabe Abarcar
<i>Diseñador gráfico júnior</i>	Christopher Maaß
<i>Ayudante de producción de marketing</i>	Ham Nguyen
<i>Coordinador de producción de vídeo</i>	J. Mateo Baker
<i>Editor de vídeo</i>	Kenny Crosbie
<i>Editor de vídeo júnior</i>	Michael Howard
<i>Especialista de capturas del juego</i>	Doug Tyler
<i>Director de producción creativa</i>	Jack Scali
<i>Coordinador sénior de producción creativa</i>	Chad Rocco
<i>Coordinadora de licencias musicales y de artistas</i>	Lydia Jenner
<i>Coordinador de compromiso de clientes</i>	Ronnie Singh
<i>Vicepresidente de desarrollo empresarial</i>	Kris Severson
<i>Vicepresidente de ventas y licencias</i>	Steve Glickstein
<i>Director de ventas estratégicas y licencias</i>	Paul Crockett
<i>Vicepresidente consejero</i>	Peter Welch
<i>Directora de licencias, asociaciones estratégicas y medios del juego</i>	Shelby Cox
<i>Coordinadora de marketing, relaciones con los socios</i>	Dawn Burnell

Director de operaciones	Dorian Rehfield
Director de análisis y planificación	Phil Shpilberg
Especialista de operaciones/licencias	Xenia Mul

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

Vicepresidente de control de calidad	Alex Plachowski
Coordinador de pruebas de control de calidad (proyectos)	Grant Bryson
Coordinadores de pruebas de control de calidad (equipo de apoyo)	Alexis Ladd • Douglas Rothman
Coordinadora de pruebas	Sara Lane
Probadores sénior	Nathan Bell • Brian Salazar
Equipo de control de calidad	Evan Jackson • Erin Reilly • Paul Carrion • Jeremy Thompson • Ophir Klainman • Ed Kociela • Sergio Sanchez • Matthew Lee • Christopher Valera • Elvis Ha • Earnest Williams • Michael Speiler • John Duong • Luke Williams • Tanya Lee • Marc Perret • Andrew Garrett • Bill Lanker • Adamah Taylor

CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA

Coordinador de control de calidad	Zhang Xi Kun
Supervisor de control de calidad	Steve Manners
Coordinador de pruebas	Hu Gang
Equipo de control de calidad	Wang Xi Zhe • Liang Jian Jie • Huang Shen • Xiao Li • Zhu Xiao Ming • Liu Bin Wei • Xiao Liang • Su Jie • Jin Yi Cheng • Peng Ye • Sun Yi • Zhao Min • Chen Kun • Fan Zhen Yu • Chen Kai • Guo De Min

2K INTERNATIONAL

Coordinador general	Neil Ralley
Coordinadora de marketing internacional	Lia Tsele
Coordinador de producto internacional	Warner Guinée
Coordinadora de relaciones públicas internacionales	Emily Britt
Responsable de relaciones públicas internacionales	Matt Roche
Directora de licencias	Claire Roberts
Responsable de licencias	Jennie Egan
Coordinador de contenidos web	Martin Moore

DESARROLLO DEL PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL

Productor internacional	Mark Ward
Coordinador de localización	Jean-Sébastien Ferey
Ayudante de coordinación de localización	Arsenio Formoso
Equipos de localización externa	Around The Word • Effective Media • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
Herramientas y asistencia de localización de	XLOC Inc.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

Coordinador de control de calidad	Ghulam Khan
Ingeniero de masterización	Wayne Boyce
Técnico de masterización	Alan Vincent
Técnico jefe de control de calidad	Stefan Rossi
Técnicos de control de calidad de localización	Alba Loureiro • Jose Minana • Lena Brenk • Luigi Di Domenico • Oscar Pereira • Andreas Strothmann • Anthony Busselier • Antonio Grasso • Elmar Schubert • Fabrizio Mariani • Florian Genthon • Giovanni De Caro • Javier Vidal • Karim Cherif • Tirdad Nosrati

EQUIPO DE DISEÑO

Personal	James Crocker • Tom Baker
----------	---------------------------

EQUIPO DE 2K INTERNATIONAL

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

OPERACIONES INTERNACIONALES DE TAKE-TWO

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

FOX STUDIOS

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

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

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

CRÉDITOS MUSICALES

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

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

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

ESTE SOFTWARE SE USA 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, ARCHIVOS, CÓDIGOS DE FONTO, 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 ESTE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON EL, 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, para usar una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que especifique lo contrario). Sus derechos adicionales 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, no 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, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, éditos 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 licencia 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. Explorar 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 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 su 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 ofrecer 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 que cualquier ley o reglamento prohíba la exportación de dicho 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 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 de la copia debe estar de acuerdo al 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 de un individuo y, por lo tanto, 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 copios no autorizados 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 videos de su experiencia de juego. A cambio de la licencia de Software y el uso de la 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 todo tipo, 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. RECOPIACIÓN 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 y/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 diversos tipos de juegos. 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 juego, 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 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 vaya 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 de que de esto se derivan 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 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 garantía 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 copia del recibo de venta firmado, 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 FONDOS O DE COMERCIO, FALLO O AVERTIA 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 PUEDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES EXTRAJUDICIALES. 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 rescindan, o bien se resolverá de forma automática si usted incumple sus cláusulas. En caso de que se rescueta, 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)(i) 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 25.117-16, según le corresponda. El Contratista Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

REMEDIOS DE EQUITAD. 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, o sin necesidad de documento acreditativo de la existencia de tales remedios de equidad que correspondan en relación con el estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

INDENIZACIÓN. Usted se obliga a indemnizar, defender y mantener al Otorgante de la licencia, sus socios, licencias, 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 razón, 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 personas en Nueva York y que no violen las políticas de comercio exterior 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 en 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 (Vina, 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.).

Queremos dar las gracias especialmente a Tennis Channel y a la ATP.

© 2006-2011, Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN, TOP SPIN 4, Take-Two Interactive Software, 2K Sports y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. TOP SPIN 4 utiliza Havok®. © 1999-2011 Havok.com, Inc. y sus licenciatarios. Todos los derechos reservados. Consulta www.havok.com para obtener más información. FaceGen de Singular Inversions Inc. Utiliza tecnología Bink Video. © 1997-2011 de RAD Game Tools, Inc. Sistema de sonido FMOD EX. © 1994-2011 de Firelight Technologies Pty, Ltd. © 2009 ATP TOUR, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. El resto de marcas pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.



ASISTENCIA

Si tienes algún problema técnico con este juego, puedes ponerte en contacto con la línea de atención al cliente llamando al **807 300 307** (coste máximo de la llamada 0,89€ por minuto desde fijo y 1,24€ por minuto desde móvil, impuestos incluidos) de lunes a viernes de 9.00 de la mañana a 18.00 de la tarde.

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.

Producto distribuido por Take-Two Interactive España S.L.

C/Comunidad de Madrid, 35-bis

1ª Planta. Oficina 25

28230 Las Rozas (Madrid)

Sitio Web: www.2kgames.es