

JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS

# NBA 2K16

INCLUDE A SPIKE LEE JOINT



## HAZ HISTORIA





## **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.

## **ÍNDICE**

### **1 ASISTENCIA TÉCNICA**

#### **1 CONTROLES**

#### **3 ATAQUE BÁSICO**

#### **3 DEFENSA BÁSICA**

#### **4 ATAQUE AVANZADO**

#### **5 PRO STICK™: TIRO**

#### **6 PRO STICK™: DRIBLING**

#### **7 CONTROLES DEFENSIVOS**

#### **8 MOVIMIENTOS EN EL POSTE**

#### **9 TIROS EN EL POSTE**

### **10 CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K16**

### **16 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA, ACUERDO DE LICENCIA Y DIVULGACIÓN Y USO DE LOS DATOS**



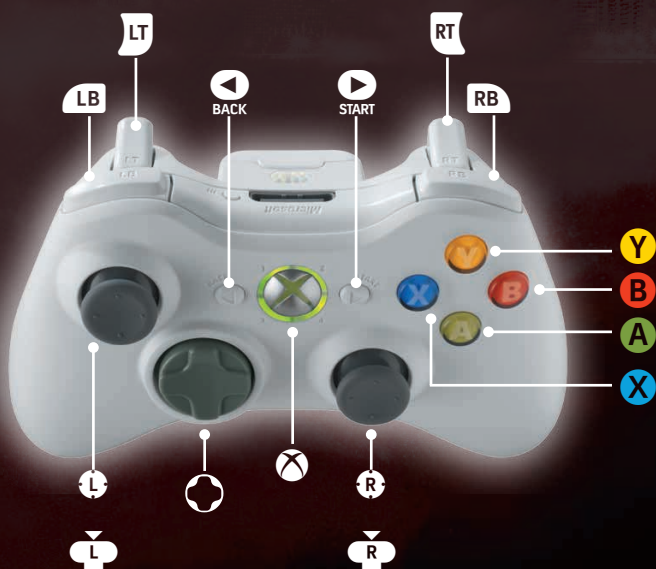
Asistencia técnica:  
<http://support.2k.com>






**No olvides** que todas las características online de NBA 2K16 descritas estarán disponibles hasta el **31 de diciembre de 2017**, 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).

**Algunas funciones no estarán disponibles durante la instalación inicial.**




























## CONTROLES

Este manual hace referencia al Mando Xbox 360®. Se pueden usar otros mandos, y puede que el tuyo tenga nomenclaturas diferentes para cada botón. Consulta la documentación de tu mando o la sección Dispositivos de juego del Panel de control de Windows.









































MANDO Xbox 360	LOGITECH RUMBLE PAD 2	TECLADO
	Stick izquierdo	<b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b>
	Botón 1	Teclado numérico <b>5</b>
	Botón 2	<b>Spacebar</b>
	Botón 3	Teclado numérico <b>1</b>
	Botón 4	Teclado numérico <b>3</b>
	Botón 5	<b>⇧ Shift</b> izquierdo
	Botón 6	Teclado numérico <b>↵ Enter</b>
	Botón 7	<b>Tab</b>
	Botón 8	Teclado numérico <b>+</b>
	Botón 10	<b>Esc</b>
	Botón 9	<b>Pg Up</b>
	Mando D	<b>↑</b> / <b>←</b> / <b>→</b> / <b>↓</b>
	Stick derecho	Teclado numérico <b>2</b> / <b>4</b> / <b>6</b> / <b>8</b>



ATAQUE BÁSICO	MANDO	TECLADO	DEFENSA BÁSICA
Mover jugador		<b>A</b> / <b>S</b> / <b>D</b> / <b>W</b>	Mover jugador
PRO STICK™: Movimientos de dribling/Tiro/Pase		Teclado numérico <b>2</b> / <b>4</b> / <b>6</b> / <b>8</b>	Paso rápido/Manos arriba
Posteo		 izquierdo	Defensa intensa/ Asistencia defensiva
Esprintar		Teclado numérico 	Esprintar
Pedir jugada/Controles de bloqueos			Dos contra uno
Pase de icono		Teclado numérico 	Intercambio de iconos
Pase/Pase de toque			Cambio de jugador (más cercano al balón)
Pase picado/espectacular		Teclado numérico <b>1</b>	Forzar carga
Tirar (pulsar) Finta de tiro/Salto (pulsar levemente)/Batida de giro (pulsar dos veces)		Teclado numérico <b>5</b>	Robo (pulsar) Falta intencionada (mantener)
Pase bombeado/Alley-Oop		Teclado numérico <b>3</b>	Tapón/Rebote
Jugada Inteligente 2K			Visor de juego
Puntos de énfasis			Puntos de énfasis
ESLM Jugadas rápidas/ Estrategia de ataque			ESLM Estrategia defensiva
ESLM Sustituciones			ESLM Sustituciones
Tiempo muerto			N/D
Pausa			Pausa

## ATAQUE AVANZADO

Jugada Inteligente 2K	 o 
Jugadas posicionales	Pulsa levemente  o  , pulsa levemente el botón de acción del compañero deseado, elige jugada del menú
Control de bloqueos	Mantén  o  . Usa  o teclado numérico  para elegir Roll o Fade y  o teclado numérico  para elegir el lado del bloqueo
Pase picado	Pulsa  o teclado numérico 
Por encima de la cabeza/ Pase bombeado	Pulsa  o teclado numérico 
Pase espectacular	Pulsa dos veces  o teclado numérico 
Finta de pase	 +  o teclado numérico  + teclado numérico  (en estático o penetrando)
Alley-oop	Pulsa dos veces  o teclado numérico 
Pase con dribbling/Entrega	Pulsa y mantén  o teclado numérico  para llevar al balón al compañero seleccionado, espera a que se ponga a distancia de entrega o suelta  o teclado numérico  para forzar el pase antes de tiempo
Pase hacia canasta	Pulsa y mantén  o teclado numérico  para que el compañero seleccionado haga un corte hacia canasta, espera que se coloque a distancia o suelta  o teclado numérico  para forzar el pase antes de tiempo
Pasar y seguir	Pulsa y mantén  o  para mantener el control del pasador, suelta  o  para devolverte el balón
Mate/Bandeja tras rebote ofensivo Finalizar alley-oop (controlando al receptor)	Pulsa  o pulsa teclado numérico 
Pase con PRO STICK™	 + 


# PRO STICK™





Con PRO STICK™ tendrás un control sobre tu arsenal ofensivo jamás visto. Si utilizas un Mando Xbox 360, usa **R** para realizar acciones con PRO STICK™.

## PRO STICK™: TIRO

Acción	Controles
Tiro en suspensión	Mantén <b>R</b> en cualquier dirección (hacia el aro para tiro a tablero)
Finta de tiro	Comienza un tiro en suspensión, luego suelta rápidamente <b>R</b>
En carrera/Bomba (penetrando a media distancia)	Mantén <b>R</b> en dirección contraria al aro
Suspensión Paso atrás (penetración lateral)	Mantén <b>R</b> en dirección contraria al aro
Batida de salto	Pulsa levemente <b>X</b> en estático o mientras penetras ( <b>L</b> determina la dirección del salto)
Batida de giro	Pulsa dos veces <b>X</b> estático o penetrando
Tiro de medio giro	Gira <b>R</b> un cuarto de círculo desde la mano del balón hacia el aro, luego vuelve rápidamente a posición neutral
Bandeja normal (penetrando hasta el aro)	Mantén <b>R</b> a la izquierda, derecha o hacia el aro durante la penetración (la dirección de <b>R</b> determina la mano de lanzamiento)
Bandeja tras euro paso (penetrando hasta el aro)	Mantén <b>R</b> a izquierda/derecha en dirección contraria
Bandeja a aro pasado (penetrando por la línea de fondo)	Mantén <b>R</b> hacia la línea de fondo
Mate a dos manos (penetrando hasta el aro)	<b>RT</b> + mantén <b>R</b> hacia el aro
Cambio de tiro en el aire	Inicia mate/bandeja, <b>R</b> en cualquier dirección estando en el aire
Paso de avance	Finta de tiro, luego mantén <b>R</b> de nuevo antes de que acabe la finta
Mate dominante/otra mano (penetrando hasta el aro)	<b>RT</b> + mantén <b>R</b> a izquierda o derecha para machacar con esa mano

# PRO STICK™: DRIBLING

En la siguiente tabla, los controles de movimientos se refieren a .

Acción	Controles	Contexto
Finta de salida en triple amenaza	Mueve levemente  a izquierda/derecha/adelante	Triple amenaza
Giro hacia fuera de triple amenaza	Gira  y retoma la posición neutral rápidamente	Triple amenaza
Paso atrás en triple amenaza	 + mueve levemente  en dirección contraria al aro	Triple amenaza
Size-up personal	 + mueve  en cualquier dirección	Dribling
Amago (rápido)	Mueve levemente  hacia la mano del balón	Dribling
Dentro-fuera	Mueve levemente  hacia el aro	Dribling
Cambio de dirección (frente)	Mueve levemente  hacia la mano sin balón	Dribling
Cambio de dirección (entre las piernas)	Mueve levemente  entre la mano sin balón y la espalda del jugador	Dribling
Por la espalda	Mueve 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	 + mueve levemente  en dirección contraria al aro	Dribling



# CONTROLES DEFENSIVOS

Acción	Controles	Contexto
Movimiento		Cualquiera
Movimiento paso rápido	Mueve levemente	Cualquiera
Colocación rápida	+  +	Cualquiera
Robo	Pulsa levemente	Cualquiera
Tapón		Cualquiera
Rebote	(balón en el aire)	Cualquiera
Forzar carga		Cualquiera
Fingir falta	Pulsa dos veces	Defensa sobre el balón
Defensa intensa		Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén	Defensa sobre el balón
Asistencia defensiva dinámica	Pulsa y mantén  (pulsa más fuerte para recibir más ayuda)	Defensa sobre el balón
Manos arriba	Mantén	Defensa sobre el balón
Negar balón	Mantén	Defensa sin balón
Dos contra uno		Cualquiera

## MOVIMIENTOS EN EL POSTE (MANTÉN PARA POSTEAR)

Acción	Controles
Movimiento en el poste	Mantén 
Penetración a la zona	 +  hacia la zona y luego suelta rápidamente 
Penetración hacia la línea de fondo	 +  hacia la línea de fondo y luego suelta rápidamente 
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 
Reverso	Mantén  a izquierda o derecha hacia el aro, luego pulsa levemente 

## TIROS EN EL POSTE

Acción	Controles
Gancho en el poste (distancia cercana)	R hacia el aro (con L neutral)
Suspensión hacia atrás en el poste (más allá de distancia cercana)	R izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Bandeja en el poste	Mantén R a izquierda o derecha hacia el aro (con L en posición no neutral)
Tiro tras finta de hombro	Mantén RT luego mueve R a izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Finta de tiro	Inicia un tiro indicado anteriormente y luego mueve R a la posición neutral
Por debajo/Paso de avance	Finta de tiro, luego R de nuevo antes de que acabe la finta

# CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K16

## VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

### JEFE DE INGENIERÍA

Andrew Marrinson

### DIRECTOR ARTÍSTICO

Joseph Clark

## INGENIERÍA

### INGENIEROS DE I.A.

Shawn Lee  
Gordon Read  
Eddie Park  
Andrew Brown  
Ben Hester  
Karthik Krishnamurthy  
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 Wiloka  
Brian Townsend  
Harian Young  
Paul Hale  
Brad Jones  
Barry LaVergne  
Kijin Keum  
Qiong Wang  
Cort Keefer  
Anthony Lundquist  
Ian Citti  
Jeff Brizzolara  
Nathan DeGrand  
Scott Kohn  
Srikanth Jagannathan  
Katherine Hayton  
Kyung-Kun Ko  
Wen Chi Gu  
David Yu  
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou  
Bihua "Bella" Qiu  
Yang Liu  
Yu Gu  
Bo Liang  
Arvind Gopalakrishnan  
David Brown  
Ivan Gusev  
Michael Sharpe  
Heem Patel  
Doug Marlen  
Jon Lew  
Jingjing Wang  
Alex Hu  
Kiran George  
Kai-Chuan Hsiao  
Prajwal Manjunath  
Adam Burch  
Andrew Meshekovf  
Anish Ramaswamy  
Mark Chatfield  
Goksu Ugur

## GRUPO DE TECNOLOGÍA

### DIRECTOR DE TECNOLOGÍA

Tim Walter

### JEFE DE ING. DE LIBRERÍAS

Ivar Olsen

## JEFES DE HERRAMIENTAS

### INGENIEROS DE BIBLIOTECAS

Jason Dorie  
Boris Kazanskii  
Zhe Peng  
Brian Ramagli

### HERRAMIENTAS SÉNIOR

Ingeniero de programas  
Romerik Rousseau

## PRODUCCIÓN

### PRODUCTOR EJECUTIVO

Jeff Thomas

### PRODUCTORES SÉNIOR

Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicia Steenhouse  
Ben Bishop  
Rob Jones

### DIRECTOR DE JUEGO

Mike Wang

### PRODUCCIÓN Y DISEÑO

Zach Timmerman  
Jerson Sapida  
Dion Peete  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra  
Joe Levesque  
Abe Navarro  
Jon Cort  
Kelly Wilson  
Eric Dillard  
Nino Samuel  
Dan Bickley  
Jesse Bean  
Dave Zdyrko  
Matt Underwood  
Robert Nelson  
Kyle Lai-Fatt  
Kurtis Hon  
Erik O'Keady  
Michael Stauffer  
Scott O'Gallagher  
Charles Williams  
Josh Morrison  
Ben Horne  
Himanshu Vartak  
Shereif Fattouh  
Brett Hawkins

## EQUIPO ARTÍSTICO

### DIRECTORA ARTÍSTICA DE PERSONAJES

Heather Marshall

### GRAFISTA DE PERSONAJES

Winnie Hsieh  
Tyler Bronis  
Tim Auer  
Yuki Yamamura  
Chris Darroca  
Omar Sanicristobal  
Jeongcheol Shin  
Evan Ahlheim  
David Dame

### ENCARGADO DE DISEÑO TÉCNICO

Pascal Hang

### ARTE TÉCNICO

Emre Yilmaz  
Jesse Capper-Ream  
Stewart Graff

### LÍDER DE ENTORNO

John Lee

### GRAFISTA DE ENTORNOS

Tim Doonan  
Tim Loucks  
Ray Wong

### DIRECTOR DE ANIMACIÓN

Roy Tse

### PRODUCCIÓN DE ANIMACIONES

Shaphanie Gene Morgan

### JEFE DE ANIMACIÓN DEL JUEGO

Elias Figueroa

### JEFE TÉCNICO DE JUGABILIDAD

Jamie Wicks

### JEFE CREATIVO DE RENDIMIENTO

Mike Dacko

### JEFE TÉCNICO DE RENDIMIENTO

Derek Kurimoto

### ANIMADOR

Ben Anderson  
Joel Flory  
Jonathan Lyons  
Eric Perrier  
Wilster Phung

### ANIMACIÓN SÉNIOR

Alvin Geno  
Santiago Nunez

### PROCESAMIENTO FACIAL

ADICIONAL  
Counter Punch Studios  
Technicolor

### DIRECTOR ARTÍSTICO DE GRÁFICOS

DE INTERFAZ  
Herman Fok

### JEFE DE GRÁFICOS DE INTERFAZ

Justin Cook  
Ian Cofino

### DISEÑO VISUAL DE INTERFAZ

Anthony Yau  
Zhen Tan

### INTERFAZ DE USUARIO

Quinn Kaneko  
Myra Shadle  
Carrie Michelle Dinitz Parecki  
David Lee  
Andy Mindler  
Albert Carmona  
Jeffrey Davis  
Rob Simmons  
Spencer Kopach

### DIRECTOR DE ESTUDIO ARTÍSTICO

Matt Crysdale  
Anton Dawson

### PRODUCTORA ARTÍSTICA

Karen Huang

### CAPTURA DE ROSTROS

Pixelgun Studio

### AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Matt Chatwell  
Hectic Digital  
Edge Art  
Lemon Sky  
Seed of Rock  
Virtuos  
Hydro74  
Nicholas Apostoloff  
Chuco Moreno  
George Penenori  
J Esparza  
Steve Von Riepen  
Andrew Chin  
Alison Kellom



## **VÍDEO INTRODUCTORIO**

Deva Studios

## **BANDA SONORA DEL VÍDEO INTRODUCTORIO**

Steven Emerson

## **EQUIPO DE SONIDO VC**

### **DIRECTOR DE AUDIO**

Joel Simmons

### **INGENIERO DE SONIDO SÉNIOR Y HERRAMIENTAS DE SONIDO**

Daniel Gardopée

### **INGENIEROS DE SONIDO SÉNIOR**

Todd Gunnerson  
Randy Rivas

### **GUIONISTAS**

Tor Unsworth  
Rhys Jones

### **AUDIO ADICIONAL**

John Crysdale

### **APOYO ADICIONAL DE PRODUCCIÓN DE SONIDO**

Brian Buel

### **POSPRODUCCIÓN ADICIONAL DE SONIDO**

Casey Cameron  
Mateo Baker

### **GUIONISTAS ADICIONALES**

Kevin Asseo  
Sean Sullivan  
Joe Galliani

## **EQUIPO DE**

## **RETRANSMISIÓN**

## **Y ACTORES DE DOBLAJE**

### **LOCUTOR DE JUGADAS**

Kevin Harlan

### **COMENTARISTAS TÉCNICOS**

Clark Kellogg  
Greg Anthony  
Steve Kerr

### **REPORTERA A PIE DE PISTA**

Doris Burke

### **ORGANIZACIÓN DE ESTUDIO**

Ernie Johnson

### **ANALISTA DE ESTUDIO**

Shaquille O'Neal  
Kenny Smith

### **ALTAVOCES DE PABELLÓN**

Peter Barto

### **LOCUTOR PROMOCIONAL**

Jay Styne

### **MEGAFONÍA EXTERIOR**

C-J Norde

### **LOCUTORES ESPAÑOLES**

Sixto Miquel Serrano  
Antoni Daimiel  
Jorge Quiroga

## **REPARTO DE 2KTV**

### **PRESENTADORA Y PRODUCTORA**

Rachel A. DeMita

### **CÁMARA JEFE Y MONTADOR**

Alan Palmer

### **EXPERTO EN JUEGOS Y**

**PRODUCTOR**

Jonathan Smith

## **MONTADOR Y CÁMARA**

Rodney Johnson  
David Park

## **CÁMARA Y MONTADOR**

Bryan Fusco

## **JEFE DE GRÁFICOS**

Jolan Wood

## **MEZCLA DE SONIDO**

Brian Buel

## **CÁMARA ADICIONAL**

Ian Levasseur

## **MAQUILLAJE**

Jeanne San Diego  
Alex Iriarte  
Marissa Vossen

## **REPARTO DE**

## **VIVIENDO UN SUEÑO**

### **FREQ**

Sarunas J. Jackson

### **CEE CEE**

Michelle Mitchener

### **MS. MARTHA**

Gina Breedlove

### **MR. PETE**

Arthur Richardson

### **VIC VAN LIER**

Wade Wilson

### **YVETTE MENDENHALL**

Anyia Engel-Adams

### **PROPIETARIO DEL EQUIPO**

Paul Ghiringhelli

### **DOM PAGNOTTI**

Al Palagonia

### **AGENTE VASQUEZ**

Gendell Hing-Hernandez

### **RECLUTADOR**

Doug Boyd  
Chris Marsot  
Michael Abts  
Blair Leatherwood  
Bobby August Jr.  
Salvatore Calanni Jr.  
George Philip Psarras  
Lucas Hatton  
Vicky Wang  
Teddy Spencer  
Serene Lee  
Geoffrey Nola

## **PRODUCCIÓN DE VIVIENDO UN SUEÑO**

### **DIRECTOR**

Spike Lee

### **DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA**

Kerwin DeVonish  
Cliff Charles

### **PRIMER AYUDANTE DE CÁMARA**

Pete Lau  
Nick Schwyter  
Casting  
Kim Coleman

### **PRODUCTOR DE LÍNEA**

Jason Sokoloff

### **COORDINADOR DE PRODUCCIÓN**

Yves Hofer

### **SUPERVISOR DE GUIÓN**

Virginia McCarthy

## **ASISTENTE DE PRODUCCIÓN DE CÁMARAS**

Jess Dela Merced

## **SUPERVISIÓN DEL MONTAJE DE SONIDO**

Phil Stockton

## **INGENIERO DE SONIDO**

Paul Hsu

## **POSTPRODUCCIÓN**

### **COORDINADOR DE SONIDO**

Chris Fielder

### **MONTADOR MUSICAL**

Marvin Morris

### **COMPOSITOR DE LA BANDA SONORA**

Bruce Hornsby

### **DISEÑO DE VESTUARIO**

Ruth Carter

### **TÉCNICO DE CÁMARA DOLLY**

Carlos Lopez  
Khamisi Norwood

### **MAQUINISTA**

Jay Coakley  
Rick Edmondson  
Mike Best  
Mark Monroe  
Todd Stoneman  
Marc Anderson  
Jason Noel  
Jim Haywood

### **ILUMINISTA**

Frank Strazlkowski

### **AYUDANTE DE ILUMINACIÓN**

Mark Bassett

### **MONTADOR**

Hye Mee Na

### **AYUDANTE DE MONTAJE**

Holen Kahn

### **AYUDANTE DE PRODUCCIÓN**

Judith Sealy  
Robert Rivers  
Steven Chrabaszcz

### **ATREZZO**

Josh Miller

### **ARTISTA DEL STORYBOARD**

Hillam Bradford

### **GUIÓN ADICIONAL**

Ben Bishop

### **SUPERVISOR DEL DEPARTAMENTO DE CAPTURA DE MOVIMIENTO**

David Washburn

### **AYUDANTE DE PRODUCCIÓN**

Colin Duffy

### **DIRECTOR DE ESCENA**

Anthony Tominia

### **TÉCNICO DE ESCENA II**

Jen Antonio  
Emma Castles  
Jeremy Schichtel

### **TÉCNICO DE ESCENA I**

Alexandra Grant  
Christopher Barton

### **DIRECTOR DE PRODUCCIÓN**

Charles Ghislandi

## ESPECIALISTA II

Jose Gutierrez  
Gil Espanto  
Ryan Girard

## ESPECIALISTA I

Michelle Hill  
Jeremy Wages

## DIRECTOR TÉCNICO

Steve Park

## INGENIERO DE PROCESOS

Charles Harris

## SUPERVISOR DE MEDIOS

Mateo Baker

## AYUDANTE DE SONIDO I

Andrew Hanson

## OPERADORES DE CÁMARA

Alan Ricardez  
Michael Montoya  
Stephanie Sanchez

## TEMAS DE 2K SPORTS

### "THE CONTEST" Y "NETWORK SPORTS TONIGHT"

Compuestos, diseñados y producidos por Bill Kole.

### "THE COMEBACK", "THE RIVALRY" Y "THE BREAKDOWN"

Compuestos por Joel Simmons.  
Diseñados y producidos por Bill Kole.

## TEMAS DE 2K INTERPRETADOS POR CosmoSquad

## ÓRGANO DEL ESTADIO. MÚSICA Y RITMOS

### MÚSICA ADICIONAL DEL JUEGO

Casey Cameron

### MÚSICA DE CARGA DE MI PARQUE Y MÚSICA DEL PROGRAMA EN EL ESTUDIO

Cody Mills

### VOCALISTA DE HIMNO NACIONAL

Natalie Major

### APOYO ADICIONAL DE CAPTURAS

Christopher Jones

### 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 Lasater  
Shane Meston  
Matt Pymm  
Nick Powers  
Carney Lucas  
Michael Distad  
Will Dagnino  
Michael Turner  
Spencer Douglass  
Todd Bergmann  
Cecil Hendrix  
Sean Pacher  
Brian Shute  
Eric White

## CHARLA DEL PÚBLICO

Ben Anderson  
Scott Darone  
Marion Dreo  
William Gale  
Michael Howard  
Anaoshak Khavarian  
Kelsie Lahti  
Ashley Landry  
Wilster Phung  
Adrianne Pugh  
Jonathan Smith  
Charles Williams  
Niko Ackerman  
Steven Baston  
Marcus Boddy  
Vincent Byrne Davis  
Philip Floyd  
Ben Hader  
Darryl Jones  
Khaleisheia Jones  
Jesse Langland  
Rotan Jed Negranza  
Hana Ohtira  
Danielle Strickland  
Joshua Corvantes  
Reinard Coloma  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Rebecca Friedman  
Daniel Stafford  
Meghan Knapp  
Leslie Peacock

## 2K

### PRESIDENTE

Christoph Hartmann

### C.O.O.

David Ismailier

### V.P. DE OPERACIONES DEPORTIVAS

Jason Argent

### PRESIDENTE DE DESARROLLO DE DEPORTES

Greg Thomas

## DESARROLLO CREATIVO DE 2K

### V.P. DE DESARROLLO CREATIVO

Josh Atkins

### DIRECTOR CREATIVO

Eric Simonich

### DIRECTOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Jack Sealici

### COORDINADOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Josh Orellana

### COORDINADORA DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Kaitlin Bleier

### ASISTENTES DE PRODUCCIÓN CREATIVA

William Gale  
Cathy Neeley  
Megan Rohr

### DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PLANIFICACIÓN

Mike Salmon

### ANALISTA DE MERCADO SÉNIOR

David Rees

### ANALISTA DE USABILIDAD

Jordan Limor

### ASISTENTE DE PRUEBAS DE USUARIO

Jonathan Bonillas

## EQUIPO DE MARKETING DE 2K

### V.P. SÉNIOR DE MARKETING

Sarah Anderson

### VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL DE MARKETING

Matthias Wehner

### VICEPRESIDENTE DE MARKETING

Alfie Brody

### DIRECTOR DE MARKETING

Mike Rhinehart

### COORDINADORES DE MARCA

Andrew Blumberg  
William Inglis

### VICEPRESIDENTE DE COMUNICACIONES, LAS AMÉRICAS

Ryan Jones

### COORDINADOR SÉNIOR DE COMUNICACIONES

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

### DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR

Christopher Maas

### COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO

Kenny Crosbie

### EDITOR DE VÍDEO/DISEÑO DE MOTION GRAPHICS

Michael Regelean

### DISEÑADOR GRÁFICO

Eric Neff

### EDITOR DE VÍDEO

Peter Koeppen

### EDITORES DE VÍDEO ASOCIADOS

Doug Tyler  
Nick Pytvanainen

### DIRECTOR ARTÍSTICO WEB

Gabe Abarcar

### DIRECTOR WEB

Nate Schaumberg

### DISEÑO WEB

Keith Echevarria

### DESARROLLADOR WEB

Alex Beuscher

### PRODUCTORA WEB

Tiffany Nelson

### COORDINADORES DE MARKETING DE CANAL

Anna Nguyen  
Marc McCurdy

### COORDINADORA DE MARKETING DIGITAL

Kelsie Lahti

### DIRECTORA SÉNIOR DE EVENTOS

Lesley Zinn Abarcar

### COORDINADOR DE EVENTOS

David Iskra

**SUPERVISOR SÉNIOR DE LA  
COMUNIDAD Y REDES SOCIALES**

Ronnie Singh

**COORDINADOR DE LA COMUNIDAD  
Y REDES SOCIALES**

Chris Manning

**DIRECTORA DE ATENCIÓN AL  
CLIENTE**

Ima Somers

**DIRECTOR DE ATENCIÓN AL  
CLIENTE**

David Eggers

**COORDINADOR DE BASE  
DE CONOCIMIENTOS**

Mike Thompson

**COORDINADORA SÉNIOR DE  
SOCIEDADES Y LICENCIAS**

Jessica Hopp

**COORDINADORA DE  
MARKETING DE SOCIOS**

Dawn Earp

**COORDINADORA DE  
MARKETING DIGITAL**

Ashley Landry

**AYUDANTE DE MARKETING**

Jessica Perez

**AYUDANTE ADMINISTRATIVO**

Dino Sulprizio

**OPERACIONES DE 2K**

**V.P. DE OPERACIONES DEL ESTUDIO**

Kate Kellogg

**V. P. , CONSEJERO SÉNIOR**

Peter Welch

**DIRECTOR SÉNIOR Y ASESOR,  
ASUNTOS COMERCIALES DE 2K**

Jerry Wang

**ASESORAMIENTO**

Justyn Sanderford

**VICEPRESIDENTE DE  
DESARROLLO EMPRESARIAL**

Steve Lux

**DIRECTOR DE OPERACIONES**

Dorian Rehfield

**ESPECIALISTA DE LICENCIAS  
Y OPERACIONES**

Xenia Mul

**COORDINADOR DE OPERACIONES**

Ben Kvalo

**COORDINADOR DE OPERACIONES**

Peter Driscoll

**TI DE 2K**

**DIRECTOR TI DE 2K**

Rob Roubesh

**COORDINADOR DE TI**

Bob Jones

**INGENIERO SÉNIOR  
DE SISTEMAS/REDES**

Russel Mains

**INGENIEROS DE SISTEMAS**

Jon Heysek

Lee Ryan

**ADMINISTRADOR DE SISTEMAS**

Fernando Ramirez

**ADMINISTRADORES JÚNIOR DE  
SISTEMAS**

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Kriehoff

**ANALISTA DE TI**

Michael Caccia

**2K INTERNATIONAL**

**DIRECTOR GENERAL**

Neil Ralley

**COOR. DE PRODUCTO  
INTERNACIONAL**

Ediz Basol

**COORDINADOR DE RR. PP.  
INTERNACIONALES**

Wouter van Vugt

**EJECUTIVA DE LA COMUNIDAD  
Y REDES SOCIALES**

Catherine Vandier

**EJECUTIVO DE CONTENIDOS  
Y REDES SOCIALES**

INTERNACIONALES

Ibrahim Bhatti

**DESARROLLO  
DE PRODUCTO  
INTERNACIONAL DE 2K**

**PRODUCTOR INTERNACIONAL**

Mark Ward

**COORDINADORA DE LOCALIZACIÓN**

Nathalie Mathews

**AYUDANTE DE COORDINACIÓN  
DE LOCALIZACIÓN**

Emma Lepeut

**EQUIPOS DE LOCALIZACIÓN  
EXTERNOS**

La Marque Rose

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

Robert Bock

Local Heroes

Keywords International

**EQUIPO DE DISEÑO**

James Crocker

Tom Baker

James Quinlan

**EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K**

Adam Merrett

Agnes Rosique

Alan Moore

Aaron Cooper

Belinda Crowe

Ben Seccombe

Bernardo Hermoso

Carlo Volz

Caroline Rajcom

Chris Jennings

Chris White

Dan Cooke

Daniel Hill

Dannis de Bruin

Devon Stanton

Diana Freitag

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Jesús Sotillo

Lieke Mandemakers

Maria Martinez

Oliver Keller

Sandra Melero

Simon Turner

Stefan Eder

Tim Smith

Warner Guinée

**OPERACIONES INTERNACIONALES  
DE TAKE-TWO**

Anthony Dodd

Nisha Verma

Phil Anderton

Richard Kelly

**2K ASIA**

**DIRECTOR EDITORIAL SÉNIOR  
DE ASIA**

Jason Wong

**COORDINADORA SÉNIOR DE  
MARKETING DE ASIA**

Diana Tan

**COORDINADOR DE MARKETING  
DE ASIA**

Daniel Tan

**JEFE DE MARKETING DE JAPÓN**

Maho Sawashima

**GERENTE DE PRODUCTO**

Rohan Ishwarlal

**GERENTE DE PRODUCTO**

Sharon Lim

**COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN**

Yosuke Yano

**COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN**

Pierre Guijarro

**AYUDANTE DE LOCALIZACIÓN**

Yasutaka Arita

**TAKE-TWO ASIA**

**OPERACIONES**

Eileen Chong

Veronica Khuon

Chermine Tan

Takako Davis

Ryoko Hayashi

**TAKE-TWO ASIA  
DESARROLLO EMPRESARIAL**

Erik Ford

Syn Chua

Ellen Hsu

Kelvin Ahn

Paul Adachi

Fumiko Okura

Hidekatsu Tani

Fred Johnson

Julius Chen

Ken Tilakaratna

Albert Hoolsema

**CONTROL DE CALIDAD  
DE 2K**

**VICEPRESIDENTE SÉNIOR  
DE CONTROL DE CALIDAD**

Alex Plachowski

**COORDINADOR DE PRUEBAS  
DE CONTROL DE CALIDAD**

Jeremy Ford

**COORDINADOR DE PRUEBAS DE  
CONTROL DE CALIDAD – EQUIPOS  
DE APOYO**

Scott Sanford

**JEFE DEL PROYECTO**

Shane Coffin

**ENCARGADOS DE PRUEBAS**

Chris Adams

Nathan Bell



## ENCARGADOS DE PRUEBAS ASOCIADOS

Alexander Coffin  
Jorge Corpeño  
Phylcia Fletcher  
Ruben Gonzalez  
Luis Nieves  
Dewayne Roberto Wilbert Jr.  
Jordan Wineinger

## PRUEBAS SÉNIOR

Ashley Carey  
David Drake  
Andrew Garrett  
Zack Gartner  
Ana Garza  
Tim Jones  
Robert Klempner  
Philip Lui  
Robert Marrazzo  
Nicole Millette  
Michael Newsom  
Michelle Paredes  
Marcial Pasek  
Bar Peretz  
Kristine Romine  
Jeffrey Schrader  
Jonathan Williams

## PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

Travis Allen  
Mailanee Anderson  
TJ Anderson  
Charlene Artuz  
Eduardo Bancud  
Steven Barling  
Christopher Bautista  
Robbie Bautista  
Kyle Bellas  
Michael Bond  
Corey Bradley  
Sampson Brier  
Osvaldo Carrillo-Ureno  
Mark Cates  
Kyle Cobos  
Nathan Craig  
Joshua Collins  
Hugh Cortney  
Cassandra Del Hoyo  
Bryce Fernandez  
Jan Flugum  
Zach Griffin  
Henry Hall  
Justin Handley  
John Hanifzai  
Pele Henderson  
Daniel Im  
Greg Jefferson  
Chris Johnson  
Jemel Jordan-Butler  
Adam Junior  
Casey Kautz  
Johnathon Lak  
David Lotruglio  
Jason Maidman  
Joshua Manes  
Cesar Martinez  
Quincy McGee  
Lin Mei  
Enrique Meza  
Joe Nelms  
Eddie Niecikowski  
Philip Owens  
Josh Ray  
Brian Reiss  
Chris Rippey  
Erick Rogers  
Max Rohrer  
Gabbi Ronquillo  
Robert San Agustín  
Daniel Smyth  
Michael Snee  
John Spatafora  
Allan Thomas  
Washington Thompson III  
Dominic Villas  
Anthony Wair  
Justin Ward  
Alexis White  
Anthony Zaragoza

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Leslie Cullum  
Alex Belk  
Louis Napolitano  
Joe Bettis  
David Barksdale  
Ashley Fountaine  
Rachal Hajewski  
Chris Jones  
Kris Jolly  
Juan Corral  
Eric Chung  
Todd Ingram

## 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 SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Oscar Pereira

### JEFE DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Fabrizio Mariani

### JEFS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Karim Cherif  
Elmar Schubert  
Florian Genthon

### JEFA ASOCIADA DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Cristina La Mura

### TÉCNICOS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Alba Loureiro  
Christopher Funke  
Enrico Sette  
Harald Raschen  
Jihye Kim  
Johanna Cohen  
Jose Olivares  
Pierre Tissot

### TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Christiane Molin  
David Swan  
Dimitri Gerard  
Etienne Dumont  
Gabriel Uriarte  
Giuliano Cataford  
Iris Loison  
Javier Vidal  
Julien Le Tohic  
Julio Calle Arpon  
Luca Magni  
Manuel Aguayo  
Martin Schücker  
Namer Merli  
Nicolas Bonin  
Norma Hernandez  
Pablo Menéndez  
Roland Habersack  
Rüdiger Kolb  
Samuel Franca  
Seon Hee C. Anderson  
Sergio Accettura  
Shawn Williams-Brown  
Sherif Mahdy Farrag  
Stefan Rossi  
Timothy Cooper

## CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA

### DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD

Zhang Xi Kun

## SUPERVISOR DE CC

Steve Manners

## JEFS DE CONTROL DE CALIDAD

Gao You Ming  
Huang Cheng

## PRUEBAS DE CC SÉNIOR

Wang Yi Min  
Zhu Ya Hua  
Shao Bang Zhu

## PRUEBAS DE CC

Bai Gui Long  
Cai Kuang Yu  
Cao Kui  
Cheng Feng  
Cheng Qing  
Deng Chen Chao  
Deng Jian  
Deng Yang  
Hu Die  
Huang Cheng  
Huang Hua  
Jiang Xiao Yu  
Kong Wei Yu  
Lai Yi Pang  
Li Gang  
Li Han  
Li San Ying  
Li Tong  
Liu Jun Duo  
Long Fu Yu  
Luo Hao Ran  
Luo Ting  
Luo Yi  
Luo Zhi Hui  
Wu Di  
Wu Tao  
Xiang Gao Jie  
Xiao Yi  
Xin De Hua  
Xu Lei  
Yang Hui  
Yang Ke  
Yin Ting  
Yin Xia  
Zhang Biao  
Zhang Hao Bin  
Zhang Jiu Si  
Zhang Peng  
Zhang Rui Bin  
Zhang Wei  
Zhang Yong Bin  
Zhou Dan

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Zhao Hong Wei  
Hu Xiang  
Xie Ya Xi  
Su Wan Qing  
Li Hua

## CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN DE 2K CHINA

### COORDINADOR DE CC

Du Jing

### JEFE DE PRUEBAS DE CC

Shigekazu Tsuuchi

## PRUEBAS DE CC SÉNIOR

Zhu Jian  
Chu Jin Dan

## PRUEBAS DE CC

Qin Qi  
Tan Liu Yang  
Kan Liang  
Ning Xu  
Cho Hyunmin

## PRUEBAS DE CC JÚNIOR

Yu Lei  
Zhou Qian Yu  
Hu Meng Meng  
Li Ling Li  
Zhao Yu  
Mao Ling Jie  
Bai Xue  
Yan Yan



Wu Heng  
Tang Shu  
Jin Xiong Jie  
Song Shi Xue  
Wang Ce  
Liu Kun Peng  
Zou Zhuo Ke  
Tang Dan Ru

#### **INGENIEROS INFORMÁTICOS**

Zhao Hong Wei  
Hu Xiang

#### **FOX STUDIOS**

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

#### **NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION**

#### **PRESIDENTE DE OPERACIONES GLOBALES Y MERCHANDISING**

Salvatore LaRocca

#### **VICEPRESIDENTE EJECUTIVO, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL**

Emilio Collins

#### **VICEPRESIDENTE, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL**

Andrew Kelly

#### **VICEPRESIDENTE, ASUNTOS LEGALES Y COMERCIALES**

Hrishi Karthikeyan

#### **VICEPRESIDENTE, LICENCIAS**

Matt Holt

#### **COORDINADOR SÉNIOR, ASUNTOS LEGALES Y COMERCIALES**

Vince Kearney

#### **COORDINADOR SÉNIOR, LICENCIAS**

Greg Brownstein

#### **ESPECIALISTA, LICENCIAS**

Winnie Song

#### **GERENTE SÉNIOR DE CUENTAS, GLOBAL MEDIA**

Artie Cutrone

#### **COORDINADORA, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL**

Jen Murphy

#### **EXPERTOS EN CAPTURA DE MOVIMIENTO**

#### **ACTORES NBA**

Harrison Barnes  
Kent Bazemore  
Trey Burke  
Isaiah Canaan  
Will Cherry  
Stephen Curry  
Brandon Davies  
Dante Exum  
Ryan Hollins  
Orlando Johnson  
Ben McLemore  
James Nunnally  
Austin Rivers  
Lance Stephenson  
Evan Turner  
Dion Waiters

#### **ACTORES DE BALONCESTO**

Antonio Biglow  
Josh Bittin  
Jake Bohigian  
Myree "Reemix" Bowden  
Michael Bowens, Jr.  
Justin Brown  
Dominic Cagari  
Collin Chiverton  
Joel Crawford  
Roy Giles  
Dominique Grant  
Tim Harris  
Justin Herold  
Pe'Shon Howard  
Allen Huddleston  
Tony Johnson  
John Jordan  
Jawon Mack  
Mike McChristian  
Corey McIntosh  
Mikh McKinney  
Xander McNally  
Aalim Moor  
Kareem Nitato  
Michael Nunnally  
Jayson Obazuaye  
Scott O'Gallagher  
Jerald "J.P." Pruitt  
Michael Purdie  
Chris Reaves  
Jordan Richardson  
Patrick "Pat The Roc" Robinson  
Nick Ross  
Franklin Session  
Les Smith  
Ryan Sypkens  
Dominique Taplin  
Dar Tucker  
Christian Williams  
Roshun Wynne, Jr.

#### **SACRAMENTO KINGS DANCERS**

Megan Beeson  
Brittney Bliatout  
Andrea Cabrera  
Roxanne Cortez  
Angela Inouye  
Katerina Kountouris  
Moir Niesman  
Lynsi Teixeira  
Isela Perez  
Tammier Porter

#### **BAILARINES DE MIPARQUE**

Judson Laipply  
Eric "Kidd Strobe" Bassett  
Gary "Noh-Justice" Morgan  
David "Kid David" Shreibman  
Tony Ly

#### **BAILARINES ADICIONALES**

Jennifer Carrico  
Christopher Williams  
Rachel Lee  
Taylor Lee

#### **MASCOTA**

Todd Maroldo

#### **ACTORES DE EXPRESIÓN FACIAL**

Allen Huddleston  
Sarunas J. Jackson

#### **AGRADECIMIENTOS ESPECIALES**

Anna Choi  
Na Yeon Kim  
John Dickson  
Tim Perham  
Carlos "Lag" Smothers  
Billy "Dunkademics" Doran  
Darren Moore  
Kammron Taylor  
Rachel DeMita  
Ben Pensack  
Pensack Sports  
Management Group

#### **AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE VISUAL CONCEPTS**

Strauss Zelnick  
Karl Slatoff  
Lainie Goldstein  
Seth Krauss  
Dan Emerson  
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  
Jenn Kolbe  
2K IS Team  
Greg Gibson  
Equipo Jurídico de Take-Two  
Chris McCown  
Naty Hoffman  
Mark James  
Jack Liun  
David Boutry  
Barry Charleton  
Mehmet Turan  
Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Gail Hamrick  
Tony MacNeill  
Christina Vu  
Chris Bigelow  
Brooke Grabrian  
Katie Nelson  
Chris Burton  
Betsy Ross  
Pete Anderson  
Oliver Hall  
Maria Zamaniego  
Nicholas Crowley  
Nicole Hillenbrand  
Danielle Williams  
Ariel Owens-Barham  
Mark Little  
Jean-Sébastien Ferey  
Jordan Moy  
Jason Cruz  
Access Communications  
KD&E  
Operation Sports  
Steve Smith  
Zsolt Mathe  
David Cook  
Ferdinand Schober  
Cameron Goodwin  
Simon Cooke  
Joe Waters  
Aditya Toney  
Tracy Hackney  
Sandra Smith Congdon  
Chris Casanova  
Dan Black  
Ethan Abeles  
La familia Lee  
Davidson College  
Universidad Estatal de Arizona  
Universidad de Kansas  
UCLA  
Universidad de Louisville  
Universidad de Georgetown.  
Universidad de Arizona  
Universidad de Connecticut  
Universidad de Michigan  
Universidad de Villanova  
Universidad de Texas  
Universidad de Wisconsin

## 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](http://www.take2games.com/eula) (el "Sitio web"). Si usted sigue usando el software después de que se haya revisado y publicado una actualización, entenderemos 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 LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL 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](http://www.take2games.com/privacy) Y DE LOS TÉRMINOS DE SERVICIO QUE ENCONTRARÁ EN [www.take2games.com/legal](http://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 Otorgente 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 Otorgente 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 y por escrito del Otorgente 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 licenciarios del Otorgente 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 Otorgente de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a los licenciarios.

### CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

#### Usted se obliga a no:

- explotar el software con fines comerciales;
- distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar, transformar en divisa convertible o enajenar de otro modo el presente software, o cualquier copia de él, incluidas, de manera no exhaustiva, a Bienes o Divisas virtuales (definidas a continuación), sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgente 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 o 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 Otorgente de la licencia puede ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, 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 licenciarios (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 cesión, 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 UNA 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 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 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 Otorgente 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 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. 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 u otros controles, 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 Otorgente 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, capturas de imagen de diseños de vehículos, objetos o videos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye, de manera no exhaustiva, los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicidad, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza 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 otras 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 podría 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 cree 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") y (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 de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede 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. Salvo 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 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 proporcionarle DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle 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 Divisas virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de aplicaciones o cualquier otra 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 podría 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 usarlas 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, cuenten o no con su autorización.

**CÁLCULO DE SALDO:** podrá acceder y consultar los BV y DV que tenga en su Cuenta de usuario cuando esté conectado a ella. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a hacer toda 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 proporcionarle 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 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. Vaya 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](mailto: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 ni el Otorgante de la licencia, 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 y DV son 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 gestionar, regular, 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.

**INTANSFERIBLE:** cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y que 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 prohibido. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la Cuenta de usuario y sus 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 propia 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 intencional diseñado para interferir o que pretenda obstatizar 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 restrinja el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a 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 tales 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 realizar 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, responsabilidad sobre el producto, incumplimiento de las leyes aplicables o los requisitos normativos, reclamación 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 tendrá 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 obligarle al cumplimiento de este Contrato.

## 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 expuestos en esta sección de la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia incluidos (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 su país de origen, incluidos aquellos países cuyos estándares en materia de privacidad es mucho más baja; (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](http://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 y 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, 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 algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho 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 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 anteriormente.

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 que ha usado el Software.

## INDEMNIZACIÓN

Acepta indemnizar y exonerar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, a socios, licenciarios, 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, 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 PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTAS, 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 TÁCTAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. LA PRESENTE GARANTÍA NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE SUS CLÁUSULAS ESTÉ PROHIBIDA POR CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTATAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.



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 LO ACONTECIDO 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 CONSECUCIONA DE QUE O 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 dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (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 conservara 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 el 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) (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 este –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 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 costes 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 APPLICABLES

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.

© 2005-2015 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. © 2015 NBA Properties, Inc. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.