

**! 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](http://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](http://pegionline.eu)

## ÍNDICE

- 2 MANDO Xbox 360
- 2 ATAQUE BÁSICO/DEFENSA BÁSICA
- 3 ATAQUE AVANZADO
- 3 STICK DE TIRO
- 4 ISOMOTION™
- 5 PASE
- 5 DEFENSA SOBRE EL BALÓN
- 6 TRIPLE AMENAZA
- 7 MOVIMIENTOS EN EL POSTE
- 8 JUEGO EN EL POSTE – DEFENSA (SOBRE EL BALÓN)
- 8 SIN BALÓN – ATAQUE
- 8 SIN BALÓN – DEFENSA
- 9 TIROS A CANASTA
- 9 ENTRENAMIENTO SOBRE LA MARCHA (ESLM)
- 9 PARTIDOS RÁPIDOS Y VINCULARSE A JUGADOR
- 9 EQUIPO
- 10 CONEXIÓN A Xbox LIVE
- 10 CONEXIÓN
- 10 CONTROL PARENTAL
- 10 CONFIGURACIÓN 3D
- 10 NOVEDADES DE NBA 2K12
- 12 PARTIDO RÁPIDO
- 12 MENÚ PRINCIPAL
- 12 OPCIONES DEL MENÚ PRINCIPAL
- 14 MODOS DE JUEGO
- 14 CARACTERÍSTICAS DE NBA 2K12
- 15 OPCIONES
- 16 MENÚ DE PAUSA
- 17 CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K12
- 22 CRÉDITOS MUSICALES DE NBA 2K12
- 24 GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS
- 25 ASISTENCIA

## MANDO Xbox 360



	ATAQUE BÁSICO	DEFENSA BÁSICA
	Mover jugador	Mover jugador
	Stick de tiro	Manos arriba/Negar balón
	N/D	Cierre
	N/D	Falta intencionada/dura
	N/D	Agarrar en falta
	Modificador de tiro/Dribling	Defensa intensa
	Esprintar	Esprintar
	Jugadas posicionales/Control de bloqueos	Dos contra uno
	Pase de icono	Intercambio de iconos
	Pase/Pase de toque (pulsar antes de recibir)	Cambio de jugador (más cercano al balón)
	Finta de pase	Forzar carga
	Alley-oop	N/D
	Finta de tiro (pulsar levemente)/Tirar (pulsar)	Robo
	Activar/Desactivar posteo	Tapón/Rebote
	Cambiar cámara	Cambiar cámara
























	ATAQUE BÁSICO	DEFENSA BÁSICA
	ESLM Jugadas rápidas	ESLM Jugadas de defensa
	ESLM Estrategia de ataque	ESLM Estrategia defensiva
	ESLM Sustituciones	ESLM Sustituciones
	Tiempo muerto	Falta intencionada
	Pausa	Pausa

ATAQUE AVANZADO	
Jugadas posicionales	Pulsa  , pulsa el icono del compañero deseado y elige la jugada del menú
Enviar a un compañero a cortar	Pulsa  , pulsa el icono del compañero deseado, mueve  en la dirección en la que quieres que corte
Control de bloqueo	Mantén y suelta  para pedir un Pick and roll (pulsa  de nuevo para que el bloqueador siga); mantén  hasta que el bloqueador esté colocado para el Pick and pop
Icono de Control de bloqueos	Pulsa  , mantén pulsado el icono de jugador del bloqueador deseado; suelta antes de tiempo para hacer un Pick and roll; manténlo pulsado un poco más para hacer un Pick and pop
Alley-oop	y
Alley-oop contra tablero	y  , seguido por un compañero
Pasar y seguir	y
Mate o bandeja tras rebote ofensivo	y
Stick de pase	Pulsa o mantén  , mueve  para pasar
Control total de pase	Pulsa levemente  , mantén pulsado el icono de jugador del receptor deseado, mueve al receptor con  y suelta el icono del jugador para pasar (la opción Control total pase debe estar activada en el menú Ajustes del mando)
Vincularse a jugador sin balón	Pulsa  , pulsa el icono de jugador del compañero que quieres controlar y luego pulsa
















STICK DE TIRO	
Tiro en suspensión	Mueve y mantén pulsado  para iniciar el tiro, suelta  para tirar
Suspensión hacia atrás	Mueve  en dirección contraria a la canasta y mueve  en estático
Pull-up dribling	Mientras te mueves botando, centra  y mueve  en cualquier dirección
Escape Pull-up con bote	Botando en estático o en triple amenaza, mantén  y mueve  en cualquier dirección
Suspensión en giro	Mientras te mueves botando, gira  en un movimiento circular
Suspensión Paso atrás	Mientras driblas cruzando frente a la canasta, mueve  en dirección contraria a la canasta









**STICK DE TIRO** (continuación)

Tiro en salto hacia un lado	Mientras driblas hacia canasta, centra  , mantén  y mueve  hacia atrás izquierda/derecha
Tiro en carrera	Mientras driblas hacia canasta, mantén  en una dirección, mantén  y mueve  en dirección contraria a la canasta
Bandeja izquierda/derecha	Mientras penetras, mueve  hacia adelante izquierda/derecha hacia la canasta
Bandeja a aro pasado	Mientras driblas hacia la canasta en paralelo a la línea de fondo, mueve  hacia la línea de fondo
Bandeja tras Euro Paso	Mientras penetras, mantén  y mueve  hacia la canasta
Bandeja con salto de avance	Mientras penetras, mantén  y mueve  hacia la izquierda/derecha
Bandeja con giro	Mientras penetras, mantén  y gira  en un movimiento circular
Mate normal/característico	Mientras driblas hacia la canasta, mantén  y mueve  hacia la canasta
Mate a aro pasado	Mientras driblas hacia la canasta, mantén  y mueve  en dirección contraria a la canasta
Mate con giro	Mientras driblas hacia la canasta, mantén  y gira  en un movimiento circular
Cambio de tiro en el aire	Comienza cualquier mate o bandeja, centra  , y mueve  de nuevo en la dirección en la que quieres acabar
Finta de tiro	Comienza uno de los tiros o bandejas indicados arriba e inmediatamente mueve  de vuelta al centro
Up and under/Tiro con paso de avance	Haz una Finta de tiro, luego mueve  de nuevo antes de que acabe la finta


















**ISOMOTION™**

Size-up	Botando en estático, mantén  y mueve  hacia la canasta
Size-up Cambio de dirección	Botando en estático, mantén  y mueve  desde la mano del balón a la otra mano
Size-up Inside Out	Botando en estático, mantén  y mueve  hacia la mano del balón
Escape Size-up	Botando en estático, mantén  y mueve  en dirección contraria a la canasta
Amago	Botando en estático, pulsa levemente 
Cambio de dirección	Mantén  y mueve  hacia la mano que no tiene el balón
Doble cambio de dirección	Mantén  y mueve  hacia la mano sin balón y luego hacia la mano del balón de forma sincronizada
In and out	Mantén  y mueve  hacia la mano sin balón y luego inmediatamente hacia la mano del balón













**ISOMOTION™** (continuación)

Giro	Mantén  y gira  en un movimiento circular
Medio giro	Mientras te mueves botando, presiona levemente 
Por la espalda	Gira  en un movimiento circular desde la mano del balón hacia la otra (pasando por la espalda del jugador)
Paso atrás	Mientras penetras, mantén  y mueve  en dirección contraria al movimiento del jugador





**PASE**

Alley-oop	 y 
Alley-oop contra tablero	 y  , seguido por un compañero
Pasar y seguir	 y 
Saque rodando	 y  durante un saque de fondo
Finta de pase	 en estático
Pase con stick derecho	Pulsa y mantén el control de activación del Pase de icono; mueve  para pasar; "Direccional" elige al receptor en la dirección del movimiento de  (opción predeterminada); "Zona" pasa a la ubicación general de la pista (se puede activar esta opción en el menú Ajustes del mando)
Control total de pase	Pulsa levemente  , mantén pulsado el icono de jugador del receptor deseado, mueve al receptor con  y suelta el icono del jugador para pasar (la opción Control total de pase debe estar activada en el menú Ajustes del mando)
Pase dirigido con iconos	Pulsa levemente  , mueve  en la dirección en la que quieres dirigir al receptor y pulsa su botón de acción
Apartarse y recibir en el poste	Pulsa levemente  , mueve  en dirección contraria al defensor del receptor deseado en el poste, y luego pulsa el botón de acción del receptor deseado para que salga de su posición en el poste













**DEFENSA SOBRE EL BALÓN**

Tapón agresivo	Mantén  y pulsa 
Robo	Pulsa 
Manos arriba	Mueve  en cualquier dirección cuando estés cerca del jugador con el balón
Negar balón	Mueve  en cualquier dirección cuando estés cerca de un rival que no tenga el balón
Movimiento de cierre	Mantén  y mueve  en la dirección en la que quieres ir
Falta dura	Mantén  y mueve  hacia el tirador
Falta de agarre	Haz clic en  cuando estés cerca de un rival que haya iniciado el tiro
Baile rápido	Mantén  y  para moverte rápidamente hacia un lado

## DEFENSA SOBRE EL BALÓN (continuación)

Falta intencionada	Mantén  y mueve  hacia el jugador que tiene el balón
Dos contra uno	Pulsa  para que aparezcan los iconos de los compañeros, pulsa el icono del compañero que quieras que te ayude en defensa (una presión normal de  elige automáticamente al compañero)

## TRIPLE AMENAZA

Finta de salida/Step over	Mantén  y mueve  hacia la izquierda o derecha del jugador
Finta y salida/Cambio de dirección	Haz una Finta de salida, suelta inmediatamente  y mueve  hacia izquierda/derecha
Protección del balón	Mantén  y mueve  en dirección contraria a la canasta
Penetración tras protección	En postura de proteger el balón, gira  hacia la dirección a la que está mirando el jugador y suelta rápidamente 
Proteger Giro hacia fuera	En postura de proteger el balón, gira  en dirección opuesta a la orientación del jugador y suelta rápidamente 
Salir de protección	En postura de proteger el balón, mantén  en dirección contraria a la canasta y suelta 

## MOVIMIENTOS EN EL POSTE




Entrar/Salir del poste	Pulsa 
Movimiento en el poste	Mientras posteeas, mueve  en cualquier dirección
Encarar interior	Con el balón en el poste, pulsa 
Encarar exterior	Con el balón en el poste, mueve  en dirección contraria a la canasta y pulsa 
Separarse con bote	Mientras posteeas botando, mueve  en dirección contraria a la canasta y pulsa 
Paso atrás	Mientras posteeas botando, mueve  en dirección contraria a la canasta y presiona 
Penetración a la canasta	Mientras posteeas botando, mueve  hacia la canasta y pulsa 
Dar espalda con agresividad	Mientras posteeas botando, mueve  hacia la canasta y presiona 
Giro rápido	Mientras posteeas botando, mueve  hacia la línea de fondo y pulsa 
Penetración a Giro	Mientras posteeas botando, mueve  hacia la línea de fondo y presiona 

## MOVIMIENTOS EN EL POSTE (continuación)












Penetración a la zona	Mientras posteeas botando, mueve  hacia la zona y pulsa 
Penetración agresiva a la zona	Mientras posteeas botando, mueve  hacia la zona y presiona 
Finta de penetración	Mientras posteeas botando, mantén  y mueve  hacia la zona
Finta de giro	Mientras posteeas botando, mantén  y mueve  hacia la línea de fondo
Finta de hombro	Mientras posteeas botando, mantén  y mueve  hacia la canasta
Inclinarse hacia atrás	Con el balón en el poste, mantén  y mueve  hacia la canasta
Crear espacio	Con el balón en el poste, mantén  y mueve  en dirección contraria a la canasta
Finta con el hombro izquierda/derecha	Con el balón en el poste, mueve rápidamente  hacia la izquierda o derecha del jugador y luego rápidamente hacia el lado contrario
Finta con el hombro doble Tiro izquierda/derecha	Mientras posteeas, mueve rápidamente  hacia la izquierda o derecha del jugador, hacia el lado contrario y luego hacia atrás de nuevo
Gancho en el poste izquierda/derecha	Mientras posteeas cerca de la canasta, mueve y mantén  hacia la izquierda o derecha
Suspensión hacia atrás en el poste izquierda/derecha	Mientras posteeas en media o larga distancia, mueve y mantén  hacia la izquierda o derecha
Tiro en salto en el poste izquierda/derecha	Mientras posteeas botando, mantén  y mueve  en dirección contraria a izquierda/derecha de la canasta
Tiro con paso atrás en el poste	Mientras posteeas botando, mantén  y mueve  en dirección contraria a la canasta
Bandeja con Drop step	Mientras posteeas botando, mantén  y mueve  hacia delante izquierda/derecha hacia la canasta
Mate tras Drop step	Mientras posteeas botando cerca de la canasta, mantén  y mueve  hacia delante izquierda/derecha hacia la canasta + 
Gancho en carrera	Tras encarar, penetra cruzando la zona y mueve  en la dirección del movimiento del jugador
Suspensión hacia atrás en carrera	Tras encarar, penetra cruzando la zona y mueve  en dirección contraria a la canasta
Tiro en giro en carrera	Tras encarar, penetra cruzando la zona y gira  con un movimiento circular
Bomba en carrera	Tras encarar, penetra cruzando la zona y mueve  hacia la canasta











## JUEGO EN EL POSTE – DEFENSA (SOBRE EL BALÓN)

Anular movimiento	Mientras luchas en el poste y el atacante ejecuta un movimiento, intenta anularlo moviendo  hacia el atacante
Robos en el poste	Mientras luchas en el poste o durante un movimiento en el poste, pulsa 
Hacer la cama o tirarse	Mientras luchas en el poste y te dan en la espalda con agresividad, mueve  en dirección contraria al jugador con el balón

## SIN BALÓN – ATAQUE



Pedir el balón	
Hacer bloqueo	Mantén 
Pedir bloqueo	Mantén 
Corte sin balón	Mueve  en la dirección del corte deseado
Luchar en el poste	Con el jugador de espaldas al defensor, presiona y mantén 
Giro hacia fuera en el poste y pase bombeado	Mientras luchas en el poste, suelta  y mueve  a la izquierda o a la derecha del defensor
Lucha por la posición en el poste	Mantén  y mueve  hacia el defensor para empujarlo y quitarle su posición en el parqué
Contra Negar/Frente en poste	Mientras luchas en el poste sin balón, mantén  y mueve  para rodear al defensor y conseguir una mejor posición

## SIN BALÓN – DEFENSA

Luchar en el poste	Mientras estás junto a un jugador atacante, presiona 
Negar balón	Mientras estas junto a un atacante, mueve  hacia el jugador
Luchar por la posición en el poste	Mientras luchas en el poste, mantén  y mueve  hacia el defensor para empujarlo en la dirección deseada
Negar/Frente poste	Mientras luchas en el poste sin balón, mantén  y mueve  para rodear al atacante y conseguir una mejor posición
Robo de pase al poste	Mientras luchas en el poste, mantén pulsado  y pulsa  cuando el jugador con el balón empiece a pasar al poste

## TIROS A CANASTA

### Indicador de soltado de tiro

El Indicador de soltado de tiro parpadea en los pies del jugador con el balón para ayudarte a elegir el momento perfecto para el tiro. Inicia el tiro manteniendo  o . Termina el tiro soltando el botón cuando aparezca el indicador verde.

Nota: el Entrenamiento puede ayudarte a elegir el momento del tiro.







### Indicador de precisión de tiro

Consulta el Indicador de precisión de tiro para saber las posibilidades de anotar un tiro desde la posición del jugador en la pista. Cuantas más barras haya, más posibilidades tendrá de encestar. El Indicador de precisión de tiro es específico para cada jugador y depende de sus atributos reales.



## ENTRENAMIENTO SOBRE LA MARCHA (ESLM)

El baloncesto es un juego rápido y necesitas desplegar tus estrategias en tiempo real. Usa  para que aparezca el menú de Entrenamiento sobre la marcha y prepara a tu equipo.

### Partidos rápidos y vincularse a jugador

	ATAQUE	DEFENSA
	Cambiar cámara	Cambiar cámara
	ESLM Jugadas rápidas	ESLM Jugadas de defensa
	ESLM Estrategia libre	ESLM Estrategia defensiva
	ESLM Sustituciones	ESLM Sustituciones
	Tiempo muerto	Falta intencionada
	Pausa	Pausa

### Equipo

	ATAQUE	DEFENSA
	ESLM Cambio de cámara	ESLM Cambio de cámara
	ESLM Jugadas rápidas	N/D
	ESLM Sustituciones	ESLM Sustituciones
	Tiempo muerto	Falta intencionada
	Salir/Estadísticas rápidas	Salir/Estadísticas rápidas

- Los bases piden jugadas, independientemente del estado de Capitán.
- Los jugadores solo pueden sacar a otros jugadores del banquillo cambiándolos por ellos mismos durante el juego normal.
- Los cambios de cámara solo están disponibles para los jugadores que no sean bases o capitanes.

## Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## Control Parental


Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## Función 3D

Para disfrutar de NBA 2K12 en 3D selecciona 3D del menú de Opciones. "IMPORTANTE: para las características 3D se requiere un televisor Full HD con gafas 3D compatibles y un cable HDMI de alta velocidad. Consulta la documentación de tu televisor para obtener información sobre seguridad y compatibilidad 3D.

ADVERTENCIA: puede que algunas personas experimenten molestias (como vista cansada, visión alterada o mareos) al ver imágenes en 3D o al jugar en televisores 3D. Si sufres cualquiera de estos síntomas, deja de jugar inmediatamente hasta que las molestias desaparezcan. Recomendamos a los usuarios que se tomen descansos cada cierto tiempo cuando vean imágenes o utilicen videojuegos 3D. El intervalo de descanso recomendable varía de una persona a otra. Tómate descansos suficientemente prolongados para que las molestias desaparezcan. Si sufres molestias o dolores graves, o si los síntomas no remiten, deja de jugar inmediatamente y consulta a un médico. Asegúrate de que consultas y respetas las advertencias de seguridad e instrucciones que se proporcionan con el televisor y las gafas 3D".

## NOVEDADES DE NBA 2K12







- **Control de stick de tiro**  
Realiza todos los movimientos ofensivos IsoMotion™ con el stick derecho, permitiendo un control más intuitivo y ajustes en los tiros en una fracción de segundo.
- **Nuevo sistema de juego en el poste**
  - Pulsa  para entrar/salir del poste.
  - Movimiento del jugador en 360 grados.
  - En defensa, contrarresta movimientos, como penetraciones, pasos atrás y movimientos de dar la espalda.
  - Combina movimientos y ponlos en cola antes de que llegue su momento.
- **Nuevo sistema de ramificación de jugadas**  
Las jugadas de ataque evolucionan instantáneamente. Cambia las jugadas sobre la marcha para contrarrestar la defensa.

- **Los mejores de la NBA**  
Únete a 15 leyendas de la NBA para revivir los duelos épicos que definieron a cada gran estrella. Michael Jordan, Bird, Magic Johnson, Kareem Abdul-Jabbar y otros 11 grandes de la NBA juegan partidos históricos recreados con precisión. Los jugadores, equipos y los pabellones *son reales*. ¡Incluso se retoman las reglas anteriores a los triples y con retransmisiones en blanco y negro! Desbloquea estos equipos clásicos para jugar Partidos rápidos contra equipos modernos de la NBA. Puedes decidir las eternas cuestiones de "quién es el mejor" de una vez por todas.
- **Modo Mi jugador mejorado**  
Crea y gestiona la carrera soñada con tu jugador de baloncesto: escucha cómo el comisionado Stern anuncia tu nombre la noche del Draft, juega en la nueva Exhibición de Rookies, negocia tus contratos y consigue los nuevos acuerdos de patrocinio.
- **Asociación: En línea**  
Forma tu propia liga en línea de la NBA con hasta 29 jugadores más y toma las decisiones como manager general desde tu ordenador o consola. Haz traspasos y programa los partidos en línea. Tu temporada avanzará en tiempo real; cuando no puedas estar presente, los partidos programados se simularán. Recibe informes regulares por correo electrónico que te permitirán estar a la última de tu equipo en todo momento.
- **Actualizaciones dinámicas de zapatillas**  
¿Quieres jugar con las nuevas zapatillas de Kobe el día de Navidad? ¿O ver a D-Wade con las Air Jordan 2012 All-Star? Ahora, cuando los profesionales las lleven en la pista, también las llevarán en NBA 2K12, ¡porque cuando las nuevas zapatillas Nike y Jordan salgan a la venta en la vida real, también se descargarán en el juego!
  - Usa NIKEiD para modificar tus zapatillas con diseños personalizados.
  - Carga las zapatillas con puntos de habilidad para potenciar atributos concretos del jugador.
- **NBA: La creación de una leyenda**  
En esta versión potenciada de Mi jugador, podrás elegir un profesional establecido y forjar su futuro como gran estrella *a tu manera*, dirigiendo las restantes temporadas de su carrera legendaria.
- **NBA 2K en línea**  
Crea una cuenta Mi2K para acceder a NBA 2K en línea y disfruta de una experiencia en línea más intensa. Cuanto más interactúes, más rápido subirás.
  - Encuentra amigos en línea más rápidamente.
  - Juega partidos rápidos en línea de 5 contra 5.
  - Con tu HP Media Zone podrás publicar repeticiones en YouTube y Facebook, y comentar tu última victoria en twitter.
  - Tu clasificación se actualiza constantemente en la pantalla Central.



- **Entrenamiento de la NBA**  
Leyendas del pasado y del presente de la NBA te enseñarán a jugar al baloncesto comentando instantáneamente tus movimientos. El entrenamiento se organiza en grupos de habilidades concretas.
- **Precisión del juego mejorada**  
La NBA cambia, y **NBA 2K12** también. Los detalles gráficos se actualizan de forma dinámica, incluidos los detalles de jugadores y pabellones. Las mejoras en la transmisión incluyen promociones rápidas de los partidos por parte de los jugadores y vídeos de jugadas antes de los partidos con música de 2K Ritmos.
- **Banda sonora con 2K Ritmos**  
La nueva banda sonora incluye temas de artistas como Travis Barker, Busta Rhymes, Lil Jon, Twista, CeeLo, Q-Tip, Freddie Gibbs, Friendly Fires, Chiddy Bang, Hudson Mohawke, Bassnectar, Middle Class Rut, Jamaica, Shinobi Ninja y Cyhi da Prince.

## PARTIDO RÁPIDO

1. **Inicia la partida**  
Pulsa  en la pantalla del título.
2. **Crea un perfil la primera vez que juegues**  
La primera vez que juegues se te pedirá que crees un perfil para guardar los progresos en el juego, las estadísticas y los logros. Crea un nombre con el teclado virtual y pulsa .
3. **Configura tu partida**
  - Elige Partido rápido en el menú Central.
  - Usa  para elegir **Local** o **Visitante** para el equipo asignado a tu mando.
  - Usa  para elegir tu equipo.
  - Usa  para elegir el uniforme del equipo.
  - Pulsa .

## MENÚ PRINCIPAL


Mueve  desde la pantalla Central para que se muestre el menú principal.

### Opciones del menú principal

- **Página principal**  
Elige esta opción para cerrar el menú principal y mostrar la pantalla Central.
- **Los mejores de la NBA**  
15 jugadores legendarios de la NBA, 15 partidos reales que los definieron como grandes estrellas. Salta a la pista en la piel de cualquier jugador y vive su mejor partido. Gana un partido para desbloquear sus dos equipos. También puedes desbloquear equipos adicionales. Podrás usar los equipos desbloqueados en Partidos rápidos.

Los 15 genios del baloncesto son:

• Bill Russell	Pívot
• Oscar Robertson	Base
• Wilt Chamberlain	Pívot
• Julius Erving	Ala-pívot
• Larry Bird	Alero
• Kareem Abdul-Jabbar	Pívot
• Isiah Thomas	Base
• Earvin "Magic" Johnson	Base
• Michael Jordan	Base/Alero
• Jerry West	Base/Escolta
• Patrick Ewing	Pívot
• Hakeem Olajuwon	Pívot
• Scottie Pippen	Alero
• John Stockton	Base

- **Mi jugador**  
Crea un rookie personalizado de la NBA y conviértelo en una estrella legendaria de la NBA. Aumenta sus puntos de habilidad completando objetivos de partidos y ejercicios. El jugador recibirá calificaciones e irá subiendo peldaños en la organización en función de su talento y juego colectivo. Comienza desde cero y conviértete en uno de los grandes de la NBA.
- **Modos de juego**  
Elige tu modo de juego. Los modos de juego se explican en la página 14.
- **En línea**  
Conéctate para jugar un Partido rápido de equipo o individual con amigos. Compara estadísticas y prueba Virgin Gaming.
- **Funciones**  
Disfruta de las viejas y las nuevas funciones que amplían tu experiencia **NBA 2K12**. Las funciones se detallan en la página 14.
- **Gestionar plantilla**  
Consulta o cambia las Plantillas, Rotaciones, Quintetos, Tendencias de jugadores y equipos, y Libros de jugadas. Usa Crear jugador y Crear equipo para desarrollar jugadores personalizados. Carga, edita o crea una nueva Clase de Draft.  
  
Para editar jugadores: selecciona un jugador de las Plantillas, pulsa , selecciona Editar jugador y luego selecciona el aspecto del jugador que quieras cambiar. Mueve los controles deslizantes para cambiar los ajustes.
- **Opciones**  
Ajusta las opciones para personalizar tu juego. Las opciones se explican en la página 15.

## MODOS DE JUEGO

- **La Asociación en línea**  
Personaliza, crea y gestiona hasta el último detalle de tu organización en línea con hasta 29 jugadores más.
- **NBA: La creación de una leyenda**  
Esta potente alternativa a crear un rookie en Mi jugador te permite comenzar con el jugador profesional de la NBA que desees. Tu estrella podrá mejorar sus puntos de habilidad y atributos, ya elevados de por sí, completando objetivos en los partidos y ejercicios.
- **La Asociación**  
Crea, personaliza y dirige tu propio equipo de la NBA.
- **Temporada**  
Juega una temporada.
- **Playoffs**  
Ve al grano y juega como quieres.
- **NBA Blacktop**  
Vuelve a la calle. Los mejores jugadores del mundo nunca olvidarán sus orígenes.
- **Entrenamiento**  
Entrena tus habilidades con un mentor de la NBA que te enseñará los movimientos. Pulsa el botón de selección para que tu mentor te demuestre cómo se hace un movimiento o un tiro. Se pueden entrenar movimientos de dribbling, el tiro, el juego en el poste, la defensa sin balón, la defensa, el pase y el ataque.
  - Respecto al tiro, cuando sueltes el balón en el momento adecuado aparecerá un icono verde en la pantalla. Cuando dicho momento no sea el ideal, aparecerá un icono rojo. Estos iconos solo aparecen en modo Entrenamiento.
- **Práctica**  
Juega en solitario o haz ejercicios diseñados para mejorar habilidades concretas.

## FUNCIONES DE NBA 2K12

- **Zapatillas 2K**
  - **Mis zapatillas**  
Equipa a cualquier jugador con zapatillas de primera línea. Estas zapatillas potencian las habilidades para mejorar en determinados aspectos en la pista, no solo el salto y la intensidad, también el pase, los triples, los robos, la habilidad bajo el poste y otras. Compra mejoras de habilidad para las zapatillas antes de elegir tu par. Según avances en el juego, irás desbloqueando más zapatillas.
  - **NIKEiD**  
Demuestra tu estilo creando zapatillas personalizadas a juego con los jugadores reales y creados.

- **HP Zona multimedia**
  - Crea, visualiza y comparte vídeos del Creador de películas.
  - Usa 2K Ritmos para controlar la música del juego.
  - Usa Gestor de música de pabellón.
- **Mi2K**
  - Crea un perfil Mi2K en línea, que incluye un jugador personalizado.
  - Conéctate a la red **NBA 2K12** y a otras redes sociales, como Facebook, Twitter y YouTube.
  - Consulta tu clasificación 2K en tiempo real en la pantalla Central.
- **NBA2K.com**
  - Consulta las clasificaciones, estadísticas y marcadores de tu Asociación en línea.
  - Consulta los hitos de Mi jugador y compara tus estadísticas personales y tus progresos en el Salón de la Fama.
  - Visualiza vídeos de jugadas estelares e interactúa directamente con el equipo de desarrollo de **NBA 2K12**.
- **2K Compartidos**  
Comparte jugadores, plantillas, equipos, clases del Draft y opciones creadas.
- **Visor V.I.P.**  
Consulta estadísticas y tendencias detalladas, incluido el rendimiento ordenado en función de la categoría.
- **Extras**  
Introduce códigos y consulta los créditos de **NBA 2K12**.

## OPCIONES

Accede a las Opciones desde el menú principal o el menú de pausa.

- **Mi NBA**
  - Configuración del juego: ajusta la Dificultad y la Velocidad del juego.
  - Configuración 3D: fija el Tipo de 3D, y ajusta la Intensidad y los Detalles 3D.
  - Presentación: fija los Ajustes de sonido, el Texto de jugador, la Ayuda y los Datos de calidad de juego.
  - Configuración de entrenador: activa o desactiva el modo Entrenador y fija los ajustes.
  - Ajustes de juego: fija los ajustes de los Usuarios y la CPU.
  - Perfiles de entrenador: ajusta las prioridades del entrenador.
  - Reglas NBA: actívalas, desactívalas o usa los valores predeterminados.
- **Cargar/Guardar**  
Ajusta los Perfiles de usuario, los Ajustes, la Configuración y las Plantillas. Activa o desactiva el guardado automático y las Plantillas en directo.



- **Reiniciar plantilla**  
Recupera la plantilla por defecto.
- **Mi mando**
  - Elige entre 3 esquemas de control predeterminado.
  - Cambia los ajustes del mando.
  - Consulta los controles avanzados.
- **Elige lado** (disponible solo a través de las opciones del menú de pausa)  
Cambia de equipo durante el partido.

## MENÚ DE PAUSA

- **Continuar**  
Vuelve al juego.
- **Rendimiento** (solo para Mi jugador y NBA: La creación de una leyenda)  
Consulta el rendimiento reciente de tu jugador, incluidos la calificación de compañero y los objetivos cumplidos.
- **Repetición del director**  
Vuelve a ver la jugada anterior. Edita y crea un vídeo de la repetición para verlo o compartirlo en HP Media Zone.
- **Entrenador**
  - Haz cambios, consulta los emparejamientos de jugadores, pide dos contra uno y presión defensiva, o consulta el libro de jugadas.
  - Sé un entrenador a tiempo completo: selecciona Opciones > Mi NBA > Configuración de entrenador y activa el modo Entrenador.
- **Estadísticas del partido**  
Consulta las Estadísticas, los Resultados, el Resumen y las Lesiones.
- **Opciones**  
Personaliza el juego, las reglas, los ajustes de presentación y los ajustes del mando.
- **Salir**  
Termina el partido actual y vuelve al menú principal.

## CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K12

### VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

<b>Jefe de ingeniería</b> Andrew Marrinson	<b>Producción y diseño</b> Zach Timmerman
<b>Directores de estudio artístico</b> Matt Crysdale Alvin Cardona	Kyle Lai-Fatt Jerson Sapida Mike Wang Dion Peete
<b>Director artístico</b> Lynell Poonee Jinks	Ocie Henderson Jay Iwahashi Jason Souza Dan Indra
<b>INGENIERÍA:</b> <b>Ingenieros de IA</b> Shawn Lee Eddie Park Gordon Read Mark Horsley Ivan Myers Jr. Ben Hester	Joe Levesque Ben Bishop Abe Navarro Jonathan Cort
<b>Ingenieros</b> Chris Larson Matt Hamre Johnnie Yang Nick Jones Mark Robert Nate Bamberger Evan Harsha David Copelovici Matt Townsend Matthias Wloka Harlan Young Steven Fuller Tim Schroeder Paul Hale Brad Jones Thomas Anderson Sang-Won Kim Kijin Keum Barry LaVergne Jordan Sztanyo Alex O'Konski Bryan Harris Bryan Austin Glen Hempstock John Brough David Burchanowski Doug Hyde Beom Sik Kim Evan Young Brian Townsend	<b>EQUIPO ARTÍSTICO:</b> <b>Jefe de personajes</b> Jonathan Gregory <b>Grafista de personajes</b> Winnie Hsieh <b>Jefe de entornos</b> John Lee <b>Grafista de entornos</b> Tim Loucks <b>Coordinador de subcontratación</b> Kurt Lai <b>Jefe de gráficos de interfaz</b> Herman Fok <b>Interfaz de usuario</b> David Lee Justin Cook Carrie Dinitz Chris Darroca Myra Lim Quinn Kaneko Anthony Yau
<b>GRUPO DE TECNOLOGÍA:</b> <b>Director de tecnología</b> Tim Walter	<b>Animación de esqueletos</b> Nathan Frigard <b>Arte técnico</b> Alex Steinberg Don Bhatarakamol <b>Agradecimientos especiales</b> Zhen Tan Ray Wong
<b>Jefe de ingeniería de librerías</b> Ivar Olsen	<b>Director de animación "4-Ever"</b> Roy Tse
<b>Jefe de herramientas de ingeniería de librerías</b> Jason Dorie	<b>Jefe de animación</b> Elias Figueroa
<b>Ingenieros de librerías</b> Boris Kazanskii Zhe Peng Brian Ramagli	<b>Animadores</b> Paulette Trinh Wilster Phung Derrick McGinnis
<b>PRODUCCIÓN:</b> <b>Productor ejecutivo</b> Jeff Thomas	<b>CAPTURA DE MOVIMIENTOS:</b> <b>Supervisor</b> David Washburn
<b>Productores</b> Asif Chaudhri Erick Boenisch Felicja Whitehouse Grant Wilson	<b>Coordinador</b> Steve Park
<b>Productor de sistemas de juego</b> Rob Jones	<b>Especialistas</b> Jose Gutierrez Gil Espanto Anthony Tominia
	<b>Director de sonido</b> Joel Simmons
	<b>Ingeniero de sonido sénior y herramientas de sonido</b> Daniel Gardopee

## Ingenieros de sonido sénior

Todd Gunnerson  
Randy Rivas

## Guionistas

Tor Unsworth  
Rhys Jones

## Sonidos adicionales

John Crysdale  
Justin Rothaug

## Guionista adicional

Kevin Asseo

## EQUIPO DE TRANSMISIÓN Y ACTORES DE DOBLAJE:

### Locutor de jugadas

Kevin Harlan

### Comentaristas técnicos

Clark Kellogg  
Steve Kerr

### Locutor de banda

Doris Burke

### Locutor de estudio

Damon Bruce

### Altavoces de pabellón

Peter Barto

### Locutor promocional

Tony Azzolino

### Conferencia de prensa

Mark Middleton

## 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

Órgano, temas y música de pabellón

Casey Cameron

### Agradecimientos especiales

Tim Anderson

Phil Johnson

Fresno State Bulldog Marching Band

### Agradecimientos especiales adicionales

Greg Ortiz

Aggie Pack

California Aggie Marching Band

Craig Rettmer

## Murmullos de jugadores

Donell Dshone Johnson Jr.

Sean Lasatar

Shane Meston

Matt Pymm

Nick Powers

Carney Lucas

Michael Distad

Will Dagnino

Michael Turner

Spencer Douglass

Todd Bergmann

Cecil Hendrix

Sean Pacher

Brian Shute

Eric White

## Murmullos del público

Niko Ackerman

Steven Baston

Marcus Boddy

Vincent Byrne Davis

Philip Floyd

Ben Hader

Darryl Jones

Khaleisheia Jones

Jesse Langland

Rolan Jed Negrana

Hana Ohira

Danielle Strickland

Joshua Cervantes

Reinard Coloma

Stephen Bernad

Justin Balague

Joshua Balague

Ryanson S. Aspiras

Nathan Runner

Eric Distad

Francis Sameon

Ken Sameon

Christopher Nichols

Jaymi Valdes

Yusuf Hansia

Jason Arnold

Jordan Carson

Byron Deme

Thomas Brewer

Michael McCoy

Rebecca Friedman

Savon Cleveland

Colety Kaltschmidt

Daniel Stafford

Megan Knapp

Elliott Whitehurst

Dustin Ragozzino

Guido Sontori

Billy Harris

Leslie Peacock

Paulette Trinh

## 2K PUBLISHING

### Presidente

Christoph Hartmann

### Jefe de operaciones

David Ismaier

### Vicepresidente sénior, desarrollo deportivo

Greg Thomas

### Director de lenguaje de programación

Kate Kellogg

### Director de tecnología

Jacob Hawley

### Vicepresidente sénior de marketing

Sarah Anderson

### Vicepresidente de marketing deportivo

Jason Argent

### Vicepresidente internacional de marketing

Matthias Wehner

### Director de marketing

Chris Snyder

### Coordinador de marca

Mark Goodrich

### Coordinador del producto

Ryan Hunt

### Director global de relaciones públicas

Markus Wilding

### Coordinador de relaciones públicas internacionales

con asociados

Erica Denning

### Director de producción creativa

Jackie Truong

### Director de gráficos, marketing

Lesley Zinn

### Director web

Gabe Abarcar

### Diseño web

Keith Echevarria

### Diseñador gráfico júnior

Christopher Maas

### Ayudante de producción de marketing

Ham Nguyen

### Coordinador de producción de vídeo

J. Mateo Baker

### Editor de vídeo

Kenny Crosbie

### Editor de vídeo júnior

Michael Howard

### Especialista de capturas

Doug Tyler

### Director de producción creativa

Jack Scalici

### Coordinador sénior de producción creativa

Chad Rocco

### Coordinador de producción creativa

Josh Orellana

### Coordinador de relaciones con el consumidor

Ronnie Singh

### Vicepresidente de desarrollo empresarial

Kris Severson

### Vicepresidente de ventas y licencias

Steve Glickstein

### Director de ventas estratégicas y licencias

Paul Crockett

### Vicepresidente jurídico

Peter Welch

### Director de operaciones

Dorian Rehfield

### Especialista de licencias y operaciones

Xenia Mul

### Director de análisis y planificación

Phil Shpilberg

### Director de licencias, asociaciones estratégicas y

medios del juego

Shelby Cox

### Coordinador asociado de marketing de socios

Dawn Burnell

## 2K GAMES INTERNATIONAL

### Director general

Neil Ralley

### Coordinador de marketing internacional

Sian Evans

### Coordinador de relaciones públicas internacionales

Emily Britt

### Coordinador adjunto de relaciones públicas

internacionales

Sam Woodward

### Director ejecutivo de relaciones públicas

internacionales

Matt Roche

### Director de licencias

Claire Roberts

### Coordinador de marketing digital internacional

Martin Moore

### Equipo de diseño

James Crocker

Tom Baker



## CONTROL DE CALIDAD DE 2K

Vicepresidente de control de calidad Alex Plachowski	Sergio R. Sanchez Devon Stewart Cody Paterso Cris Maurera Jason Berlin Michael Speller Stephanie Anderson Benjamin Sorofman Jeremy Thompson Jeremy Juarez Chris Adams Matthew Foley Erin O'Malley Luke Williams Andrew Garrett Ivan Preciado Joshua Glover Robert Newman Bill Lanker Mark Vazquez Luis Nieves Keith Doran Nigel Nikitovich Davis Krieghoff Andrew Vietri Noah Ryan-Stout Colin Campbell Kevin Skorcz John Hernandez Chris Henderson Gabe Woods Antonio Monteverde-Talarico Josh Lagerson
Coordinador de pruebas de control de calidad David Arnsperger	
Coordinador de pruebas de control de calidad – Equipos de apoyo Alexis Ladd Doug Rothman	
Jefe del proyecto Jeremy Ford	
Jefe de pruebas – Equipos de apoyo Nathan Bell Scott Sanford Casey Ferrell	
Senior Testers Shant Boyatzian Adam Klingensmith Brian Salazar Justin Waller Mare Perret Ruben Gonzalez	
Equipo de control de calidad Shane Coffin Chris Beltran Dwayne Wilbert Jr. Ali Akhavan-Rajabi Edgar Solis Ryan Walter Jordan Rush Alex Maltsev Rico Serrano David Boo Ramon Villacorta Justin Jordan Lee Irvin Craig Baroody Dustin Gibbs Peter Long Kyle Adamson Cody Starr	Agradecimientos especiales Chris Jones Todd Ingram Pedro Villa Eric Lane Merja Reed Daisy Amescua Rick Shawalker Lori Durrant

## CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

Coordinador del control de calidad Ghulam Khan	Técnicos de control sénior de calidad lingüística Elmar Schubert Fabrizio Mariani Florian Genthon Jose Olivares Stefan Rossi
Supervisor de control de calidad de localización Lena Brenk	
Ingeniero de masterización Wayne Boyce	Técnicos de control de calidad lingüística Giovanni De Caro Harald Raschen Javier Vidal Marcella Franzese Tirdad Nosrati
Técnico de masterización Alan Vincent	
Jefe de control de calidad de localización Jose Minana	
Jefes de control de calidad de localización Karim Cherif Luigi Di Domenico Oscar Pereira	

## EQUIPO DE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique Alex Bickham Ben Lawrence Ben Seccombe Dan Cooke David Halse Diana Freitag Luis De La Camara Burditt	Olivier Troit Richie Churchill Ross Purdy Sandra Melero Simon Turner Solenne Antien Stefan Eder
---	---

## 2K ASIA

Director de marketing de Asia Karen Teo	Operaciones de Take Two en Asia Eileen Chong Veron Khuan Chermine Tan Fumiko Okura
Socio de producto de Asia Albert Hoolsema	
Coordinador de marketing de Japón Takahiro Morita	Desarrollo empresarial de Take Two en Asia Julian Corbett Andrew Donovan Ellen Hs Henry Park Satoshi Kashiwazaki
Coordinador de localización Yosuke Yano	

## FOX STUDIOS

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

## NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Vicepresidente sénior, licencias y asuntos comerciales Vicky Picca	Coordinador, licencias de productos de entretenimiento Matt Holt
Director sénior, productos de entretenimiento Anne Hart	Coordinador, sociedades de marketing global Natasha Opong
Director sénior, sociedades de marketing global Chad Biggs	Director económico ejecutivo Amy Blumberg Ayudante de departamento, licencias de venta Lindsay Milne

## ACTORES PARA CAPTURA DE MOVIMIENTO

Especialistas de la NBA Rudy Gay Dwight Howard Andre Iguodala Shaun Livingston Corey Maggette Shaquille O'Neal Chris Paul Gerald Wallace Evan Turner Wesley Johnson	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
Especialistas en baloncesto Quincy Pondexter Grayson Boucher "The Professor" James Flight White Taurian Fontenette "Air Up There" Stan Fletcher Noah Bailou Deonte Huff Leigh Gayden Christopher Devine Joe Everly Omar Wilkes Alain Laroche Terrence Hundley Shawn Malloy Charles Beast Rhodes Marquis Gilstrap	Mascota Snoop Dogg Todd Maroldo Bailarinas Jennifer Santich Rebecca Breining Agradecimientos especiales Motion Sports Management Ben Pensack

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Michael Jordan  
Scott Patterson  
Jordan Katz  
David Cox  
Equipo de ventas 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  
Michael Lightner  
Gail Hamrick  
Sharon Hunter  
Kate Ryan  
Michele Shadid  
72 & Sunny  
Access Communications  
KD&E  
Red Sheet  
Hanshaw Ink & Image  
Gwendoline Olivierio  
Robert Nelson  
Matt Underwood  
Edwin Melendez  
Todos los de Operation Sports

### **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 Jared 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.

## CRÉDITOS MUSICALES DE NBA 2K12

### *Basketball*

Interpretado por Kurtis Blow. (P) 1984 The Island Def Jam Music Group. Cortesía de The Island Def Jam Music Group, con licencia de Universal Music Enterprises.

### *Fast Lane*

Interpretado por Eminem & Royce Da 5'9". (P) 2011 Shady Records/Interscope Records. Cortesía de Interscope Records con licencia de Universal Music Enterprises

### *Let's Go*

Interpretado por Travis Barker, con Yelawolf, Busta Rhymes, Lil Jon y Twista. Compuesto por Michael Wayne Atha, Carl Terrell Mitchell, Trevor Taheim Smith Jr. Publicado por EMI Music Publishing, Universal Music Publishing Group, Kobalt Music Publishing America, Bug Music Publishing. Cortesía de Interscope Records.

### *Awesome*

Interpretado por XV. Compuesto por Donovan Johnson, Terrence Thornton, Michael Summers. Publicado por Donovan Johnson, Neighborhood Pusha Publishing (BMI) a cargo de Sony /ATV, ASCAP Man, I Need My Publishing. Cortesía de Warner Brothers Records.

### *Skeleton Boy*

Interpretado por Friendly Fires. Compuesto por John Frederick Gibson, David MacFarlane, Barnaby Savidge. Publicado por Universal Music Publishing Group. 2008 XL Recordings.

### *Let It (Edit Remix), con Melo*

Interpretado por Machine Drum. Compuesto por Travis Stewart (Boulder Heave BMI), Sean Rhoden (Meloxtra Publishing BMI). Publicado por Stones Throw Records.

### *Sideways (2K Remix)*

Interpretado por Cydel Young. Composición y letras: Cydel Young, también conocido como "Cyhi da Prince". Tema compuesto y producido por ENSAYNE Wayne para ENSAYNE Music Group.

### *We're Through*

Interpretado por James Pants. Compuesto por James Singleton (Boulder Heave BMI). Publicado por Stones Throw Records.

### *Thunder Bay*

Interpretado por Hudson Mohawke. Compuesto por Ross Birchard. Publicado por Kobalt Music Publishing. Cortesía de Warp Records.

### *Still A Soldier*

Interpretado por Ancient Astronauts. Compuesto por Tom Strauch, Ingo Moell. Publicado por Bug Music Publishing. Cortesía de ESL Recordings.

### *Rock Hood*

Interpretado por Shinobi Ninja. Compuesto por Michael Machinist, David Machinist, David Aaron Gerberer, Edara Johnson, Marcus Hrdina, Jonathan Nunes-Simone. Publicado por Shinobi Ninja LLC.

### *Cozza Frenzy*

Interpretado por Bassnectar. Compuesto por Lorin Ashton. Publicado por Blue Mountain Music. Cortesía de OM Records.

### *The Shuffle (instrumental)*

Interpretado por The Freeze Tag. Compuesto por J. Drake (Kid Luccl Music SESAC), B. Smith (Ivee Sessions SESAC). Publicado por Ivee Sessions. Cortesía de Dope Lotus Records.

### *By The Numbers*

Interpretado por Janzina. Compuesto por Antoine Hilaire, Florent Lyonnet, Xavier De Rosnay, Peter Franco. Publicado por 2009 Warner Chappell Music France & Control Freak. Cortesía de Downtown Records.

### *It's Another Day*

Interpretado por The Death Set. Compuesto por Johnny Sierakowski (APRA), Daniel Walker (APRA), Jahphet Landis (ASCAP). Publicado por Just Isn't Music Ltd. Cortesía de NINJA TUNE, 2011.

### *Make Your Move*

Interpretado por Thunderball. Compuesto por Sidney Barcelona, Stephen Raskin. Publicado por Bug Music Publishing. Cortesía de ESL Recordings.

### *Workin' Man Blues*

Interpretado por Aceyalone feat. CeeLo. Compuesto por Eddie Hayes, Stefon Taylor, Thomas Dicarfo Callaway. Publicado por That Kind of Music (ASCAP). Stefan Taylor Publishing (ASCAP), BMG Chrysalis. (P) x © 2011 Decon Records. CeeLo aparece por cortesía de Atlantic Records.

### *Heard You Calling*

Interpretado por Kid Mac, con Mat McHugh. Compuesto por Nicholas Audino, Lewis Hughes, Mat. McHugh, Macario De Souza. Producido por Twice As Nice. C&P 2011 Move The Crowd Records.

### *Shapeshift*

Interpretado por DELS. Compuesto por Kieren Dickens (PRS) y Joe Goddard. Publicado por Just Isn't Music Ltd/ Warner Chappell Music Publishing. Cortesía de NINJA TUNE, 2010.

### *Haterz*

Interpretado por See-I. Compuesto por Archie Steele, Salem Steele, Rob Meyers. Publicado por See Eye Music (BMI)

### *Many Stylez*

Interpretado por Zion I, con Rebelution. Compuesto por A. Anderson, S. Gaines, B. Yonas. Publicado por Crystal House Music (ASCAP), Gaines For Anja Blue Music (ASCAP), Yonas For Atzwhatimtalkinabout Music (ASCAP). © 2010 Gold Dust Media, parte del !k7Label Group.

### *They Come Back*

Interpretado por Project Lionheart. Compuesto por C. Cunningham, T. Berry, J. Keith (ASCAP). Publicado por CC Lionheart Publishing (ASCAP).

### *New Low*

Interpretado por Middle Class Rut. Compuesto por Zack Lopez, Sean Stockham. Publicado por EMI Music Publishing. © 2010 Bright Antenna Records.

### *Here We Go*

Interpretado por Chiddy Bang, con Q-Tip. Compuesto por James Patterson Jr III, Benjamin Ruttner, Chidera Anamege, Noah Beresin, Kamaal Ibn John Fareed. Publicado por EMI Music Publishing, Song Music, Warner Chappell (P) 2010 EMI Records Ltd.

### *Look Easy*

Interpretado por Freddie Gibbs. Compuesto por Fredrick Tipton, Sidney Miller. Producido por Speakerbomb. Publicado por Willie Watts Music/Sony Music ATV (ASCAP). Stewart Music/Universal Music Publishing Group (ASCAP). Freddie Gibbs aparece por cortesía de CTE World.

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

Interpretado por Skyyzo, Smif N Wessun & Pharoahe Monch. Producido por !l!mind. Compuesto por R. Ibanga Jr, G. Taylor, D. Yates Jr, T. Williams, T. Jamerson. Publicado por Little Trouble Big China (ASCAP), Rudy For Real Publishing (BMI), Bucktown USA (ASCAP), Boot Camp Klik (ASCAP), Trescadecaphobia Music (BMI) Songs of Kobalt Music Publishing.

### *Now's My Time*

Interpretado por D.J.I.G. Producido por Alex Kresovich. Compuesto por Alex Kresovich, Isaiah DuPree. Publicado por Alexander Kresovich ASCAP.

### *Intermezzo 2 (Instrumental)*

Interpretado por Mr. Chop. Compuesto por Corin Littler (Boulder Heave BMI). Publicado por Stones Throw Records.



Este documento puede ser actualizado en diversas ocasiones y la versión actual de dicho documento puede encontrarse en [www.take2wogames.com/eda](http://www.take2wogames.com/eda). Si usted sigue usando el Software 30 días después de que se haya revisado y actualizado el documento, se entenderá que acepta las condiciones y términos de éste.

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

[illegible]

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

**CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO.** El Software puede permitir la creación del contenido, incluyendo de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imágenes de diseños de vehículos o videos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicación, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, electrónico o mecánico, conocido o desconocido, en este momento o en el futuro. Usted también otorga al Otorgante de la licencia todos los derechos de propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza cualquier derecho moral de paternidad, paternidad, 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 le rechaza a los derechos morales aplicables tiene carácter permanente.

## II. RECOPIACIÓN DE DATOS Y USO

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

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 caso de que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho de sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado más arriba.

Con las excepciones arriba pactadas, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERA RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESION, EL USO O MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PERDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERIA INFORMATICA Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PERDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUEDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACION CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ERICTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODIAN PRODUCIRSE DICHOS, LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIANTE NO PODRA SUPERAR EL PRECIO REAL PAGADO POR EL USO DEL SOFTWARE.

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

**REMEDIOS DE ECUIDAD.** 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.

**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.

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

Este juego incorpora tecnología de Massive Incorporated ("Massive"), una filial de propiedad integral de Microsoft Corporation ("Microsoft"), la cual permite la exhibición de publicidad y otros objetos similares dentro del juego. Estos objetos se cargan en su ordenador personal o consola de juego de manera automática y son reemplazados durante el juego por otros objetos similares. Los datos de su ordenador personal o consola de juego se transmiten a Internet, como los direcciones de correo electrónico, para que Massive pueda enviar anuncios a su ordenador personal o consola de juego. Asimismo, los datos de su ordenador personal o consola de juego se transmiten a Internet ("I.P."). La empresa utilizará esta información a fines de transmitir y medir la publicidad. Massive utilizará estos datos para transmitir y medir la publicidad en el juego, así como para mejorar los productos y servicios de Massive y sus filiales. Ninguno de los datos recopilados se utilizará para identificarle. Consulte la declaración de confidencialidad de Massive en <http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=122085&cid=122085> para obtener más información. Los datos de su ordenador personal o consola de juego son propiedad de su respectivo dueño. Algunos componentes de este producto son © 2008 Massive Incorporated. Todos los derechos reservados.

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

Sitio Web: [www.2kgames.es](http://www.2kgames.es)  
 België: 0902-88078 (EUR 0,74ct p/m)