

 XBOX 360.

JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS

 **NBA 2K16**



HAZ HISTORIA



NBA 2K16



ÍNDICE

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

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

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



Asistencia técnica:
<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.

MANDO XBOX 360

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

ATAQUE AVANZADO

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

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

DEFENSA AVANZADA

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

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO

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

PRO STICK™: DRIBLING

| Acción | Controles | Contexto |
|------------------------------------|--|----------------|
| Finta de salida en triple amenaza | Mueve levemente izquierda/derecha/adelante | Triple amenaza |
| Giro hacia fuera de triple amenaza | Gira | Triple amenaza |
| Paso atrás en triple amenaza | + mueve levemente en dirección contraria al aro | Triple amenaza |
| Paso en falso | + mueve levemente hacia el aro | Dribling |
| Amago (rápido) | Mueve levemente hacia la mano del balón | Dribling |

| Acción | Controles | Contexto |
|---|--|----------|
| Amago (salida) | + 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 |

MOVIMIENTOS EN EL POSTE (PULSA PARA POSTEAR)

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

TIROS EN EL POSTE

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

CONTROLES DEFENSIVOS

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

COMANDOS DE VOZ DE KINECT

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

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

| Ataque | |
|---|--------------------------|
| "Aclarado" "Juego en el poste" "Bloqueo y continuación" "Tres puntos" | Tipos de jugada |
| "Aclarado rápido" "Aclara rápido" "Aclarado triple" "Bloqueo y continuación" "Posteo rápido" "Triple rápido" | Control de jugada rápida |
| "Poner bloqueo para mí" "Poner pantalla para mí" | Bloqueo rápido |
| "Tira el balón" "Tira a la canasta" "Tira ahora" "Tírala" "Lanza ese tiro" | Pide a la IA que tire |

| 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 |

| Defensa | |
|--------------------------|-------------------------------|
| "Individual" | Pide una estrategia defensiva |
| "Zona 2-3" | |
| "Zona 3-2" | |
| "Presión a media cancha" | |
| "Presión a toda cancha" | |
| "Trampa a media cancha" | |
| "Trampa a toda cancha" | |

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

CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K16

VISUAL CON-CEPTS 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 Hamra
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harshe
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keeter
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikkanth 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 Marien
Jon Lew
Jingjing Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai Oshaun Hestao
Prajwal Manjunath
Adam Bureh
Andrew Meshekoff
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 La-Fatt
Kurtis Hon
Erik O'Keary
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Sheriff Fatouh
Brett Hawkins

EQUIPO ARTÍSTICO

DIRECTORA ARTÍSTICA DE PERSONAJES
Heather Marshall

GRAFISTA DE PERSONAJES

Tyler Bronis
Winnie Hsieh
Tim Auer
Yuki Yamamura
Chris Darroca
Omar Sancristobal
Jeongcheol Shin
Evan Antheim
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
Stephanie Gene Morgan

JEFE DE ANIMACIÓN DEL JUEGO
Elias Figueroa

JEFE TÉCNICO DE JUGABILIDAD
Jamie Weeks

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 RÓSTROS
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

DIRECTOR DE AUDIO
Joel Simmons

**INGENIERO DE SONIDO SÉNIOR Y
HERRAMIENTAS DE SONIDO**
Daniel Gardpoee

INGENIEROS DE SONIDO SÉNIOR
Todd Gunnerson
Randy Rivas

GUIONISTAS
Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO ADICIONAL
John Crysdale

**APOYO ADICIONAL DE
PRODUCCIÓN DE SONIDO**
Brian Buet

**POSPRODUCCIÓN ADICIONAL DE
SONIDO**
Casey Cameron
Mateo Baker

GUIONISTAS ADICIONALES
Kevin Asseo
Sean Sullivan
Joe Galliani

VISUAL CONCEPTS KOREA

DIRECTOR GENERAL
Yong Taek Bae

PRODUCTOR
Jonathan Rivera

JEFE DE INGENIERÍA
Thomas Anderson

DIRECTOR DE ESTUDIO ARTÍSTICO
Chan ho Lee

GESTIÓN DE PERSONAL
Dhaee Chung

INGENIEROS
Sung-won Jeong
Seonghyeon Choe
Vladislav "VI@d Zola Jr."
Durmanenko
Julien Maigrot
Donghee Hong

GRAFISTAS DE INTERFAZ
Young-Seo Seo
Song Lee

GRAFISTA DE ENTORNOS
Jeonghui An

GRAFISTA TÉCNICO
Inkyu Kim

GRAFISTAS DE PERSONAJES
Dong Su Kwak
Ji Hyun Kim
Yong Ho Lee

ANIMADOR
Hong Joong Kim

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

ALTAVOCOS DE PABELLÓN
Peter Barto

LOCUTOR PROMOCIONAL
Jay Slyne

MEGAFONÍA EXTERIOR
CJ Norde

LOCUTORES ESPAÑOLES
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

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

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 Paek
California Aggie
Orquesta

CHARLA DE JUGADORES
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasater
Shane Maston
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
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adriane Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Phillip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
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 Scaliaci

**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
AMERICAS**
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 Pylvanainen

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 Roudbush

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 Ralley

**COORD. DE PRODUCTO
INTERNACIONAL**
Ediz Basol

**COORDINADOR DE RR. PP.
INTERNACIONALES**
Wouter van Vugt

**EJECUTIVA DE LA COMUNIDAD
Y REDES SOCIALES
INTERNACIONALES**
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 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
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 Ishwarial

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
Chermaine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA DESARROLLO EMPRESARIAL
Erik Ford
Syn Chua
Eileen Hsu
Kévin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hootsema

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 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
Mailanec Anderson
TJ 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 Cabos
Nathan Craig
Joshua Callins
Hugh Cortney
Cassandra Del Hoyo
Bryce Fernandez
Jan Flugum
Zach Griffin
Henry Hall
Justin Handley
John Hanitzai
Pete Henderson
Daniel Im
Greg Jafferson
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 Niecikowski
Philip Owens

Josh Ray
Brian Reiss
Chris Rippey
Eric Rogers
Max Röhren
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 Chung
Todd Ingram

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNACIONAL

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

JEFES 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
Harelal 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 Menendez
Roland Hebersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sharif 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

JEFES 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 Fang
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

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

CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN DE 2K CHINA

COORDINADOR DE CC
Du Jing

JEFE DE PRUEBAS DE CC
Spikezaki Itsuchi
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 Yue
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
Gal Halter
Kath 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
Issiah Ganaan
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 Bitton
Jake Bohigian
Myrae "Reemix" Bowden
Michael Bowens, Jr.
Justin Brown
Dominic Calegari
Collin Chiverton
Joell Crawford
Roy Giles

Dominique Grant
Tim Harris

Justin Herold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jason Masok
Mike McChristian
Corey Mcintosh
Mikih McKinney
Xander McNally
Aalim Moor
Kareem Nikoto
Michael Nunnally
Jayson Obazuaye
Scott O'Gallagher
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie

Chris Reeves
Jordan Richardson
Patrick "Pat The Roc" Robinson
Nick Ross
Nathan Session
Les Smith
Ryan Syknes
Dominique Taplin
Dar Tucker
Christian Williams
Roshun Wynne, Jr.

SACRAMENTO KINGS DANCERS

Megan Beason
Brittney Bliatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Maira Neeman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

BAILARINAS 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 Parham
Carlos "Los" Smothers
Billy "Dunkademics"
Darren Moore
Kamron Taylor
Rachel DeMitta
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 Ha
Marie 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
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Tomy
Tracy Mackney
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, entendemos que acepta los términos de la misma.

EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS 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 Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para su uso personal, no comercial, en una única plataforma de juego (por ejemplo, un ordenador, un dispositivo móvil o consola de juego) 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 Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150.000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los licenciatarios del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato. Todos los derechos no contemplados expresamente en este Contrato se reservan al Otorgante de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a los licenciatarios.

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

- explotar el software con fines comerciales;
- distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar, transformar en divisa convertible o enajenar de otro modo el presente software, o cualquier copia de él, incluidos, de manera no exhaustiva, a Bienes o Divisas virtuales (definidas a continuación), sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia o como se contempla expresamente en este Contrato;
- hacer copias del Software o de parte de este (aparte de por los motivos recogidos en este Contrato);
- hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;
- copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);
- usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia pueda 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 de este 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 servicios 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 está permitida 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. La disposición 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 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 en 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 Otorgante de la licencia se reserva el derecho a monitorizar el uso que se hace del Software en cualquier momento. No podrá interferir con las medidas de control de acceso ni intentar deshabilitar o eludir tales características de seguridad y, en caso de hacerlo, el Software no podrá funcionar correctamente. 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, diseños de niveles, 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 sublicenciación, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye, de manera no exhaustiva, los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicación, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza ejercer cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, según la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y las condiciones sobre los derechos morales aplicables tienen carácter permanente.

CONEXIÓN A INTERNET: es posible que el Software requiera una conexión a Internet para acceder a las características relacionadas con dicha red, o bien para autenticar el Software o llevar a cabo otros accesorios.

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

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES

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

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: el Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisa virtual" o "DV") (ii) acceder a (y garantizarle ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en el 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 este 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 de distribuir el Software o el Contrato finalice de cualquier otra manera. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a cobrar cuotas para acceder al uso de los BV y DV y puede distribuir los BV y DV con o sin coste adicional.

CONSEGUIR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: a través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionar DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionar una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar Bienes virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de 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, cuántas 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 todo clase de cálculos relacionados con los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia se reserva también, a su entera discreción, el derecho a determinar la cantidad de DV de las que dispone y adeuda su Cuenta de usuario para la adquisición de BV o para otros fines. Aunque el Otorgante de la licencia procure siempre hacer dichos cálculos sobre bases consistentes y coherentes, mediante este documento usted reconoce y está de acuerdo con que la cantidad de Bienes y Divisas virtuales que figura en su Cuenta de usuario es final, a menos que pueda proporcionar al Otorgante de la licencia la documentación que justifique que tales cálculos eran incorrectos intencionada o accidentalmente.

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los BV y DV comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se pueden emplear para conseguir otros BV, así como para otros propósitos relacionados con el juego. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrán cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o para otros usos autorizados, dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. Verá merceda 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 esos 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 real, salvo las contempladas en este documento o en la ley vigente. Los BV y DV no tienen valor económico real y el Otorgante de la licencia, ni tampoco otras personas o entidades tienen la obligación de canjearlos los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluidas, de manera no exhaustiva, divisas reales.

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

INTRASFERIBLE: cualquier transacción, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software y 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 de los BV y DV, y a dar por resuelto este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y acuerdan indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones.

Acepta que el Otorgante de licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, independientemente de cuándo haya comenzado dicha actividad, incluso aunque aún no hubiera acontecido y se base únicamente en sus sospechas o en las evidencias de fraude, incumplimiento de este Contrato, de las leyes y reglamentos vigentes o en cualquier acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restringirá el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado 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, el Otorgante de la licencia. Este rechaza expresamente cualquier responsabilidad derivada de estas transacciones y usted acepta que la relación bilateral existe, en este caso, solo entre usted y la Tienda de Software.

Este Contrato se realiza únicamente entre usted y el Otorgante de la licencia, y no con una Tienda de Software. Usted acepta que la Tienda de Software no tiene obligación alguna de 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 y responsabilidad sobre el producto, incumplimiento de las leyes aplicables o los requisitos normativos, redacción sobre la protección a los consumidores o cualquier otra infracción de legislaciones o infracciones de derechos de propiedad intelectual están regidos por este Contrato y la Tienda de Software no se hará responsable de dichas reclamaciones. Usted 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 se un tercer beneficiario de este Contrato, y podrá obligar 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 (incluido donde sea aplicable) (i) la transferencia de cualquier tipo de información personal u otra información al Otorgante de la licencia, sus afiliados, vendedores, asociados y terceros como las autoridades gubernamentales de los EE. UU. y de otros países ubicados fuera de Europa o de sus países de origen, incluidos aquellos países cuyo estándar 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 otros plataformas; (iii) compartir sus datos de juego con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing y (iv) otros usos y divulgaciones de su información personal y de otro tipo de información especificados en la Política de Privacidad antes mencionada, que se actualizará de vez en cuando. En el caso de que no desee que se compartan o se empleen sus datos de este modo, no debe usar el Software.

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

GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA: el Otorgante de la licencia le garantiza (si usted es el comprador inicial original del Software, aunque no si usted ha conseguido una copia grabada del Software y de la documentación que lo acompaña del comprador original) que el soporte de almacenamiento original que contiene el Software no tendrá fallos de material ni de mano de obra en condiciones de uso y servicio normales durante 90 días después de 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 condiciones de Internet y el uso individual, el Otorgante de la licencia no garantiza que el buen funcionamiento en un ordenador personal o unidad de juego específicos. El Otorgante de la licencia no garantiza que no vayan a existir interrupciones en su disfrute, que el Software cumpla sus expectativas, que el Software funcione de manera continua y sin errores, que el Software vaya a ser compatible con su hardware o software, o que los errores que de este se deriven vayan a ser solucionados. Ningún comunicado del Otorgante de la licencia o representantes dará lugar a una garantía. Dado que algunas jurisdicciones no permiten la exclusión de limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrar, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el periodo de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el periodo 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 un otro del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software y no al suministrado originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso de 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 periodo 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.

INDENIZACIÓN

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

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PERÍODA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O DEFICIOS INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUEDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRICTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE.

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

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

NO PODEMOS NI CONTROLAMOS LOS DATOS QUE FLUYEN DESDE Y HASTA NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INALÁMBRICAS U OTRAS REDES DE TERCEROS. ESE FLUJO DE INFORMACIÓN DEPENDE EN GRAN MEDIDA DE 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 GARANTIZAR QUE LOS PROBLEMAS ANTES INDICADOS NO OCURRIRÁN Y, POR LO TANTO, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O QUE ESTE 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 conlleva 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 que se hayan instalado. En el caso de cese del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluidos los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.

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

REMEDIOS DE 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.