



JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS

NBA 2K16

INCLUDE A SPIKE LEE JOINT



HAZ HISTORIA





ÍNDICE

- 2 ASISTENCIA TÉCNICA
- 3 CONTROLES DEL JUEGO
- 4 CONTROLES
 - 4 ATAQUE BÁSICO
 - 4 DEFENSA BÁSICA
 - 5 ATAQUE AVANZADO
 - 6 DEFENSA AVANZADA
 - 7 PRO STICK™: TIRO
 - 8 PRO STICK™: DRIBLING
 - 9 MOVIMIENTOS EN EL POSTE
 - 9 TIROS EN EL POSTE
 - 10 CONTROLES DEFENSIVOS
- 11 COMANDOS DE VOZ DE KINECT
- 13 CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K16
- 22 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA,
ACUERDO DE LICENCIA Y DIVULGACIÓN
Y USO DE LOS DATOS



ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea los manuales del sistema y los accesorios de Xbox One™ para conocer algunos datos importantes relativos a la seguridad y a la 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:
<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.

Algunas funciones no estarán disponibles durante la instalación inicial.

CONTROLES DEL JUEGO

MANDO INALÁMBRICO XBOX ONE



MANDO INALÁMBRICO XBOX ONE

Ataque básico	Control	Defensa básica
Mover jugador	L	Mover jugador
PRO STICK™: Movimientos de dribbling/Tiro/Pase	R	Paso rápido/Manos arriba
Posteo	LT	Defensa intensa/Asistencia defensiva
Esprintar	RT	Esprintar
Pedir jugada/Controles de bloqueos	LB	Dos contra uno
Pase de icono	RB	Cambio de iconos
Pase/Pase de toque	A	Cambio de jugador (más cercano al balón)
Pase picado (pulsar), pase espectacular (pulsar dos veces)	B	Forzar carga
Tiro (pulsar)	X	Robo (pulsar)
Finta de tiro/Salto (pulsar levemente)	X	Falta intencionada (mantener)
Batida de giro (pulsar dos veces)	X	
Pase bombeado (pulsar), Alley-oop (pulsar dos veces)	Y	Tapón/Rebote
Jugada Inteligente 2K	Botón D-Pad	Visor de juego
Puntos de énfasis	Botón D-Pad	Puntos de énfasis
ESLM Jugadas rápidas/Estrategia de ataque	Botón D-Pad	ESLM Jugadas de defensa
ESLM Sustituciones	Botón D-Pad	ESLM Sustituciones

ATAQUE AVANZADO

Acción	Controles
Jugadas posicionales	Pulsa levemente LB , y pulsa levemente el icono del compañero deseado, elige jugada del menú
Jugada Inteligente 2K	
Control de bloqueos	Pulsa y mantén LB . Usa RB para elegir Roll o Fade y RT para elegir el lado del bloqueo
Pase picado	Pulsa levemente B
Por encima de la cabeza/ Pase bombeado	Pulsa levemente Y
Pase espectacular	Pulsa dos veces B
Alley-oop	Pulsa dos veces Y
Pase con dribling/Entrega	Pulsa y mantén B para llevar al balón al compañero seleccionado, espera a que se ponga a distancia de entrega o suelta B para forzar el pase antes de tiempo
Pase hacia canasta	Pulsa y mantén Y para que el compañero seleccionado haga un corte hacia canasta, espera que se coloque a distancia o suelta Y para forzar el pase antes de tiempo
Finta de pase	Y + B (en estático o penetrando)
Pasar y seguir	Pulsa y mantén A para mantener el control del pasador, suelta A para devolverle el balón
Mate/Bandeja tras rebote Finalizar alley-oop (controlando al receptor)	Mantén X
Pase con PRO STICK™	RB + R
Pedir tiempo muerto	Botón Vista

DEFENSA AVANZADA

Acción	Controles
Mover	LB
Movimiento paso rápido	Mueve levemente LB en la dirección en la que quieres que el defensor dé un paso
Colocación rápida	LB + RT + LB
Robo	Pulsa levemente X
Tapón	Y
Rebote	Y (balón en el aire)
Forzar carga	B
Fingir falta	Pulsa dos veces B
Acosar al driblador	Mantén LB
Asistencia defensiva dinámica	Pulsa y mantén LB (pulsa más fuerte para recibir más ayuda)
Manos arriba	Mantén LB
Negar manos fuera	Mantén LB (mientras haces defensa sin balón)
Dos contra uno	Mantén LB
Icono de Dos contra uno	Pulsa levemente LB , luego pulsa y mantén el icono del jugador que quieras para el 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 (hacia el aro para tiro al tablero)
Finta de tiro	Comienza un tiro en suspensión, luego suelta rápidamente Ⓒ
En carrera/Bomba (penetrando a media distancia)	Mantén Ⓒ en dirección contraria al aro
Suspensión Paso atrás (penetración lateral)	Mantén Ⓒ en dirección contraria al aro
Batida de salto	Pulsa levemente ⬆ estático o mientras penetras (Ⓒ determina la dirección del salto)
Tiro en giro	Pulsa dos veces ⬆ estático o penetrando
Bandeja normal (penetrando hasta el aro)	Mantén Ⓒ la izquierda, derecha o hacia el aro durante la penetración (la dirección de Ⓒ determina la mano de lanzamiento)
Bandeja tras euro paso (penetrando hasta el aro)	Mantén Ⓒ a izquierda/derecha en dirección contraria
Bandeja a aro pasado (penetrando por la línea de fondo)	Mantén Ⓒ hacia la línea de fondo
Mate a dos manos (penetrando hasta el aro)	Ⓐ + mantén Ⓒ hacia el aro
Mate dominante/otra mano (penetrando hasta el aro)	Ⓐ + mantén Ⓒ a izquierda o derecha para machacar con esa mano

Acción	Controles
Mates espectaculares (penetrando hasta el aro)	Ⓐ + mantén Ⓒ en dirección contraria al 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	Mueve levemente Ⓒ 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	Ⓐ + mantén Ⓒ 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

Acción	Controles	Contexto
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

MOVIMIENTOS EN EL POSTE (PULSA **Ⓜ** 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 ⓧ
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 (con Ⓒ neutral)
Suspensión hacia atrás en el poste (más allá de distancia cercana)	Ⓒ izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Bandeja en el poste	Mantén Ⓒ a izquierda o derecha hacia el aro (con Ⓒ en posición no neutral)
Tiro tras finta de hombro	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 ⓧ	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

Acción	Controles	Contexto
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 muerto" "Pedir tiempo muerto"	Pide un tiempo muerto
"Cambiar de cámara"	Pasa a la siguiente posición de la cámara

Ataque	
"Aclarado" "Juego en el poste" "Bloqueo y continuación" "Tres puntos"	Tipos de jugadas
"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 dos tres", "Zona tres dos" "Presión a toda cancha"	Pide una estrategia defensiva

MI CARRERA

"Pasa el balón" "Pásame el balón"	Pedir el balón
"Ali up" "Lanza un ali up"	Pide un pase de alley-oop
"¡Tira!" "Tíratela" "Lanza ese tiro" "¡Lanza!" "A canasta"	Pide a la IA que tire

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
Johannie 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
Hartan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Kaefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikanth Jagannathan
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Asianoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yang Liu
Yu Gu

Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
David Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Heem Patel
Doug Marien
Jon Lew
Jingjing Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai-Chuan Hsiao
Prajwal Manjunath
Adam Burch
Andrew Meshekoff
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goku 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 Kazanski
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 Sancristobal
Jeongscheol Shin
Evan Antheim
David Dame

ENCARGADO DE DISEÑO TÉCNICO
Pascal Hang

ARTE TÉCNICO
Emre Yilmaz
Jesse Capper-Read
Stewart Graff

LÍDER DE ENTORNO
John Lee

GRAFISTA DE ENTORNOS
Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

DIRECTOR DE ANIMACIÓN
Roy Tse

PRODUCCIÓN DE ANIMACIONES
Stephanie 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 Mandler
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 Chalwell
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
Deva Studios

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 Gardopee

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
CJ Norde

LOCUTORES ESPAÑOLES
Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmau
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 Triarte
Marissa Vossen

REPARTO DE VIVIENDO UN SUEÑO

FREQ

Sarunas J. Jackson

CEE CEE

Michelle Mitchenor

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 Patagonia

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 Schwytzer
Casting
Kim Coleman

PRODUCTOR DE LÍNEA

Jason Sokoloff

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN

Yves Hofer

SUPERVISORA 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

DISÑO 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

GUION 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 Oshone Johnson Jr.
Sean Lester
Shane Meston
Matt Pym
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
Anaschak 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
Darryll Jones
Khalisha Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Colome
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan 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 Scalici

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 VIDEO
Kenny Crosbie

EDITOR DE VIDEO/DISEÑO DE MOTION GRAPHICS
Michael Regelean

DISEÑADOR GRÁFICO
Eric Neff

EDITOR DE VIDEO
Peter Koeppen

EDITORES DE VIDEO ASOCIADOS
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTOR ARTÍSTICO WEB
Gabe Abarcar

DIRECTOR WEB
Nate Schaumburg

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 Mut

COORDINADOR DE OPERACIONES
Ben Kvalo

COORDINADOR DE OPERACIONES
Peter Driscoll

TI DE 2K

DIRECTOR TI DE 2K
Rob Roudesh

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 Krieghoff

ANALISTA DE TI
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

DIRECTOR GENERAL
Neil Railey

COORD. DE PRODUCTO INTERNACIONAL
Ediz Basol

COORDINADOR DE RR. PP. INTERNACIONALES
Wouter van Vugt

EJECUTIVA DE LA COMUNIDAD Y REDES SOCIALES INTERNACIONALES
Catherine Vandler

EJECUTIVO DE CONTENIDOS Y REDES SOCIALES INTERNACIONALES
Ibrahim Bhatti

DESARROLLO DE PRODUCTO INTERNACIONAL DE 2K

PRODUCTOR INTERNACIONAL
Mark Ward

COORDINADORA DE LOCALIZACIÓN DE LOCALIZACIÓN
Nathalie Mathews

AYUDANTE DE COORDINACIÓN DE LOCALIZACIÓN
Emma Lepetit

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 Quintan

EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K

Adam Merrett
Agnes Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Secombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton

Diana Freitag
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieve 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 Gujjarro

AYUDANTE DE LOCALIZACIÓN
Yasutaka Arita

TAKE-TWO ASIA

OPERACIONES
Eileen Chong
Veronica Khuan
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
Phyllicia 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 Klemppner
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
Marianne Anderson
T.J. Anderson
Charlene Artuz
Eduardo Bancud
Steven Barling
Christopher Bautista
Robbie Bautista
Kyle Bellas
Michael Bond
Corey Bradley
Sampson Brier
Osvaldo Carrillo-Ureno
Matt Cates
Kyle Cobos
Nathan Craig
Joshua Collins
Hugh Cortney
Cassandra Del Hoyo
Bryce Fernandez
Jan Flugum
Zach Griffin
Henry Hall
Justin Handley
John Hanifzai
Pete Henderson
Daniel Im
Greg Jefferson
Chris Johnson
Jamel 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 Nieckowski
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
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Eric Chumad
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
Johanne 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 Tonic
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 Acostura
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 Peng
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 Cultrone

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 Bilton
Jake Bohigian
Myree "Reemix" Bowden
Michael Bowens, Jr.
Justin Brown
Dominic Categray
Collin Chiverton
Joell Crawford
Roy Giles
Dominique Grant
Tim Harris
Justin Herold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jawon Mack
Mike McChristian
Cory McIntosh
Mike 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 Sykens
Dominique Taplin
Dar Tucker
Christian Williams
Roshun Wynne, Jr.

SACRAMENTO KINGS DANCERS

Megan Beeson
Brittney Bliatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Moira 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 Carlico
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 Parham
Carlos "Los" Smothers
Billy "Dunkademics" Doran
Darran Moore
Kameron Taylor
Rachel DeMita
Ben Pensack
Pensack Sports
Management Group

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE

VISIÓ CONCEPTS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Sandra Patterson

Equipo de ventas de Take-Two
Equipo de ventas digitales de Take-Two
Equipo de marketing de sector de Take-Two
Sibohan 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 Charleston
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 Zamanigo
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
Zolt 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 (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 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 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 juegos (por ejemplo, un ordenador, un dispositivo móvil o consola de juego) o 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, escenas, efectos de sonido, obras materiales 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 licenciatarios 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 licenciatarios.

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 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 Otorgente de la licencia pueda 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 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 cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a 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 al cumplimiento del presente Contrato. Como establezca 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 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 garantizarlos confidencialmente mediante este Contrato. Por tanto, estas medidas pueden incluir la gestión de licencias, la ejecución 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 a 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 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 accesos 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 imágenes de diseños de vehículos, objetos o vídeos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye, 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 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 a 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 cree una cuenta de usuario específica para usar 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 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 deje 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 podrá 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 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, 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 figure en su Cuenta de usuario es final, a menos que pueda proporcionar al Otorgante de la licencia la documentación que demuestre que los cálculos que se muestran en su Cuenta de usuario son incorrectos e intencionados 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 serán 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 marcada 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 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 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.

INTRANSFERIBLE: 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 como autoriza el Otorgante de la licencia ("Transferencias 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 terminado este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades les 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 la licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invieta 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 o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV 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 el referenciar, suponer o modificar la licencia no será responsable de los términos y condiciones de la Tienda de Software, o de cualquier otra política o de cualquier otra política o de cualquier otra política de compra dentro del Software 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. Serán aplicables 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 obligarlo al cumplimiento de este Contrato.

RECOPILACIÓN 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 bajo; (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 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 del 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 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 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 y no en este caso, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho a sustituir, por una copia de menor valor o un valor superior, esta garantía, siempre que el soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente al Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y degradación 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 el que ha usado el Software.

INDEMNIZACIÓN

Acepta indemnizar y exonerar 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, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICA 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 PUEDAN SURTIRSE CON EL PRESENTE CONTRATO EN DONDE EL SOFTWARE SE UTILICE EN CONEXIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTURAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPERA QUE PODRÍAN 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 NI EFICACES EN SU CASO. LA PRESENTE GARANTÍA NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE SUS CLÁUSULAS ESTE 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 O 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 CONSECUENCIA DE O QUE ESTÉ EN FORMA ALGUNA RELACIONADA CON LAS ACCIONES O FALTA DE LLAS, 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 rescindir. 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 si 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) (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, 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, tanto 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 (exclusión 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 uso 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.

MISCLANEA

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 (Vienna, 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.