

XBOX 360

NBA 2K15

MÚSICA SELECCIONADA POR PHARRELL WILLIAMS

INCLUYE 25 EQUIPOS DE

EUROLEAGUE
BASKETBALL

KEVIN 35 DURANT

2K



ÍNDICE

- 1 ASISTENCIA TÉCNICA
- 2 CONTROLES
 - 2 ATAQUE BÁSICO
 - 2 DEFENSA BÁSICA
 - 2 ATAQUE AVANZADO
 - 3 DEFENSA AVANZADA
 - 4 PRO STICK™: TIRO
 - 4 PRO STICK™: DRIBLING
 - 5 MOVIMIENTOS EN EL POSTE
 - 6 TIROS EN EL POSTE
 - 6 CONTROLES DEFENSIVOS
- 7 COMANDOS DE VOZ DE KINECT
- 9 CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K15
- 15 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA, ACUERDO DE LICENCIA Y DIVULGACIÓN Y USO DE LOS DATOS

⚠️ ADVERTENCIA: Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: 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 "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear 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 dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



Asistencia técnica:

Para obtener asistencia técnica o atención al cliente, visita la página web de 2K <http://support.2k.com/hc/es>, donde encontrarás respuestas a las preguntas más frecuentes en la base de datos de autoayuda.

Si no consigues resolver tu duda, puedes enviarnos tu consulta haciendo clic en la pestaña "ENVIAR UNA SOLICITUD".

No olvides que todas las características en línea de NBA 2K15 descritas estarán disponibles hasta **noviembre de 2015**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días. Consulta los detalles en www.2ksports.com/serverstatus.

MANDO XBOX 360

Ataque básico	Control	Defensa básica
Mover jugador		Mover jugador
PRO STICK™: Movimientos de dribbling/Tiro/Pase		Manos arriba/Sombra/Defender
N/D		Falta dura
Modificador de pase		Defensa intensa
Esprintar		Esprintar
Pedir jugada		Dos contra uno
Pase de icono		Cambio de icono
Pase/Pase de toque		Cambio de jugador (más cercano al balón)
Control de bloqueos		Forzar carga
Finta de tiro/Salto (pulsar levemente) Tiro (pulsar)		Robo
Posteo		Tapón/Rebote
Visor de habilidades personales		Visor de habilidades personales
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

Acción	Controles
Jugadas posicionales	Pulsa levemente , pulsa levemente el icono del compañero deseado, elige jugada del menú
Envía a un compañero a cortar	Pulsa levemente , pulsa levemente el icono del compañero deseado; mueve en la dirección en la que quieres que corte
Control de bloqueos	Mantén (el tiempo determina si es roll o fade, pulsa de nuevo para bloquear y cortar)
Pase picado	+

Acción	Controles
Por encima de la cabeza/ Pase bombeado	+
Pase espectacular	+
Finta de pase	+
Alley-ooop	+ (elige al receptor, apunta al aro para alley-ooop a ti mismo)
Alley-ooop contra tablero	+ , seguido por un compañero
Passar y seguir	Pulsa y mantén para mantener el control del pasador, suelta para devolverle el balón
Mate o bandeja tras rebote ofensivo	Mantén
Pase con PRO STICK™	+

DEFENSA AVANZADA

Acción	Controles
Movimiento	
Colocación rápida	+ +
Robo	Pulsa levemente
Tapón	
Rebote	(balón en el aire)
Forzar carga	
Fingir falta	Pulsa dos veces
Falta de agarre	Pulsa
Defensa intensa	
Cambio de Postura de sombra	+ izquierda/derecha
Acosar al driblador	Mantén
Manos arriba	Mantén
Negar balón	Mantén (mientras haces defensa sin balón)
Dos contra uno	

PRO STICK™

El PRO STICK™ te permite controlar mejor que nunca todo tu arsenal ofensivo.

PRO STICK™: TIRO

Acción	Controles
Tiro en suspensión	Mantén ⬆️ en cualquier dirección
Finta de tiro	Comienza un tiro en suspensión, luego suelta rápidamente ⬆️
En carrera/Bomba	Mantén ⬆️ en dirección contraria al aro (penetrando a media distancia)
Suspensión paso atrás	Mantén ⬆️ en dirección contraria al aro (penetrando lateralmente)
Batida de salto	Pulsa levemente ⬆️ mientras penetras (⬆️ determina la dirección del salto)
Tiro en giro	Gira ⬆️ desde la mano del balón por la espalda del jugador y mantenlo
Tiro de medio giro	Gira ⬆️ un cuarto de círculo desde la mano del balón hacia el aro, luego vuelve rápidamente a posición neutral
Bandeja normal	Mantén ⬆️ hacia el aro (penetrando hasta el aro)
Bandeja tras euro paso	Mantén ⬆️ a izquierda/derecha en dirección contraria (penetrando hasta el aro)
Bandeja tras salto de avance	⬆️ + mantén ⬆️ izquierda/derecha (penetrando hasta el aro)
Aro pasado	Mantén ⬆️ hacia la línea de fondo (penetrando por la línea de fondo)
Mates	⬆️ + mantén ⬆️ hacia el aro (penetrando hasta el aro)
Cambio de tiro en el aire	Inicia mate/bandeja, ⬆️ en cualquier dirección estando en el aire
Paso de avance	Finta de tiro, luego mantén ⬆️ de nuevo antes de que acabe la finta

PRO STICK™: DRIBLING

Acción	Controles	Contexto
Finta de salida en triple amenaza	Pulsa levemente ⬆️ izquierda/derecha/adelante	Triple amenaza
Giro hacia fuera de triple amenaza	Gira ⬆️	Triple amenaza
Paso atrás en triple amenaza	⬆️ + pulsa levemente ⬆️ en dirección contraria al aro	Triple amenaza

Acción	Controles	Contexto
Paso en falso	⬆️ + pulsa levemente ⬆️ hacia el aro	Dribling
Amago (rápido)	Pulsa levemente ⬆️ hacia la mano del balón	Dribling
Amago (salida)	⬆️ + pulsa levemente ⬆️ hacia la mano del balón	Dribling
Dentro-fuera	Pulsa levemente ⬆️ hacia el aro	Dribling
Cambio de dirección (frente)	Pulsa levemente ⬆️ hacia la mano sin balón	Dribling
Cambio de dirección (entre las piernas)	Pulsa levemente ⬆️ entre la mano sin balón y la espalda del jugador	Dribling
Por la espalda	Pulsa levemente ⬆️ en dirección contraria al aro	Dribling
Giro	Gira ⬆️ desde la mano del balón por la espalda del jugador y vuelve rápidamente a posición neutral	Dribling
Medio giro	Gira ⬆️ un cuarto de círculo desde la mano del balón hacia el aro, luego vuelve rápidamente a posición neutral	Dribling
Paso atrás	⬆️ + pulsa levemente ⬆️ en dirección contraria al aro	Dribling

MOVIMIENTOS EN EL POSTE (PULSA **⬆️** PARA POSTEAR)

Acción	Controles
Movimiento en el poste	Mantén ⬆️
Penetración encarando (desde mantener)	⬆️ hacia la zona o la línea de fondo + ⬆️
Abandonar penetración (mientras driblas)	⬆️ hacia la línea de fondo + ⬆️
Dar espalda con agresividad	⬆️ + ⬆️ hacia el aro
Penetración a la zona	⬆️ + ⬆️ hacia la zona
Penetración hacia la línea de fondo	⬆️ + ⬆️ hacia la línea de fondo
Giro rápido	Gira ⬆️ hacia hombro exterior
Penetración con gancho	Gira ⬆️ hacia hombro interior
Fintas	Pulsa levemente ⬆️ en cualquier dirección contraria al aro
Salto en el poste	Mantén ⬆️ a izquierda o derecha en dirección contraria al aro, luego pulsa levemente ⬆️
Paso atrás en el poste	Mantén ⬆️ en dirección contraria al aro, luego pulsa levemente ⬆️
Paso de caída	Mantén ⬆️ a izquierda o derecha hacia el aro, luego pulsa levemente ⬆️

TIROS EN EL POSTE

Acción	Controles
Gancho en el poste (distancia cercana)	👉 hacia el aro
Suspensión hacia atrás en el poste (más allá de distancia cercana)	👉 izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Paso de avance bandeja	Mantén 📄 luego mueve 👉 a izquierda o derecha hacia el aro
Finta fade	Mantén 📄 luego mueve 👉 a izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Finta de tiro	Inicia un tiro indicado anteriormente y luego mueve 👉 a la posición neutral
Por debajo/Paso de avance	Finta de tiro, luego 👉 de nuevo antes de que acabe la finta

CONTROLES DEFENSIVOS

Acción	Controles	Contexto
Movimiento	👉	Cualquiera
Colocación rápida	📄 + 📄 + 👉	Cualquiera
Robo	Pulsa levemente X	Cualquiera
Tapón	Y	Cualquiera
Rebote	Y (balón en el aire)	Cualquiera
Forzar carga	B	Cualquiera
Fingir falta	Pulsa dos veces B	Defensa sobre el balón
Falta de agarre	Pulsa 👉	Cualquiera
Defensa intensa	📄	Defensa sobre el balón
Cambio de Postura de sombra	📄 + 👉 izquierda/derecha	Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén 📄	Defensa sobre el balón
Manos arriba	Mantén 👉	Defensa sobre el balón
Negar balón	Mantén 👉	Defensa sin balón
Dos contra uno	👉	Cualquiera

COMANDOS DE VOZ DE KINECT

Puedes usar Comandos de voz de Kinect para realizar diversas acciones mientras juegas.

Comando de voz	Acción
Siempre activo	
"Tiempo" "Pedir tiempo"	Pedir tiempo muerto
"Cambio de cámara"	Pasa a la siguiente posición de la cámara
"Ducha Gatorade"	Ducha al entrenador en las situaciones apropiadas

Ataque

"Aclarado" "Juego en el poste" "Bloqueo y continuación" "Tres puntos"	Tipos de jugada
"Aclarado rápido" "Aclara rápido" "Aclarado triple" "Bloqueo y continuación" "Posteo rápido" "Triple rápido"	Control de jugada rápida
"Poner bloqueo para mí" "Poner pantalla para mí"	Bloqueo rápido

Defensa

"Dos contra uno"	Pide un dos contra uno a la IA
"Ayuda"	Pide ayuda al equipo
"Falta intencionada"	Pide una falta intencionada
"Ayuda al balón"	Pide al jugador de la IA más cercano que cambie al jugador con balón si no lo está controlando ya
"Sacar - Apellido/Nombre de jugador en el banquillo"	Inicia una sustitución con un jugador específico
"Individual" "Zona 2-3" "Zona 3-2" "Presión a media cancha" "Presión a toda cancha" "Trampa a media cancha" "Trampa a toda cancha"	Pide una estrategia defensiva

Ataque Mi CARRERA

"Alley-oop", "Lanza un alley"	Pide un alley-oop
"Pásame el balón" "Pasa el balón" "Pasa el balón a Apellido/ Nombre/Posición del jugador"	Pedir pase
"Aclarado rápido" "Aclara rápido" "Aclarado triple" "Bloqueo y continuación" "Posteo rápido" "Triple rápido"	Control de jugada rápida
"Poner bloqueo para mí" "Poner pantalla para mí"	Bloqueo rápido
"Tira el balón" "Tira a la canasta" "Tira ahora" "Tírala" "Lanza ese tiro"	Pide a la IA que tire

CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K15

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

JEFE DE INGENIERÍA
Andrew Marrinson

DIRECTOR ARTÍSTICO
Joseph Clark

INGENIERÍA

INGENIEROS DE I.A.
Shawn Lee
Eddie Park
Gordon Read
Ben Hester
Andrew Brown
Karthik Krishnamurthy

INGENIEROS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Matt Hamre
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Bryan Austin
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Blaine "Jack" Myers
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikanth Jagannathan
Katherine Hayton
Wen Chi Gu
David Yu
Bihua Qiu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Yang Li
Ariel Bernardo
Utku Akay
Yu Gu
Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Doug Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Nathan Ike Jose
Goksu Ugur
Heem Patel
Doug Marlen

**ADMINISTRADOR DE LA BASE
DE DATOS**
Chris McGrail

GRUPO DE TECNOLOGÍA

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA
Tim Walter

JEFE DE ING. DE LIBRERÍAS
Ivar Olsen

**INGENIERO JEFE DE
HERRAMIENTAS DE LIBRERÍAS**

Jason Dorie
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

**INGENIERO DE HERRAMIENTAS
DE PROGRAMAS SÉNIOR**
Sivanny Selvakumar

**INGENIERO DE HERRAMIENTAS DE
PROGRAMAS**
Jeffrey Sass

PRODUCCIÓN

PRODUCTOR EJECUTIVO
Jeff Thomas

PRODUCTORES
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicía Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

DIRECTOR DE JUEGO
Mike Wang

PRODUCCIÓN Y DISEÑO

Kyle Lai-Fatt
Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Ariel Bernardo
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Nino Samuel
Scott O'Gallagher

EQUIPO ARTÍSTICO

**DIRECTOR ARTÍSTICO DE
PERSONAJES**
Heather Marshall

GRAFISTA DE PERSONAJES
Tyler Bronis
Winnie Hsieh
Tim Auer
Omar Sancristobal
Jeongcheol Shin
Chris Darroca
Yuki Yamamura

ENCARGADO DE VESTUARIO
Stephanie Morgan

ENCARGADO DE DISEÑO TÉCNICO
Pascal Hang

ARTE TÉCNICO
David Dame
Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream

LÍDER DE ENTORNO
John Lee

GRAFISTA DE ENTORNOS
Tim Loucks
Tim Doonan
Ray Wong

DIRECTOR DE ESTUDIO ARTÍSTICO
Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTOR ARTÍSTICO
Karen Huang

**DIRECTOR ARTÍSTICO DE
GRÁFICOS DE INTERFAZ**
Herman Fok

DISEÑO DE GRÁFICOS DE INTERFAZ
Anthony Yau
Justin Cook

INTERFAZ DE USUARIO
Tan Coffino
Quinn Kaneko
Carrie Michelle Dinitz Parecki
Zhen Tan
Spencer Kopach
Rob Simmons
Myra Shadte
David Lee
Thomas Stracke

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Matt Chalwell
Hectic Studio
G-Edge

DIRECTOR DE ANIMACIÓN
Roy Tse

JEFE DE ANIMACIÓN DEL JUEGO
Eliás Figueroa

ANIMADOR
Eric Perrier
Chris DePriest
Derrick McGinnis
Wilster Phung

ANIMACIÓN SÉNIOR
Ben Anderson
Si Tran

ANIMADOR JEFE DE VÍDEOS
Mike Dacko

JEFE DE ANIMACIÓN
Derek Kurimoto

ANIMADOR
Jonathan Lyons
Joel Flory
Jean Lin

EQUIPO 2K DE PROCESAMIENTO DE ANIMACIÓN FACIAL

JEFE DE ANIMACIÓN
Paul Lee

ANIMADOR
Aaron Hwang
Alex Bittner
Alvin Geno
Bo Hwang
Brian Chow
Chris Harada
Dan Bransfield
Danny Clark
Faith Mun
Henry Sanchez
Jae Lee
Jeffrey Hoover
Jonathan Marshall
Joy Yun
Mark Kim
Mike Shahan
Mooly Segal
Samantha Montejo
Sophie Evans
Tyler Clapp

PROCESAMIENTO FACIAL ADICIONAL
Counter Punch Studios
Technicolor
Animatrix

EQUIPO DE SONIDO VC

DIRECTOR DE AUDIO
Joel Simmons

INGENIERO DE SONIDO SÉNIOR Y HERRAMIENTAS DE SONIDO
Daniel Gardoep

INGENIERO DE SONIDO SÉNIOR
Todd Gunnerson
Randy Rivas

GUIONISTAS
Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO ADICIONAL
John Crysdale

APOYO ADICIONAL DE PRODUCCIÓN DE SONIDO
Brian Buel

POSTPRODUCCIÓN ADICIONAL DE SONIDO
J. Mateo Baker

GUIONISTAS ADICIONALES
Kevin Asseo
Sean Sullivan

EQUIPO DE RETRANSMISIÓN Y ACTORES DE DOBLAJE

LOCUTOR DE JUGADAS
Kevin Harlan

COMENTARISTAS TÉCNICOS
Clark Kellogg
Steve Kerr

REPORTERO A PIE DE PISTA
Doris Burke

LOCUTOR DE ESTUDIO
Damon Bruce

ALTAVOCES DE PABELLÓN
Peter Barto

LOCUTOR PROMOCIONAL
Jay Styne

MEGAFONÍA EXTERIOR
CJ Norde

LOCUTORES ESPAÑOLES
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

CASTING DE MI CARRERA

DIRECTOR
Chris Papierniak

MI JUGADOR
Sheldon Bailey

ENTRENADOR/ENTRENADOR ASISTENTE
Anthony Winters

JUGADORES DE LA NBA
Akeem Smith

REPRESENTANTE
Tom Christensen

GM
Roy Werner
Jackson Ellis
Will Blagrove

DIRECTOR DE RR. PP.
Gwendolyn Edwards

ENTRENADOR DEL INSTITUTO
Matondo Kiantanadu

PERIODISTAS
Akeem Smith
Ben Knoll
Eric Wheeler
Lucas Hatton

VOCES ADICIONALES DE MI JUGADOR
Mark Middleton

EXTRAS
Brandon Miller
Christian Cavanaugh
Jake Bohigian
Jawon Mack
Jerald Pruitt
Jimmy Allen
Joel Ferreira-Clifton
Joe Mitchell
Lloyd Cook
Ray Carbonel
Dennis Ruel
Doc Rivers como él mismo
Pharrell Williams como él mismo

JUGADORES DE LA NBA

Al Horford
Al Jefferson
Andre Drummond
Andre Iguodala
Arron Afflalo
Bradley Beal
Brandon Wright
Brandon Knight
Brook Lopez
Channing Frye
Corey Brewer
Danny Green
Dante Exum
DeMarcus Cousins
Dion Waiters
Ed Davis
Eric Gordon
Gerald Wallace
James Harden
Jimmy Butler
JJ Redick
Kendall Marshall
Kevin Durant
Mike Conley
Paul George
Robin Lopez
Roy Hibbert
Terrence Ross
Thaddeus Young
Trey Burke
Ty Lawson
Tyson Chandler
Udonis Haslem

CASTING
Meghan Lennox

GUIONES
Pat Hegarty

GUIÓN ADICIONAL
Ben Bishop
Chris Papierniak

DEPARTAMENTO DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

SUPERVISOR
David Washburn

ESPECIALISTA EN MEDIOS DIGITALES
J. Mateo Baker

COORDINADOR
Steve Park

JEFE DE INTEGRACIÓN
Anthony Tominia

ESPECIALISTA SÉNIOR
Jose Gutierrez

ESPECIALISTAS
Gil Espanto
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Ryan Girard
Tiago Washburn

TÉCNICO DE SISTEMAS
Nick Bishop

OPERADORES DE CÁMARA
Alan Ricardez
Michael Montoya
David Baldini
Rebecca Ballard
Jamil Wallace

APARTADO LEGAL DE TEMAS DE 2K SPORTS

The Contest, y Network Sports Tonight, Compuesto. Ingeniería y producción de Bill Kole

The Comeback, The Rivalry y The Breakdown, Compuesto por Joel Simmons. Ingeniería y producción de Bill Kole

Temas de 2K Interpretados por CosmoSquad Arena

Órgano, ritmos, música y música adicional de la banda sonora de MI CARRERA
Casey Cameron

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog Orquesta
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie Orquesta

CHARLA DE JUGADORES
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm

Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distas
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Stephen Bernad
Justin Balague
Joshua Balague
Ryanson S. Aspiras
Nathan Runner
Eric Distas
Francis Sameon
Ken Sameon
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Yusuf Hansia
Jason Arnold
Jordan Carson
Byron Deme
Thomas Brewer
Michael McCoy
Rebecca Friedman
Savon Cleveland
Andrew Dragos
Coley Kaltschmidt
Daniel Stafford
Megan Knapp
Elliott Whitehurst
Dustin Ragozzino
Guido Sontori
Billy Harris
Leslie Peacock
Paulette Trinh

2K

2K
PRESIDENTE
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismailer

V.P. SÉNIOR DE DEPORTES
Greg Thomas

V.P. DE OPERACIONES DEPORTIVAS
Jason Argent

2K

2K
PRESIDENTE
Christoph Hartmann

C.O.O.
David Ismailer

V.P. SÉNIOR DE DEPORTES
Greg Thomas

V.P. DE OPERACIONES DEPORTIVAS
Jason Argent

DESARROLLO CREATIVO DE 2K

V.P. DE DESARROLLO CREATIVO
Josh Atkins

DIRECTOR CREATIVO
Eric Simonich

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA
Jack Scaliaci

DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PLANIFICACIÓN
Mike Salmon

ANALISTA DE MERCADO SÉNIOR
David Rees

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA
Josh Orellana

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA
Kaitlin Bleier

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN CREATIVA
William Gale
Megan Rohr

COORDINADOR DE PRUEBAS DE USUARIO
Jordan Limor

EQUIPO DE MARKETING DE 2K

V.P. SÉNIOR DE MARKETING
Sarah Anderson

VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL DE MARKETING
Matthias Wehner

VICEPRESIDENTE DE MARKETING
Alfie Brody

COORDINADOR SÉNIOR DE MARCA
Mike Rhinehart

COORDINADOR ASOCIADO DE MARCA
Philip McDaniel

COORDINADOR DE MARKETING
Michael Howard

DIRECTOR SÉNIOR DE COMUNICACIONES, LAS AMÉRICAS
Ryan Jones

COORDINADOR DE RELACIONES PÚBLICAS SÉNIOR
Ryan Peters

DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
Jackie Truong

COORDINADOR ASOCIADO DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
Ham Nguyen

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
Nelson Chao

COORDINADOR DE ACTIVOS DE MARKETING
Jeneane Wagner

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO

Kenny Crosbie
Michael Regelean

EDITOR DE VÍDEO

EDITORES DE VÍDEO ASOCIADO
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTOR SÉNIOR WEB
Gabe Abarcar

DISEÑO WEB
Keith Echevarria

DESARROLLADOR WEB
Alex Beuscher

PRODUCTOR WEB
Tiffany Nelson

DIRECTOR, EVENTOS DE MARKETING Y EXPOSICIONES
Lesley Zinn Abarcar

DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR
Christopher Maas

COORDINADOR DE MARKETING DE CANAL
Anna Nguyen

COORDINADOR SÉNIOR DE MARKETING DE CANAL
Marc McCurdy

SUPERVISOR SÉNIOR DE LA COMUNIDAD Y REDES SOCIALES
Ronnie Singh

COORDINADOR DE LA COMUNIDAD Y REDES SOCIALES
Chris Manning

DIRECTOR DE LA COMUNIDAD Y RELACIONES CON CONSUMIDORES
Stephen Reid

DIRECTOR SÉNIOR DE ATENCIÓN AL CLIENTE
Ima Somers

DIRECTOR DE ATENCIÓN AL CLIENTE
David Eggers

DIRECTOR DE SOCIEDADES Y LICENCIAS
Richelle Ragsdell

COORDINADOR SÉNIOR DE SOCIEDADES Y LICENCIAS
Jessica Hopp

COORDINADOR DE MARKETING Y RELACIONES CON SOCIOS
Dawn Earp

COORDINADOR DE MARKETING DIGITAL
Ashley Landry

AYUDANTES DE MARKETING
Kenya Sancristobal
Jessica Perez

OPERACIONES DE 2K

V.P. DE OPERACIONES DEL ESTUDIO
Kate Kellogg

VICEPRESIDENTE JURÍDICO
Peter Welch

VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO EMPRESARIAL
Steve Lux

DIRECTOR DE OPERACIONES
Dorian Rehfield

ESPECIALISTA DE LICENCIAS Y OPERACIONES
Xenia Mul

COORDINADOR DE OPERACIONES DE TECNOLOGÍA CENTRAL
Ben Kvalo

COORDINADOR DE OPERACIONES
Peter Driscoll

2K INTERNATIONAL

DIRECTOR GENERAL
Neil Ralley

DIRECTOR DE MÁRKETING INTERNACIONAL
Sian Evans

COOR. DE PRODUCTO INTERNACIONAL
Andrew Blumberg

DIRECTOR SÉNIOR, RR. PP. INTERNACIONALES
Markus Wilding

COORDINADORSS DE RR. PP. INTERNACIONALES
Sam Woodward
Megan Rex

COORDINADOR DE MARKETING SOCIAL INTERNACIONAL
Chiara Woolford

EJECUTIVOS DE MARKETING SOCIAL INTERNACIONAL
Mitko Lambov
Ibrahim Bhatti

DESARROLLO DE PRODUCTO INTERNACIONAL DE 2K

PRODUCTOR INTERNACIONAL
Jean-Sebastien Feray

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN
Nathalie Mathews

AYUDANTES DE COORDINACIÓN DE LOCALIZACIÓN
Arsenio Formoso
Adele Dalena
Naomi Burgess

Equipos de localización externa
Around the Word
La Marque Rose
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Code Entertainment GmbH

EQUIPO DE DISEÑO
James Crocker
Tom Baker

EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K

Agnes Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Catherine Vandier
Caroline Rajcom
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jes's Sotillo
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Matt Roehz

Natalie Gausden
Oliver Keller
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Mellero
Simon Turner
Stefan Eder

OPERACIONES INTERNACIONALES DE TAKE-TWO
Anthony Dodd

OPERACIONES INTERNACIONALES
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis

2K ASIA

COORDINADOR DE MARKETING DE ASIA
Diana Tan

COORDINADOR DE PRODUCTO DE ASIA
Chris Jennings

COORDINADOR REGIONAL SÉNIOR DE MARCA
Tracy Chua

JEFE DE MARKETING DE JAPÓN
Takahiro Morita

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN
Yosuke Yano

OPERACIONES DE TAKE-TWO ASIA
Eileen Chong
Veron Khuau
Chermine Tan

DESARROLLO EMPRESARIAL DE TAKE-TWO ASIA
Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

VICEPRESIDENTE DE CONTROL DE CALIDAD
Alex Plachowski

COORDINADOR DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD - EQUIPOS DE APOYO
David Armspiger
Atexis McMullen

JEFE DE PROYECTO SÉNIOR
Jeremy Ford

JEFE SÉNIOR DE PROYECTO, EQUIPOS DE APOYO
Scott Sanford

JEFE DEL PROYECTO
Shane Coffin

JEFE DE PRUEBAS - EQUIPOS DE APOYO
Chris Adams
Nathan Bell
Josh Lagerson
Corey Lay

PRUEBAS SÉNIOR
Alex Coffin
Phylicia Fletcher
Ruben Gonzalez
Bill Lanker
Luis Nieves
Michael Sobyak
Dewayne Roberto Wilbert Jr.

EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD
Pele Henderson
Johnny Lak
Joe Nelms
Jeff Schrader
Raquel Treichel
Adam Junior
Alexis White
Ana Garza
Andrew Garrett
Anthony Bertoli
Anthony H. Wair
Anthony Zaragoza
Bar Paratz
Brian Crew
Brian Reiss
Chad Roof
Christopher Johnson
Corey Bradley
Cory Waterman
Danny Smyth
David Drake
David Lotruglio
Dolores Reynolds
Dom A. Villas
Dijon Ross
Enrique Meza
Greg Jefferson

Hugh Cortney
Ian Crawford
Jae Maidman
Jake Merryman
Jan Patrick Flugum
Jemel Jordan-Butler
Jennifer Kosh
John Spatafora
Jonathan Williams
Jordan Wineinger
Josh Ray
Joshua Hull
Joshua Manes
Justin Wolf
Kent Benson
Kristine Romine
Kyle Bellas
Kyle Cobos
Lane Weatherson

Marci Sousa
Matt Dingus
Max Rohrer
Nicole Millette
Oliver Allen
Osvaldo Ozy Carrillo-Ureno
Tris Loison
Raechel Padroza
Richard Heath
Rob Marrazzo
Stephen Walter
Steven Johnson
Tanner Gonzales
Tesean Young
Theodore Mills
Timothy Smith
Timothy Thompson
Travis Allan
Travis Van Essen
Wash Thompson
Zach Griffin
Zachory Judd

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Chris Jones
Todd Ingram
Eric Chung
Juan Corral
Leslie Cullum
Alex Fairchild
Joe Bettis
Louis Napolitano
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
José Miñana

INGENIERO DE MASTERIZACIÓN
Wayne Boyce

TÉCNICO DE MASTERIZADO
Alan Vincent

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Fabrizio Mariani

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Oscar Pereira

JEFES DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Karim Cherif
Elmar Schubert
Florian Genthon

TÉCNICOS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Jose Olivares

TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
David Swan
Denis Stankus
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Iris Loison
Javier Vidal
Jilnye Kim
Johanna Cohen
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schuoker
Melissa Bordonado
Namer Merli
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roland Habersack
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Stefan Rossi
Timur Khorev

CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
Zhang Xi Kun

SUPERVISOR DE LOCALIZACIÓN
Steve Manners

JEFES DE LOCALIZACIÓN
Li Sheng Qiang
Zhu Jian

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Shen Wei
Chu Jin Dan

TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Qin Qi
Ning Xu
Wang Yi Min
Yu Lei
Kan Liang
Sun Fu Dong
Mao Ling Jie
Wei Xin
Wu Heng
Tang Shu

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

VICEPRESIDENTE, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL
Brian Oliver

DIRECTOR SÉNIOR, LICENCIAS DE PRODUCTOS DE ENTRETENIMIENTO
Matthew Holt

SUPERVISOR SÉNIOR DE LICENCIAS DE PRODUCTOS DE ENTRETENIMIENTO
Brandon Eddy
Greg Brownstein

SUPERVISOR DE LICENCIAS DE PRODUCTOS DE ENTRETENIMIENTO
Winnie Song

COORDINADOR SÉNIOR, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL
Rachel Henley
Kara Stetler

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
Equipo de ventas de Take-Two
Equipo de ventas digitales de Take-Two
Equipo de marketing de sector de Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
John Kenle
2K IS Team
Greg Gibson
Equipo jurídico de

Take-Two
Jonathan Washburn
Naty Hoffman
David Boutry
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sofika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiam-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Charles Williams
Dylan Foster
James Nathan
Mark Little
Access Communications
Modco
Operation Sports
Steve Smith
Zoeit Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney
Sandra Smith Congdon
Mark Rabold
Dan Black
La familia Lee
La familia Cardona
Experto en captura de movimiento

ACTORES NBA
Josh Akognon
Harrison Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Brandon Davies
Dante Exum
Chris Johnson
Orlando Johnson
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Kammron Taylor
Malcolm Thomas
Evan Turner
Dion Waiters

ACTORES DE BALONCESTO
K.K. Alexander
Doug Anderson
Allen Arbayge
Gene Barnes
Bital Benn
Alex Blalock
Michael Blue
Mike Bowen
Kenny Caraway
Will Cherry
Joel Clifton
Matt Cousins
Joell Crawford
John Dickson

ACTORES DE ENTRETENIMIENTO FACIAL
Jonathan Grebe
Kavan Manson
Chris Marsol
Chido Nwokocho
David Kid
David Shreibman

BAILARINES DE BREAK DANCE
Tony Ly

SACRAMENTO KINGS DANCERS
Megan Beeson
Brittney Bliatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Moirá Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Grayson The Professor
Boucher
Myree Reemix Bowden
Jesse Byrd
Rahshon Clark
Billy Dunkademics Doran
Darren Moore
Frank Otis
Tim Parham
Jennifer Santich
Conor Sammartin
Priority Sports & Entertainment
Ben Pensack
Pensack Sports Management Group

Darnell Gant
Roy Lee Giles
Brian Goins
Stephen Holt
DeAngelo Jackson
Stevie Johnson
Omar Krayem
Jawon Mack
Phil Martin
Oliver McNally
Xander McNally
Brandon Miller
Aalim Moor
Bennie Murray
Lavar Neufville
Adrian Oliver
Mac Peterson
Jerald J.P. Pruitt
Patrick Pat The Roc
Robinson
Franklin Session
John Sharper
Gary G Smith
Carlos Los Smothers
Chris Hoopstart Staples
Zach Sweeney
Will Tashman
Jonathan Williams
Elliot Woods

ACTORES DE EXPRESIÓN FACIAL
Jonathan Grebe
Kavan Manson
Chris Marsol
Chido Nwokocho
David Kid
David Shreibman

BAILARINES DE BREAK DANCE
Tony Ly

SACRAMENTO KINGS DANCERS
Megan Beeson
Brittney Bliatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Moirá Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Grayson The Professor
Boucher
Myree Reemix Bowden
Jesse Byrd
Rahshon Clark
Billy Dunkademics Doran
Darren Moore
Frank Otis
Tim Parham
Jennifer Santich
Conor Sammartin
Priority Sports & Entertainment
Ben Pensack
Pensack Sports Management Group

ACTORES DE ENTRETENIMIENTO FACIAL
Jonathan Grebe
Kavan Manson
Chris Marsol
Chido Nwokocho
David Kid
David Shreibman

ACTORES DE ENTRETENIMIENTO FACIAL
Jonathan Grebe
Kavan Manson
Chris Marsol
Chido Nwokocho
David Kid
David Shreibman

Publicado por 2K, una división 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 2014 de STATS LLC. Queda estrictamente prohibido el uso comercial o la distribución de los materiales sometidos a la licencia sin el consentimiento previo por escrito de STATS LLC. Material de baloncesto suministrado por Gared Sports, el proveedor exclusivo de tableros y aros de baloncesto de los pabellones de la NBA. Este programa está basado parcialmente en la obra de Independent JPEG Group. Herramientas de localización y apoyo proporcionadas por XLOC, Inc.

Bankers Life Fieldhouse y el logotipo de Bankers Life Fieldhouse logo marcas comerciales de CNO Financial Group, Inc. y se usan con su permiso. Sprite, el diseño del logotipo de Sprite, el Lyman y la concavidad de la botella de Sprite son marcas comerciales de The Coca-Cola Company. Todos los derechos reservados.

Usa Simpligon (TM), Copyright (c) 2014 Donyal(TM) Labs AB. Las identificaciones de la NBA y los equipos miembro de la NBA son propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA.

Copyright 2014 de NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. especial a Matthew Holt, Brownstein, Joe Amati, Brian Chy y Winnie Song, de NBA Entertainment, Inc.

Copyright 2014 de NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. especial a Matthew Holt, Brownstein, Joe Amati, Brian Chy y Winnie Song, de NBA Entertainment, Inc.

Copyright 2014 de NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. especial a Matthew Holt, Brownstein, Joe Amati, Brian Chy y Winnie Song, de NBA Entertainment, Inc.

Copyright 2014 de NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. especial a Matthew Holt, Brownstein, Joe Amati, Brian Chy y Winnie Song, de NBA Entertainment, Inc.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

Esta garantía limitada de software y contrato de licencia (este "Contrato") puede actualizarse periódicamente y la versión actual se publicará en www.take2games.com/eula (el "Sitio web"). Si usted sigue usando el software después de que se haya revisado y publicado una actualización, entendemos que acepta los términos de la misma.

EL SOFTWARE COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES. EL SOFTWARE SE LE OTORGA, NO SE LE VENDE. LA APERTURA, DESCARGA, COPIA, INSTALACIÓN O UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O DE SUS MATERIALES INCLUIDOS CON EL IMPLICAN SU ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL CONTRATO CON LA EMPRESA DE ESTADOS UNIDOS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (OTORGANTE DE LA LICENCIA). ASÍ COMO DE LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD UBICADA EN www.take2games.com/privacy Y DE LOS TÉRMINOS DE SERVICIO QUE ENCONTRARÁ EN www.take2games.com/legal.

LEA ESTE CONTRATO CON ATENCIÓN Y EN CASO DE QUE NO ESTÉ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DEL MISMO, NO SE LE PERMITIRÁ ABRIR, DESCARGARSE, INSTALARSE, COPIAR O UTILIZAR ESTE SOFTWARE.

LICENCIA

El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para su uso personal, no comercial, en una única plataforma de juego (por ejemplo, un ordenador, un dispositivo móvil o consola de juego) a menos que se especifique lo contrario expresamente en la documentación del software. Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición de que acepte este Contrato. Los términos de su licencia con respecto a este Contrato comenzarán en la fecha en que se instale o use el software y terminarán en la fecha más próxima a que se deshaga del software o a la cancelación del Contrato (vea más abajo).

Se le otorga, y no vende, 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 acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del software. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema de soporte, incluirá 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 la licencia y los licenciatarios del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato. Todos los derechos no contemplados expresamente en este Contrato se reservan al Otorgante de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a los licenciatarios.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

- explotar el software con fines comerciales;
- distribuir, arrendar, otorgar licencia, vender, alquilar, transformar en divisa convertible o enajenar de otro modo el presente software, o cualquier copia de él, incluyendo, a manera no exhaustiva, a Bienes o Divisas virtuales (definidas a continuación), sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia o como se contempla expresamente en este Contrato;
- hacer copias del Software o de parte de este (aparte de por los motivos recogidos en este Contrato);
- hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- 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;
- 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);
- usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia pueda ofrecer un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- aplicar técnicas de ingeniería inversa, desensamblar, exhibir, ejecutar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software;
- restringir o incapacitar a cualquier otro usuario para que use y disfrute las funciones en línea de este Software;
- hacer trampas o utilizar robots, arañas web o cualquier otro programa conectado a las funciones en línea de este Software;
- incumplir cualquiera de los términos, políticas, licencias o códigos de conducta de las funciones en línea del Software; o
- transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación, regulación o sanción económica de EE.UU. le prohíba importar el Software o infringir las leyes o reglamentos del país desde el que fue importado y que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicio de terceros y/o de licenciatarios (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir la activación del Software, el acceso a copias digitales del mismo 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 (definida a continuación) por número de serie y no están permitidos la transferencia, la venta, la gestión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a una divisa virtual convertible o el registro 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 UNA LICENCIA DE COPIA ANTERIOR: 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 ningún copia (tempo 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. Como establece la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del Otorgante de la licencia. 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 se borra 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. Entre otras, estas medidas pueden incluir la gestión de licencias, la activación del producto y la utilización de otra tecnología de seguridad en el Software. Así como monitorizar su utilización incluidos, de manera no exhaustiva, el tiempo, la fecha, el acceso o otros contenidos, contadores, números de serie y/u otros dispositivos de seguridad diseñados para prevenir accesos, usos o realización de copias no autorizadas de todo, de parte o de alguno de los componentes del Software, incluido cualquier incumplimiento de este Contrato. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a monitorizar el uso que se hace del Software en cualquier momento. No podrá interferir con las medidas de control de acceso ni intentar deshabilitar o eludir tales características de seguridad y, en caso de hacerlo, el Software podría no funcionar correctamente. 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.

Salvo en lo recogido por la ley vigente, el Otorgante de la licencia podrá limitar, suspender o dar por finalizada la licencia recogida en este Contrato y el acceso al Software, incluido, de manera no exhaustiva, cualquier producto o servicio relacionado, en cualquier momento, sin previo aviso o razón alguna.

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO: el Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capítulos de imágenes, diseños de objetos o videos de su experiencia de juego. El 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, de manera no exhaustiva, 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 su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza ejercer 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, según la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y las condiciones sobre los derechos morales aplicables tienen 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 otros acciones.

CUENTAS DE USUARIO: para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener una cuenta de usuario activa y válida con un servicio en línea, como una plataforma de juego de terceros o una cuenta en una red social ("Cuenta de terceros"), aunque también podrá ser una cuenta con el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia, como se indica en la documentación que acompaña al Software. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente. Asimismo, el Software podría requerir que usted crease una cuenta de usuario específica para ese Software con el Otorgante de la licencia o afiliado del Otorgante ("Cuenta de usuario"). Para así poder acceder al Software, a sus características y funciones. El inicio de sesión de su Cuenta de usuario podría estar asociado a una cuenta de terceros. Usted será responsable de todo el uso que se haga y de la seguridad, tanto de la Cuenta de usuario como de las cuentas asociadas de terceros que utilice para acceder y utilizar este Software.

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES

Si mediante el juego, este Software le permite comprar y/o conseguir una licencia para utilizar una Divisa virtual o Bienes virtuales, se aplicarán los siguientes términos y condiciones.

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: el Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisa virtual" o "DV") (ii) acceder a (y garantizarle ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorgan, y no venden, una licencia BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni existe ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV. Los BV y DV no tienen un valor equivalente a una moneda real, y por lo tanto, no se podrán utilizar para sustituir a una divisa real, y por lo tanto en lo recogido por la ley vigente, usted acepta y está de acuerdo con que el Otorgante de la licencia revise y actúe de manera que pueda cambiar el valor o precio de compra de cualquiera de los BV y DV en el momento que estime oportuno. Los BV y DV no conllevan cuotas por su falta de uso; siempre y cuando la licencia de los BV y DV recogida en este documento finalice de acuerdo con los términos y condiciones expuestos en este Contrato y en la documentación del Software, cuando el Otorgante de la licencia decida de distribuir el Software o el Contrato finalice de cualquier otra manera. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a cobrar cuotas para acceder al uso de los BV y DV y puede distribuir los BV y DV con o sin coste adicional.

CONSEGUIR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: a través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionar DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionar una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar Bienes virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de usuario o una tienda autorizada por el Otorgante de la licencia ("Tienda de Software"). La compra y el uso de artículos o divisas del juego a través de una Tienda de Software se rigen por los documentos normativos de la Tienda de Software incluidos, de manera no exhaustiva, las Condiciones del Servicio y el Acuerdo del Usuario. La Tienda de Software le sublicencia a usted este servicio en línea. El Otorgante de la licencia podrá ofrecerle descuentos o promociones para la compra de DV, que pueden sufrir cambios o cesar sin previo aviso y en el momento en el que el Otorgante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podrá variar en función del Software asociado. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá imponer otros límites a la cantidad de DV que puede comprar o utilizar, a la forma de usarlos y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuantitativa o con su autorización.

CÁLCULO DE SALDO: podrá acceder y consultar los BV y DV que tenga en su Cuenta de usuario cuando está conectado a ella. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a hacer todo clase de cálculos relacionados con los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia se reserva también, a su entera discreción, el derecho a determinar la cantidad de DV de las que dispone y adeuda su Cuenta de usuario para la adquisición de BV o para otros fines. Aunque el Otorgante de la licencia procure siempre hacer dichos cálculos sobre bases consistentes y coherentes, mediante este documento usted reconoce y está de acuerdo con que la cantidad de Bienes y Divisas virtuales que figura en su Cuenta de usuario es final, a menos que pueda proporcionar al Otorgante de la licencia la documentación que justifique que tales cálculos eran incorrectos intencionada o accidentalmente.

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los BV y DV comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se pueden emplear para conseguir otros BV, así como para otros propósitos relacionados con el juego. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo tipo de juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrán cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o para otros usos autorizados dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. Verá mermada la cantidad de BV o DV en su Cuenta de usuario en caso de que se den los siguientes casos en el empleo que usted haga del Software: por ejemplo, perderá BV o DV si pierde el juego o su personaje muere. Usted será responsable de todos los usos que se hagan de los BV y DV a través de su Cuenta de usuario independientemente de que haya o no autorizado estos usos. Deberá notificar inmediatamente al Otorgante de la licencia si detecta un uso no autorizado de los BV o DV realizado a través de su Cuenta de usuario, enviando una queja a www.take2games.com/support.

NO CANJEABLE: únicamente podrá canjear los BV o DV por productos o servicios del juego. No podrá vender, ceder, otorgar licencia o alquilar los BV o DV o convertirlos en divisas convertibles virtuales. Los BV y DV solo podrán canjearse por productos o servicios del juego, pero no por dinero, valor monetario u otros bienes del Otorgante de la licencia o persona o entidad, salvo las contempladas en este documento o en la ley vigente. Los BV y DV no tienen valor económico real y el Otorgante de la licencia no tiene ni tampoco otras personas o entidades tienen la obligación de canjearlos los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluidas, de manera no exhaustiva, divisas reales.

NO REEMBOLSABLE: todas las compras de BV o DV con finales, por lo que bajo ningún concepto serán reembolsables, transferibles o intercambiables. Salvo en lo prohibido por las leyes vigentes, el Otorgante de la licencia tendrá todo el derecho de concepción, registrar, controlar, modificar, suspender o eliminar los BV o DV si lo considera necesario y si usted ni cualquier otra persona podrá emprender acciones legales contra él por este motivo.

INTRASFERIBLE: cualquier transacción, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y como autoriza el Otorgante de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Otorgante de la licencia y está, por tanto, completamente prohibida. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la Cuenta de usuario y los BV y DV, y a dar por resuelto este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y acuerdan indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones.

Acepta que el Otorgante de licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, independientemente de cuándo haya comenzado dicha actividad, incluso aunque aún no hubiera acontecido y se base únicamente en sus sospechas o en las evidencias de fraude, incumplimiento de este Contrato, de las leyes y reglamentos vigentes o en cualquier acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restringirá el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado a o suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV o sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

UBICACIÓN: las DV solo están disponibles para los clientes en determinadas ubicaciones. Usted no podrá ni comprar ni utilizar DV si no se encuentra en una ubicación aprobada.

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

Tanto este Contrato como el suministro del Software mediante cualquier Tienda de Software (incluida la compra de BV o DV), están sujetos a todos los términos y condiciones adicionales expuestos o necesarios para la Tienda de Software, así como todos los términos y condiciones implícitos en esta referencia. El Otorgante de la licencia no será responsable de los cargos en las tarjetas de crédito, cargos bancarios, de otra naturaleza o de cualquier cuota relacionada con sus transacciones de compra dentro del Software o a través de una Tienda de Software. Todas las transacciones las gestiona la Tienda de Software, no el Otorgante de la licencia. Este rechaza expresamente cualquier responsabilidad derivada de estas transacciones y usted acepta que la relación bilateral existe, en este caso, solo entre usted y la Tienda de Software.

Este Contrato se realiza únicamente entre usted y el Otorgante de la licencia, y no con una Tienda de Software. Usted acepta que la Tienda de Software no tiene obligación alguna de permitir tareas de mantenimiento u ofrecer servicios técnicos relacionados con el Software. Salvo en los casos indicados anteriormente, hasta el máximo permitido por las leyes vigentes, la Tienda de Software no tendrá más obligaciones de ofrecer garantías con respecto al Software. Cualquier reclamación relacionada con el Software y responsabilidad sobre el producto, incumplimiento de las leyes aplicables o los requisitos normativos, redacción sobre la protección a los consumidores o cualquier otra infracción de legislaciones o infracciones de derechos de propiedad intelectual están regidos por este Contrato, y la Tienda de Software no se hará responsable de dichas reclamaciones. Usted acepta que aceptar las Condiciones del Servicio de la Tienda de Software, y cualquier otra regla o política aplicable de la misma. La licencia del Software es una licencia no transferible para utilizar el Software únicamente en un dispositivo apto para ello que usted posea o controle. Usted confirma que no se encuentra en ninguna zona geográfica o país embargado por los Estados Unidos, y que no figura en la lista de personas especialmente designadas por el Departamento del Tesoro de los EE. UU. o en la lista de personas o entidades denegadas del Departamento de Comercio de Estados Unidos. La Tienda de Software es un tercer beneficiario de este Contrato, y podrá obligar al cumplimiento de este Contrato.

RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso expuestos en esta sección de la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia (donde sea aplicable) (i) la transferencia de cualquier tipo de información personal u otra información al Otorgante de la licencia, sus afiliados, vendedores, asociados y terceros como las autoridades gubernamentales de los EE. UU. y de otros países ubicados fuera de Europa o de sus países de origen, incluidos aquellos países cuyos estándares en materia de privacidad es mucho más bajos; (ii) la muestra pública de sus datos, tales como la identificación del contenido que haya creado como usuario o la publicación de sus puntuaciones, posición, logros y otros datos de juego en páginas web y otras plataformas; (iii) compartir sus datos de juego con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing y (iv) otros usos y divulgaciones de su información personal y de otro tipo de información especificados en la Política de Privacidad antes mencionada, que se actualizará de vez en cuando. En el caso de que no desee que se compartan o se empleen sus datos de este modo, no debe usar el Software.

Para todos los asuntos relacionados con la privacidad, incluidas la recopilación, utilización, publicación y transferencia de su información personal y de otro tipo de información, puede consultar la página www.take2games.com/privacy, que se actualizará de vez en cuando, y tiene validez por encima de lo expuesto en este Contrato.

GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA: el Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial original del Software, aunque no si usted ha conseguido una copia grabada del Software y de la documentación que lo acompaña del comprador original) 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 del Software, las conexiones a Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en un 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 continua y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de este se deriven vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de encontrar, 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 a 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 de dispositivos normal. Esta garantía no incluye el plano 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 anteriormente.

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

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

INDENIZACIÓN

Acepta indemnizar y generar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, a socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de sus actos u omisiones al utilizar el Software, de acuerdo con los términos del Contrato.

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PERÍODA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO A NIVEL INFORMÁTICO 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 ESTRICTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE.

EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA POR CUALQUIER RECLAMACIÓN QUE USTED LE HAGA EN VIRTUD DE LO AQUÍ DISPUESTO, Y CON INDEPENDENCIA DE LA ACCIÓN, EXCEDERÁ LA MAYOR DE LAS CUOTAS QUE USTED LE PAGARA DURANTE LOS DOCE (12) MESES PRECEDENTES EN CUALQUIER CONCEPTO RELACIONADO CON LOS JUEGOS O 200 DÓLARES ESTADOUNIDENSES, LA CANTIDAD QUE FUERA MAYOR.

ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS EN ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS. LA RESPONSABILIDAD NO SERÁ LIMITADA EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA. EL BUEN FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE PARA CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTADAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.

NO PODEMOS NI CONTROLAMOS LOS DATOS QUE FLUYEN DESDE Y HASTA NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INALÁMBRICAS U OTRAS REDES DE TERCEROS. ESE FLUJO DE INFORMACIÓN DEPENDE EN GRAN MEDIDA DE LA APLICACIÓN EN INTERNET Y EN LOS SERVICIOS INALÁMBRICOS PROPORCIONADOS O CONTROLADOS POR TERCERAS PERSONAS. EN MOMENTOS PUNTUALES, LAS ACCIONES O FALTA DE LAS MISMAS DE ESAS TERCERAS PERSONAS PODRÍAN DAR LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS. NO PODEMOS GARANTIZARLE QUE LOS PROBLEMAS ANTES INDICADOS NO OCURRIRÁN Y, POR LO TANTO, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O QUE ESTÉ EN FORMA ALGUNA RELACIONADA CON LAS ACCIONES, O FALTA DE ELLAS, DE TERCEROS QUE DEN LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS CON EL USO DE ESTE SOFTWARE Y DE SUS SERVICIOS Y PRODUCTOS RELACIONADOS.

RESOLUCIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, que conlleve el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dejar por finalizado este Contrato en cualquier momento al finalizar el juego. Si el Otorgante de la licencia desea eliminar su Cuenta de usuario en línea para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio (ii) destruyendo y/o eliminando todas las copias que del Software tenga en su posesión, custodia o control. Eliminar el Software de su plataforma de juego no servirá para eliminar la información asociada a su Cuenta de usuario, incluidos los BV y DV asociados a ella. Si reinstala el Software utilizando la misma Cuenta de usuario, tendrá todavía acceso a la información allí contenida, incluidos los BV y DV que conserva en su cuenta. No obstante, salvo en lo contemplado en la ley vigente, si su Cuenta de usuario se elimina como consecuencia de la finalización de este Contrato por cualquier razón, todos los BV y DV asociados a su cuenta también se eliminarán y ni estos, ni su cuenta, ni tampoco el Software estarán ya disponibles. Si este Contrato cesara por un incumplimiento suyo del mismo, el Otorgante de la licencia podría impedir que volviera a registrarse o que volviera a acceder al Software. En el caso de cese del Contrato, deberá destruir 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. En el caso de cese del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluidos los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

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 del gobierno de EE. UU. está sujeto a las restricciones dispuestas en el apartado (c) (1) (i) de los artículos de derechos sobre datos técnicos y software informático (Rights in Technical Data and Computer Software) de DFARS 252.227-7013 o dispuestos en el apartado (c) (1) y (2) de los artículos de derechos restringidos de software informático comercial (Commercial Computer Software Restricted Rights) de FAR 52.227-19, según corresponda. El Contratista/Fabricante es el Otorgante de la licencia para el lugar mencionado más abajo.

REMEDIOS DE EQUIDAD

Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de este –sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantiza ni documento acreditativo de los daños– a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener una restricción temporal y/u orden de cese o cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

IMPUESTOS Y GASTOS

Será responsable, tendrá que correr con los gastos, indemnizar y exonerar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, sus socios, licenciatarios, afiliados, contratistas, agentes, directivos, empleados y demás plantilla, contra cualquier impuesto, obligación o arancel impuesto por entidades gubernamentales en relación con las transacciones contempladas en este Contrato, incluidos posibles multas o intereses (exclusivos de los impuestos relacionados con la actividad del Otorgante de la licencia), independientemente de si estos estuvieran incluidos en una factura que usted pudiera recibir por parte del Otorgante de la licencia. Tendrá que proporcionar copias de todos los certificados de exención al Otorgante de la licencia si puede atenerse a cualquier tipo de exención. Todos los gastos y costas en los que incurra por las actividades llevadas a cabo serán únicamente responsabilidad suya. El Otorgante de la licencia no le reembolsará los gastos y usted no podrá responsabilizarlo de ello.

TÉRMINOS DE SERVICIO

Todos los accesos y usos del Software están sujetos a este Contrato, a la documentación vigente del Software, a los Términos de servicio del Otorgante de la licencia, a la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia y a todos los términos y condiciones de los Términos de servicio incorporados en este Contrato mediante esta referencia. Estos puntos representan la totalidad del acuerdo existente entre usted y el Otorgante de la licencia en lo relacionado con el uso del Software y de los servicios y productos relacionados, y prevalecerán y reemplazarán a cualquier acuerdo anterior, ya sean escritos o verbales, entre ambas partes. En caso de que existiera alguna incompatibilidad entre este Contrato y los Términos de servicio, prevalecerá lo expuesto en este Contrato.

MISCELÁNEA

Si cualquiera de las estipulaciones de este Contrato fuera impracticable, se reescribirá dicha estipulación solo hasta el punto necesario para hacerla viable y no afectará a las demás estipulaciones de este Contrato.

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 ESTE CONTRATO, PUEDE PONERSE EN CONTACTO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2005-2014 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K, el logotipo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identificaciones de la NBA y de los equipos miembros individuales de NBA que se utilizan en este producto son marcas comerciales, diseños de copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA, y no se pueden usar, en todo o en parte, sin una autorización previa y por escrito de NBA Properties, Inc. © 2014 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

NOTAS



NBA 2K15

**¡MEJORA TU “MI JUGADOR” CON
VIRTUAL CURRENCY
(MONEDA VIRTUAL)!**



**DISPONIBLE EN NBA 2K15 EN LA TIENDA “MI JUGADOR”
O EN TIENDAS SELECCIONADAS**

Se necesita una cuenta online de 2K (mayores de 13 años). Para conocer detalles y limitaciones, consulte www.take2games.com/eula y www.take2games.com/lega. Se necesita una conexión a Internet de banda ancha (se vende por separado) y una unidad de memoria (se vende por separado). © 2005-2014 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K, el logotipo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identificaciones de la NBA y de los equipos miembros de NBA son propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembros de la NBA © 2014 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.