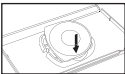
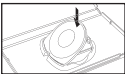


PRECAUCIONES

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



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



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

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD

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

PIRATERÍA

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

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

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

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

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



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



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

Encontrará más información en [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu)



ULES-01554

PARA USO PERSONAL SOLAMENTE: Este software dispone de licencia para su uso en sistemas autorizados PSP™ (PlayStation®Portable) solamente. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o sus derechos de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en [eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms). Derechos de librerías de programas ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTÉ EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store y PlayStation®Home están sujetos a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas ([eu.playstation.com/terms](http://eu.playstation.com/terms)). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algún contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Licenciapara su venta solo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

“PS”, “PlayStation”, “PSP” and “PS3” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
NBA 2K12 © 2011 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Visual Concepts.  
Made in Austria. All rights reserved.

ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

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

Cómo realizar una actualización del software del sistema

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



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

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

Cómo comprobar que la actualización se ha realizado correctamente

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

Para obtener más información sobre actualizaciones del software del sistema PSP™, visita el siguiente sitio web: [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com)

NIVEL DE CONTROL PARENTAL

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

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

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

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



## ÍNDICE

- 3 CONFIGURACIÓN
- 4 CONTROLES
- 4 ATAQUE
- 5 DEFENSA
- 5 SIN BALÓN
- 6 TABLA DE TIROS
- 6 MENÚ PRINCIPAL
- 7 MODOS DE JUEGO
- 8 CARACTERÍSTICAS DE NBA 2K12
- 9 ONLINE
- 9 MENÚ DE PAUSA
- 10 CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K12
- 15 CRÉDITOS MUSICALES DE NBA 2K12
- 16 GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE; CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS
- 19 ASISTENCIA

## CONFIGURACIÓN

Configure el sistema PSP™ según lo indicado en el manual de instrucciones. Encienda el sistema PSP™ y el indicador POWER (alimentación) se iluminará con un color verde. Se mostrará el menú XMB™. Abra la cubierta del disco, inserte el disco de NBA 2K12 con la etiqueta hacia la parte trasera del sistema PSP™ y luego cierre la cubierta del disco de forma segura.

Selecione el icono  del menú XMB™ y seleccione el icono . Aparecerá una imagen del software. Seleccione la imagen y pulse el botón  para que comience la carga.

**NOTA:** la información proporcionada en este manual era correcta en el momento de su impresión, pero es posible que se haya producido algún cambio posterior durante el desarrollo del producto. Todas las capturas de pantalla de este manual corresponden a la versión inglesa de este producto y algunas de ellas pueden haber sido tomadas a partir de pantallas previas a la finalización del producto, por lo que pueden ser ligeramente diferentes a las del producto final.

## MEMORY STICK DUO™

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

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

## FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

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

## MODO INALÁMBRICO



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

## COMPARTIR JUEGO



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

## MODO INFRAESTRUCTURA



Wireless Compatible

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

## CONTROLES

### CONTROLES DEL MENÚ

Navegar por los menús	Botones de dirección
Confirmar/omitir escenas	Botón
Esc/Atrás	Botón
Cambiar conjunto de opciones 1	Botón L/botón R
Cambiar conjunto de opciones 2	Pad analógico hacia la izquierda/derecha
Página siguiente	Botón START (inicio)
Abrir menú 2K Nav	Botón SELECT (selección)
Opciones adicionales	Botón  + botón

### ATAQUE

Mover jugador	Pad analógico
Tírar	Botón  (estático)
Bandeja	Botón  (en movimiento)
Finta de tiro	Botón  (pulsar levemente)
Tiros variados	Botón  + pad analógico
Pase de icono	Botón L (pulsar levemente)
Postear	Botón L (mantener)
Turbo	Botón R
Pase	Botón  + pad analógico
Pase sobre la cabeza	Botón L + botón R + botón
Pase picado	Mantén el botón L + botón
Doble cambio de dirección izquierda/derecha	Botón  (pulsar levemente + control de dirección)
Por la espalda	Botón L + botón R + botón

### ATAQUE *continuación*

Cambio de dirección	Botón  (pulsar dos veces)
Giro	Botón  (pulsar levemente)
Salto de avance	Botón  (pulsar dos veces)
Medio giro	Botón L + botón R +
Pedir bloqueo	Botón de dirección
Quinteto	Botón de dirección
Jugadas ofensivas	Botón de dirección
Control doble de jugador	Botón de dirección
Tiempo muerto	Botón SELECT (selección)
Pausa	Botón START (inicio)

### DEFENSA












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

### SIN BALÓN

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



## TABLA DE TIROS

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

## MENÚ PRINCIPAL

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

- **Partido rápido**  
¡Empieza a jugar ya! Mueve el pad analógico a izquierda/derecha para elegir tu equipo y arriba/abajo para elegir uniforme.
- **Modos de juego**  
Elige Asociación para dirigir tu propio equipo de la NBA. NBA Blacktop recupera el baloncesto de las calles. Sé rápido y pasa directamente a los Playoffs o juega toda una Temporada. Crea tus propias Situaciones.
- **Mi jugador**  
Asume el control de un rookie de la NBA y llévalo a lo más alto. Aumenta sus valoraciones ganando puntos de habilidad en juegos y ejercicios. Cuanto más duro juegues, más rápido mejorará tu jugador.

- **Opciones**  
Personaliza el juego, las reglas, las presentaciones y la configuración del mando, y carga y guarda la configuración, el perfil, las plantillas, las opciones y los valores predeterminados.
- **Funciones**  
Consulta el Visor V.I.P.; usa 2K Ritmos para crear listas de reproducción musicales; y abre Extras para introducir Créditos y consultar los Créditos del juego.
- **Cargar/Guardar**  
Carga y guarda el perfil, las plantillas y las reglas.
- **Online**  
Disfruta de más experiencias de juego con tus amigos.

## MODOS DE JUEGO

- **Asociación**  
Asociación te permite controlar todos los aspectos del equipo. Eres el general manager, el entrenador y los jugadores en la pista. Estás a cargo de todo. Ojea a jugadores, ficha agentes libres, elige a los mejores universitarios en el draft, contrata entrenadores y ayudantes y haz muchas cosas más. No tienes por qué limitarte a una temporada. ¡Aquí se trata de establecer una dinastía!
- **Temporada**  
Es justamente eso, una temporada de la NBA. Selecciona la duración de la temporada e intenta llevar a tu equipo a las finales de la NBA. ¿Conseguirás que tu equipo se haga con el campeonato de la NBA?
- **Playoffs**  
Saltate la temporada regular y métete de lleno en los playoffs.
- **Urbano**  
Participa en partidos a toda cancha, a media cancha, uno contra uno y en competiciones de 21. ¿Tienes lo necesario para vencer a los mejores de la NBA en estos modos de juego especiales?
- **Torneo**  
Prepara un torneo para disfrutarlo junto a tus amigos. Selecciona un torneo de 4 a 16 equipos, elige un draft de fantasía, ajusta la duración de los cuartos y la duración de los cuartos simulados.
- **Práctica**  
Aprende los aspectos más refinados del baloncesto completando el modo Práctica. ¿Eres capaz de ejecutar los movimientos más complicados?

## CARACTERÍSTICAS DE NBA 2K12

**NBA 2K12** consigue de nuevo dar un paso adelante con esta serie de videojuegos tan alabada por la crítica. Sus nuevas características y el rendimiento mejorado elevan el estándar.

### • **Desafío Jordan**

Vuelve a vivir 10 partidos legendarios diferentes de la carrera de Michael Jordan y consigue en **NBA 2K12** lo que Jordan logró en la pista. Vuelve a disputar los 10 escenarios de partidos para desbloquear el modo MJ: La creación de una leyenda.

### • **Mi Jordan**

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

### • **Modo Mi jugador mejorado**

Ponte en la piel de una estrella de la NBA mientras creas a tu propio jugador y haces avanzar su carrera desde promesa hasta leyenda del Salón de la Fama de la NBA. Gracias a la nueva posibilidad de simulación durante los partidos, tu jugador progresará a un ritmo mucho más realista.

### • **Estilo característico 2K12**

Se han añadido cientos de animaciones de estilo característico, además de múltiples mejoras en los modelos de los jugadores y los gráficos del juego para reproducir a tus jugadores favoritos de la NBA con más realismo que nunca.

### • **Plantillas actualizadas**

Se han incorporado todas las transacciones de la temporada 2010-2011 para que juegues con los equipos y valoraciones actuales.

### • **Banda sonora con 2K Ritmos**

La banda sonora de este año incluye una mezcla ecléctica de pistas originales y de las canciones actuales que más suenan, 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.

## ONLINE

**No olvides que todas las características online de NBA 2K12 descritas estarán disponibles hasta noviembre de 2012, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días. Consulta los detalles en [www.2ksports.com/serverstatus](http://www.2ksports.com/serverstatus).**

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

### • **Partida de Exhibición**

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

### • **Partida urbana**

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

## MENÚ DE PAUSA

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

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

### • **Continuar**

Vuelve a la acción.

### • **Repetición**

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

### • **Entrenador**

Personaliza la estrategia del equipo.

### • **Estadísticas del partido**

Consulta los equipos, las estadísticas del equipo, el gráfico de tiros y comprueba quién está lesionado.

### • **Opciones**

Ajusta las opciones del juego.

### • **Salir**

Sal del juego.

# CRÉDITOS DEL JUEGO DE NBA 2K12

## EQUIPO DE DESARROLLO VIRTUOS

Consejero delegado de Virtuos	Jefe de gráficos
G. Langourieux	L. Wang
Director de producción	Grafistas
F. Pan	S.H. Chen
Coordinador de contabilidad	Y.Y. Fu
P. Angely	Coordinador del control de calidad
Productor	B. Bao
J. Boehm	Jefe de pruebas de control de calidad
Director técnico	W.X. Gao
Y. Chen	Equipo de control de calidad
Jefe de programación	Q. Zhao
L. Gong	B.B. Li
Programadores	H. Liu
Y.H. Ren	
X.H. Wang	
G.W. Ji	

## 2K CHINA

Jefe de producción Old-Gen	Jefe de diseño
Lance Shen	Yang Wei Peng
Jefe de programación	Diseñadores
Liu Zhen Ming	Wei Shu Han
Programación	Lu Meng Fei
Chen Lei	Graficos
Bian Shi Jun	Liu Jing
He Zhi Ming	Su Lu
Jefe de grafismo	Xu Xiao Qiang
Zeng Qing Xue	Liu Shan
Grafistas	Mao Yi Ming
Liu Yong	Jin Yi
Zhang Xiao	
Wang Rong Pei	

## VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

EQUIPO DE DESARROLLO:	Fred Wong
Productor ejecutivo	Roy Tse
Jeff Thomas	Elias Figueroa
Producción y diseño	Paulette Trinh
Asif Chaudhri	Derek Kurimoto
Erick Boenisch	Willie Phung
Felicia Whitehouse	Herman Fok
Grant Wilson	Myra Lim
Rob Jones	David Lee
Zach Timmerman	Anthony Yau
Kyle Lai-Fatt	Quinn Kaneko
Jerson Sapida	Carrie Dinitz
Mike Wang	Justin Cook
Dion Peete	Chris Darroca
Ocie Henderson	Nathan Frigard
Jay Iwahashi	Don Bhatarakamol
Jason Souza	Alex Steinberg
Dan Indra	Kurt Lai
Joe Levesque	CAPTURA DE MOVIMIENTOS:
Ben Bishop	Supervisor
Abe Navarro	David Washburn
Jonathan Corl	Coordinador
Equipo de gráficos de VC	Steve Park
Jonathan Gregory	Especialistas
Winnie Hsieh	Jose Gutierrez
Stephen Ytuarte	Gil Espanto
Tim Loucks	Anthony Tominia
John Lee	Kirill Mikhaylov
Eric Apel	

EQUIPO DE SONIDO:	It's Time de Bukue One, producido por Ph-7
Director de sonido	Ain'tNoBullHere, producido por
Joel Simmons	Del the Funky Homosapien
Ingeniero de sonido sénior y	APLUS y AGEE para Compound 7
herramientas de sonido	Productions
Daniel Gardopee	Chris "The Arsonist" Jenkins
Ingeniero de sonido sénior	para Fire Department
Todd Gunnerson	Productions
Diseñador de sonido sénior	Agradecimientos especiales
Randy Rivas	Craig Rettmer
Guionistas	Sacramento State Marching Band
Tor Unsworth	Charla de jugadores
Rhys Jones	Nick Powers
Guionista adicional	Carney Lucas
Kevin Asseo	Michael Distad
EQUIPO DE TRANSMISIÓN Y ACTORES	Will Dagnino
DE DOBLAJE:	Michael Turner
Locutor de jugadas	Spencer Douglass
Kevin Harlan	Todd Bergmann
Comentarista	Cecil Hendrix
Clark Kellogg	Sean Pacher
Locutor de banda	Brian Shute
Doris Burke	Eric White
Locutor de estudio	Murmulllos del público
Damon Bruce	Joshua Cervantes
Altavoces de pabellón	Reinard Coloma
Peter Barto	Stephen Bernad
Locutor promocional	Justin Balague
Tony Azzolino	Joshua Balague
Conferencia de prensa	Ryanson S. Aspiras
Mark Middleton	Nathan Runner
Mentor	Drew Drucker
CJ Norde	Eric Distad
TEMA DE 2K SPORTS:	Francis Sameon
The Contest y Network Sports Tonight	Ken Sameon
Compuesto, diseñado y producido por	Christopher Nichols
Bill Kole	Jaymi Valdes
The Comeback, The Rivalry y The	Yusuf Hansia
Breakdown Compuesto por	Jason Arnold
Joel Simmons	Jordan Carson
Diseñado y producido por	Byron Deme
Bill Kole	Thomas Brewer
Temas de 2K interpretados por	Michael McCoy
CosmoSquad	Choong Man Kim
Órgano, temas y música del pabellón	Rebecca Friedman
Casey Cameron	Savon Cleveland
Música del pabellón	Andrew Dragos
Bukue One para Funnymen	Colety Kaltschmidt
Entertainment	Daniel Stafford
Chris "The Arsonist" Jenkins	Richard Brusa
para Fire Department	Megan Knapp
Productions	Elliott Whitehurst
Mashitup de Bukue One, producido por	Dustin Ragozzino
Amp Live	Guido Sontori
	Billy Harris
	Leslie Peacock
	Rebekah Peacock
	Paulette Trinh

## 2K PUBLISHING

Presidente	Director de lenguaje de programación
Christoph Hartmann	Kate Kellogg
Jefe de operaciones	Director de tecnología
David Ismailer	Jacob Hawley
Vicepresidente sénior, desarrollo	Vicepresidente sénior de marketing
deportivo	Sarah Anderson
Greg Thomas	Vicepresidente de marketing deportivo
Productor ejecutivo	Jason Argent
Jeff Thomas	Vicepresidente internacional de
Productor	marketing
Robert Nelson	Matthias Wehner



**2K PUBLISHING** (continuación)

<b>Director de marketing</b> Chris Snyder	<b>Especialista de capturas</b> Doug Tyler
<b>Coordinador sénior de marca</b> Mark Goodrich	<b>Director de producción creativa</b> Jack Scalici
<b>Coordinador del producto</b> Ryan Hunt	<b>Coordinador sénior de producción creativa</b> Chad Rocco
<b>Coordinador de marketing</b> Ryan Balke	<b>Coordinador de producción creativa</b> Josh Orellana
<b>Ayudante de marketing</b> Rebecca Euphrat	<b>Coordinador de relaciones con el consumidor</b> Ronnie Singh
<b>Director global de relaciones públicas</b> Markus Wilding	<b>Vicepresidente de desarrollo empresarial</b> Kris Severson
<b>Coordinador de relaciones públicas internacionales con asociados</b> Erica Denning	<b>Vicepresidente de ventas y licencias</b> Steve Glickstein
<b>Director de producción creativa</b> Jackie Truong	<b>Director de ventas estratégicas y licencias</b> Paul Crockett
<b>Director de gráficos, marketing</b> Lestley Zinn	<b>Vicepresidente, asesor</b> Peter Welch
<b>Director del sitio web</b> Gabe Abarcar	<b>Director de operaciones</b> Dorian Rehfield
<b>Diseño web</b> Keith Echevarria	<b>Especialista de licencias y operaciones</b> Xenia Mul
<b>Diseñador gráfico junior</b> Christopher Maas	<b>Director de análisis y planificación</b> Phil Shpilberg
<b>Ayudante de producción de marketing</b> Ham Nguyen	<b>Director de licencias, asociaciones estratégicas y medios del juego</b> Shelby Cox
<b>Coordinador de producción de video</b> J. Mateo Baker	<b>Coordinador asociado de marketing de socios</b> Dawn Burnell
<b>Editor de video</b> Kennys Crosbie	

**2K GAMES INTERNATIONAL**

<b>Director general</b> Neil Ralley	<b>Coordinador de marketing digital internacional</b> Martin Moore
<b>Coordinador de marketing internacional</b> Sian Evans	<b>Director ejecutivo de relaciones públicas internacionales</b> Matt Roche
<b>Coordinador de producción internacional</b> Yvonne Dawson	<b>Director de licencias</b> Claire Roberts
<b>Coordinador de producción internacional</b> Chris Jennings	<b>Equipo de diseño</b> James Crocker Tom Baker
<b>Coordinador de relaciones públicas internacionales</b> Emily Britt	
<b>Coordinador adjunto de relaciones públicas internacionales</b> Sam Woodward	

**DESARROLLO DEL PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL**

<b>Productor internacional</b> Mark Ward	<b>Equipos externos de localización</b> Around the Word
<b>Coordinador de localización</b> Jean-Sébastien Ferey	<b>Synthesis International Srl</b> Synthesis Iberia
<b>Coordinador adjunto de localización</b> Arsenio Formoso	<b>Bock GmbH</b>

**CONTROL DE CALIDAD DE 2K**

<b>Vicepresidente de control de calidad</b> Alex Plachowski	<b>Coordinadores adjuntos</b> Alexis Ladd Doug Rothman
<b>Coordinador de pruebas</b> David Arnsperger	<b>Jefe de pruebas</b> Casey Ferrell

**CONTROL DE CALIDAD DE 2K** (continuación)

<b>Jefe adjunto</b> Nathan Bell	<b>Erin O'Malley</b> Sergio Sanchez Michael Speiler Cody Starr Keane Tanouye Jeremy Thompson Luke Williams Chris Jones Todd Ingram Eric Lane Rick Shawalker Lori Durrant Jeremy Ford Pedro Villa Daisy Amescua
<b>Pruebas sénior</b> Brian Salazar Ruben Gonzalez Matt Newhouse	
<b>Equipo de control de calidad</b> Chris Adams Kyle Adamson Craig Baroody Dale Bertheola Trevor Curran Matthew Foley Lee Irvin Manny Juarez	

**CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL**

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

**EQUIPO DE 2K INTERNATIONAL**

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

**OPERACIONES DE TAKE-TWO INTERNATIONAL**

<b>Anthony Dodd</b> Martin Alway Cat Findlay	<b>Nisha Verma</b> Robert Willis Denisa Polcerova
----------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

**NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION**

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

## ACTORES PARA CAPTURA DE MOVIMIENTO

### Especialistas de la NBA

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

### Especialistas en baloncesto

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

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

### Mascota

Snoop Dogg  
Todd Maroldo

### Bailarinas

Jennifer Santich  
Rebecca Breining

### Agradecimientos especiales

Motion Sports Management  
Ben Pensack

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

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

Equipo de ventas de Take-Two  
Equipo de marketing de sector de Take-Two  
Seth Krauss  
Equipo de Take-Two  
Jonatan Washburn  
Cindi Buckwalter  
Alan Lewis  
Meg Maisie  
Siobhan Boes  
Greg Gibson  
KDD&E  
Buckwild  
Dan Klores Communications  
Access Communications  
Scott Patterson  
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

### Fast Lane

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

### Let's Go

Interpretado por Travis Barker, con Yelowolf, 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. Cortésia 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. Map, I Need My Records. Cortésia de Warner Brothers Records.

### Skeleton Boy

Interpretado por Friendly Fires. Compuesto por John Frederick Gibson, David MacFarlane, Barnaby Savidge. Publicado por Warner 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. Compose/Lyrics only: 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 Banks. 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. Cortésia de Warp Records.

### Still A Soldier

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

### Rock Hood

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

### Cozza Frenzy

Interpretado por Bassmaster. Compuesto por Lorin Ashton. Publicado por Blue Mountain Music. Cortésia de OM Records.

### The Shuffle (instrumental)

Interpretado por The Freeze Tag. Compuesto por J. Drake (Kid Lucchi Music SESAC), B. Smith (Vee Sessions SESAC). Publicado por Ives Sessions. Cortésia de Dope Lotus Records.

### By The Numbers

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

### It's Another Day

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

### Make Your Move

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

### Workin' Man Blues

Interpretado por Azealonte feat. Ceelo. Compuesto por Edna Hayes, Stefan Taylor, Thomas Dicaró Callaway. Publicado por That Kind of Music (ASCAP), Stefan Taylor Publishing (ASCAP), BMC Chrysalis. (P) + © 2011 Ocean Records. NoLo aparece por cortésia de Atlantic Records.

### Hear 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) and Joe Goddard. Publicado por Just Isn't Music Ltd/ Warner Chappell Music Publishing. Cortésia de NINJA TUNE, 2010.

### Haters

Interpretado por See-4. Compuesto por Archie Steele, Salem Steele, Rob Meyers. Publicado por See Eye Music (BMI)

### Many Stylez

Interpretado por Zion I, con ReBution. 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 iK7Label 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 Ruttnar, Chidera Ananage, 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 cortésia de CTE World.

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

Interpretado por Skyyzo, Smif N Wessun & Pharoshe Mon. Producción de J. Iltmud. 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 Click (ASCAP), Tresdecapohobia Music (BMI) Songs of Kobalt Music Publishing.

### Now's My Time

Interpretado por D.J.L.G. Producido por Alex Kresovich. Compuesto por Alex Kresovich, Isiah 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.



# 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.fantasywargames.com/ea/la](http://www.fantasywargames.com/ea/la). 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 este.

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 INCLUIDOS CON EL PRESENTE CONTRATO, EL MANUAL ADJUNTO, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO TEXTO ESCRITO, ARCHIVO, DOCUMENTO O MATERIAL ELECTRÓNICO O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIAL. LA APERTURA DEL SOFTWARE, INSTALACIÓN O USO DE 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 de uso sobre una copia del Software para su uso personal en una única unidad de juego u ordenador (salvo que se especifique lo contrario). Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición que acepta este Acuerdo. Los términos de su licencia bajo este Acuerdo comenzarán en la fecha que se instale o se use el Software y terminará en la fecha más próxima a deshacerse del Software o a la cancelación del Acuerdo por el Otorgante de la licencia. Si la licencia se resolverá inmediatamente si intenta interferir con cualquier protección técnica usada en conjunto con el Software. Se le otorga una licencia de Software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el Software y que el Contrato no podrá interpretarse como un contrato de compraventa de ninguno de los derechos del Software. El Otorgante de la licencia y, en su caso, sus otorgantes de licencias se reservan todos los derechos que no se otorguen de forma expresa en el presente Contrato.

**PROPIEDAD.** El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre otros, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a 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: 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 expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia; c. Hacer copias del Software o de parte de este; d. Hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios; e. Usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato; f. Copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz); g. Usar o copiar el Software en un overcáse 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 al que cualquier ley de exportación o reglamento vinculado de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir dichas leyes o reglamentos, que podrán ser modificados o anulados.

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

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

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

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

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

## II. 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, 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 realzado de diversas funciones del juego. Toda la información que recopile el Otorgante de la licencia tendrá carácter anónimo y no revelará su identidad ni podrá ser considerada datos personales; no obstante, si incluye información personal (como su nombre real) en su identificación de usuario, se transmitirá automáticamente al Otorgante de la licencia y se tratará como se describe a continuación.

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

## III. GARANTÍA

**GARANTÍA LIMITADA.** El Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial y original del Software) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días desde la fecha de compra. El Otorgante de la licencia le garantiza que el presente Software es compatible con un ordenador personal que reúna los requisitos mínimos enumerados en la documentación del Software o que ha sido certificado por el fabricante de la unidad de juego como compatible con la unidad de juego para la que ha sido publicado. Sin embargo, debido a variaciones en el hardware, el software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continuada y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de esto se

deriven vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunos 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 90 días estipulado más arriba.

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

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

**BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES POR LA POSICIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUEDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTICAS, 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 PODRIAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO.** La presente garantía no será aplicable en la medida en la que cualquiera de sus cláusulas esté prohibida por cualquier norma federal, estatal o municipal de derecho necesario. La presente garantía le otorga determinados derechos legales pero puede tener derechos adicionales en función del ordenamiento aplicable.

**RESOLUCIÓN.** El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante de la licencia lo rescindan, o bien se resolverá de forma automática si usted 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 en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado.

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

**REMEDIOS DE 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, garantía ni documento acreditativo de los daños– a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

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

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

**LEYES APLICABLES.** El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales

estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.). Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

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

### Net BSD

La función de comunicación de este producto incluye software desarrollado por NetBSD Foundation, Inc. y sus colaboradores. Si desea consultar una lista completa de los colaboradores, visite <http://www.sei.co.jp/psp-license/pspsnet.txt>

© 2005-2011 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K Sports, el logotipo de 2K Sports y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identificaciones de la NBA y de los equipos miembros individuales de NBA que se utilizan en este producto son marcas comerciales, diseños de copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA, y no se pueden usar, en todo o en parte, sin una autorización previa y por escrito de NBA Properties, Inc. © 2011 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

## 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](http://www.2kgames.es)

**België** **0902-89078** (EUR 0,74ct p/m)



# NOTAS

## CUSTOMER SERVICE NUMBERS

<b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b> Calls charged at local rate
<b>Österreich</b>	<b>0820 44 45 40</b> 0,116 Euro/Minute
<b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b> Tarif appel local/Lokale kosten
<b>Česká republika</b>	<b>222 864 111</b> Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím <a href="http://www.playstation.sony.cz">www.playstation.sony.cz</a> nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	<b>283 871 637</b> Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
<b>Danmark</b>	<b>70 12 70 13</b> <a href="mailto:support@dk.playstation.com">support@dk.playstation.com</a> Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
<b>Suomi</b>	<b>0600 411 911</b> 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
<b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b> prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
<b>Deutschland</b>	<b>01805 766 977</b> 0,12 Euro/minute
<b>Ελλάδα</b>	<b>00 32 106 782 000</b> Εθνική Χροοση
<b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b> All calls charged at national rate
<b>Italia</b>	<b>199 116 266</b> Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
<b>Malta</b>	<b>23 436300</b> Local rate
<b>Nederland</b>	<b>0495 574 817</b> Interlokale kosten
<b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b> National Rate
	<b>0900 97669</b> Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
<b>Norge</b>	<b>81 55 09 70</b> 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt <a href="mailto:support@no.playstation.com">support@no.playstation.com</a> Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
<b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b> Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
<b>España</b>	<b>902 102 102</b> Tarifa nacional
<b>Россия</b>	<b>+7 (095) 238 3632</b>
<b>Sverige</b>	<b>08 587 822 25</b> <a href="mailto:support@se.playstation.com">support@se.playstation.com</a> Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
<b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 84 00 85</b> Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
<b>UK</b>	<b>0844 736 0595</b> Calls may be recorded for training purposes

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

If your local telephone number is not shown,  
please visit [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) for contact details.