

JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS



NBA 2K16

INCLUDE A SPIKE LEE JOINT



HAZ HISTORIA



ESPAÑOL - ANTES DE UTILIZAR ESTE PRODUCTO, VAYA AL MENÚ DE AJUSTES DEL SISTEMA PLAYSTATION®4 Y CONSULTE LA INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

PRECAUCIONES - este disco de juego contiene software del sistema PlayStation®4 (sistema PS4™) que solo cumple con las especificaciones del sistema PS4™ de los mercados PAL. Lea con atención la guía de seguridad del sistema PS4™ para asegurarse de que hace un uso correcto del disco de juego y que lo guarda correctamente.

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

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD (3D) - algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de vídeo en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta tales molestias, interrumpa inmediatamente el uso del televisor hasta que la molestia desaparezca. Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado del sistema PS4™ y que descance quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de vídeos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descance el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico. La visión de los niños pequeños, especialmente los menores de seis años, se encuentra en proceso de maduración. Consulte con el pediatra o el oculista de su hijo pequeño antes de permitirle ver imágenes de vídeo en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deberían supervisar a sus hijos pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA - El uso del sistema PS4™ y de los discos de juego del sistema PS4™ está sujeto a la licencia del software. Tanto los discos de juego del sistema PS4™ como el sistema PS4™ disponen de mecanismos de protección técnicos diseñados para impedir la reproducción no autorizada de las obras protegidas por derechos de autor que aparecen en los discos de juego del sistema PlayStation®4. El uso no autorizado de las marcas registradas o la reproducción no autorizada de obras protegidas por derechos de autor, ya sea burlando estos mecanismos o no, está prohibido por ley. Si dispone de información sobre algún producto pirata o de métodos utilizados para burlar nuestras medidas de protección técnicas, envíenos un correo electrónico a anti-piracy@eu.playstation.com o llame al número de teléfono atención al cliente de su zona.

AJUSTE EL CONTROL PARENTAL - La clasificación que se muestra en la carátula del juego indica la edad para la que es apto el disco del juego. Configure el control paterno del dispositivo para impedir que los niños puedan jugar a juegos que no sean aptos para su edad. Para obtener más información acerca de la clasificación de edad y de cómo configurar el control paterno, consulte la guía de Inicio rápido que se incluye junto con el sistema PlayStation®4 o visite playstation.com/parents

AYUDA Y ASISTENCIA - Visite eu.playstation.com o utilice el número de teléfono que se muestra a continuación:
España ☎ 911 147 422 Los costes de llamada pueden variar según tu proveedor de teléfono fijo o móvil. Compruébalo con tu proveedor antes de llamar.



ÍNDICE

2 ASISTENCIA TÉCNICA

2 CONTROLES

2 ATAQUE BÁSICO

2 DEFENSA BÁSICA

3 ATAQUE AVANZADO

3 DEFENSA AVANZADA

4 PRO STICK™: TIRO

5 PRO STICK™: DRIBLING

6 TIROS EN EL POSTE

6 MOVIMIENTOS EN EL POSTE

7 CONTROLES DEFENSIVOS

8 COMANDOS DE VOZ DE PLAYSTATION®4

9 CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K16

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

Algunas funciones no estarán disponibles durante la instalación inicial.



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.

CONTROLES MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®4

Ataque básico	Control	Defensa básica
Mover jugador	Joystick izquierdo	Mover jugador
PRO STICK™: Movimientos de dribling/Tiro/Pase	Joystick derecho	Paso rápido/Manos arriba
Posteo	L2	Defensa intensa/Asistencia defensiva
Esprintar	R2	Esprintar
Pedir jugada/Controles de bloqueos	L1	Dos contra uno
Pase de icono	R1	Intercambio de iconos
Pase/Pase de toque	ⓧ	Cambio de jugador (más cercano al balón)
Pase picado (pulsar), pase espectacular (pulsar dos veces)	Ⓞ	Forzar carga
Tirar (pulsar) Finta de tiro/Salto (pulsar levemente) Batida de giro (pulsar dos veces)	Ⓜ	Robo (pulsar) Falta intencionada (mantener)
Pase bombeado (pulsar), alley-oop (pulsar dos veces)	△	Tapón/Rebote
Jugada Inteligente 2K	↑	Visor de juego
Puntos de énfasis	→	Puntos de énfasis
ESLM Jugadas rápidas/Estrategia de ataque	←	ESLM Jugadas de defensa
ESLM Sustituciones	↓	ESLM Sustituciones

ATAQUE AVANZADO

Acción	Controles
Jugadas posicionales	Pulsa levemente L1 , pulsa levemente el icono del compañero deseado, elige jugada del menú
Jugada Inteligente 2K	Botón hacia arriba
Control de bloqueos	Pulsa y mantén L1 . Usa R1 para elegir Roll o Fade y R2 para elegir el lado del bloqueo
Pase picado	Pulsa Ⓞ
Por encima de la cabeza/ Pase bombeado	Pulsa △
Pase espectacular	Pulsa dos veces Ⓞ
Alley-oop	Pulsa dos veces △
Pase con dribling/Entrega	Pulsa y mantén Ⓞ para llevar al balón al compañero seleccionado, espera a que se ponga a distancia de entrega o suelta Ⓞ para forzar el pase antes de tiempo
Pase hacia canasta	Pulsa y mantén △ para que el compañero seleccionado haga un corte hacia canasta, espera a que se coloque a distancia o suelta △ para forzar el pase antes de tiempo
Finta de pase	△ + Ⓞ
Pasar y seguir	Pulsa y mantén ⓧ para mantener el control del pasador, suelta ⓧ para devolverle el balón
Mate/Bandeja tras rebote ofensivo Finalizar alley-oop (al controlar al receptor)	Mantén Ⓜ
Pase con PRO STICK™	R1 + joystick derecho

DEFENSA AVANZADA

Acción	Controles
Mover	Joystick izquierdo
Movimiento paso rápido	Mueve levemente el joystick derecho en la dirección en la que quieres que el defensor dé un paso
Colocación rápida	R2 + L2 + joystick izquierdo
Robo	Pulsa levemente Ⓜ
Tapón	△

Rebote	ⓐ (balón en el aire)
Forzar carga	ⓐ
Fingir falta	Pulsa dos veces ⓐ
Negar balón	Mantén L2 estando cerca de un rival
Defensa intensa	L2
Acosar al driblador	Mantén L2
Asistencia defensiva dinámica	Pulsa y mantén L2 (pulsa más fuerte para recibir más ayuda)
Manos arriba	Mantén el joystick derecho
Negar manos fuera	Mantén el joystick derecho (mientras haces defensa sin balón)
Dos contra uno	Pulsa y mantén L1
Icono de Dos contra uno	Pulsa levemente L1 , 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 el joystick derecho en cualquier dirección (hacia el aro para tiro al tablero)
Finta de tiro	Comienza un tiro en suspensión, luego suelta rápidamente el joystick derecho
En carrera/Bomba (penetrando a media distancia)	Mantén el joystick derecho en dirección contraria al aro
Suspensión paso atrás (penetración lateral)	Mantén el joystick derecho en dirección contraria al aro
Batida de salto	Mantén ⓐ estático o mientras penetras (el joystick izquierdo determina la dirección del salto)
Tiro en giro	Pulsa dos veces ⓐ estático o penetrando
Bandeja normal (penetrando hasta el aro)	Mantén el joystick derecho a izquierda, derecha o hacia el aro durante la penetración (la dirección del joystick derecho determina la mano de lanzamiento)
Bandeja tras euro paso (penetrando hasta el aro)	Mantén el joystick derecho a izquierda/derecha en dirección contraria

Acción	Controles
Bandeja a aro pasado (penetrando por la línea de fondo)	Mantén el joystick derecho hacia la línea de fondo
Mate a dos manos (penetrando hasta el aro)	R2 + mantén el joystick derecho hacia el aro
Mate dominante/otra mano (penetrando hasta el aro)	R2 + mantén joystick derecho a izquierda o derecha para machacar con esa mano
Mates espectaculares (penetrando hasta el aro)	R2 + mantén el joystick derecho en dirección contraria al aro
Cambio de tiro en el aire	Inicia mate/bandeja, joystick derecho en cualquier dirección estando en el aire
Paso de avance	Finta de tiro, luego mantén joystick derecho de nuevo antes de que acabe la finta

PRO STICK™: DRIBLING

Acción	Controles	Contexto
Finta de salida en triple amenaza	Mueve levemente el joystick derecho a izquierda/derecha/adelante	Triple amenaza
Giro hacia fuera de triple amenaza	Gira el joystick derecho	Triple amenaza
Paso atrás en triple amenaza	R2 + mueve levemente el joystick derecho en dirección contraria al aro	Triple amenaza
Size-up personal	R2 + mueve levemente el joystick derecho en cualquier dirección	Dribling
Amago (rápido)	Mueve levemente el joystick derecho hacia la mano del balón	Dribling
Dentro-fuera	Mueve levemente el joystick derecho hacia el aro	Dribling
Cambio de dirección (frente)	Mueve levemente el joystick derecho hacia la mano sin balón	Dribling
Cambio de dirección (entre las piernas)	Mueve levemente el joystick derecho entre la mano sin balón y la espalda del jugador	Dribling
Por la espalda	Mueve levemente el joystick derecho en dirección contraria al aro	Dribling

Giro	Gira el joystick derecho desde la mano del balón, por la espalda del jugador y vuelve rápidamente a posición neutral	Dribling
Medio giro	Gira el joystick derecho un cuarto de círculo desde la mano del balón hacia el aro, luego vuelve rápidamente a posición neutral	Dribling
Paso atrás	R2 + mueve levemente el joystick derecho en dirección contraria al aro	Dribling

TIROS EN EL POSTE (PULSA **L2** PARA POSTEAR)

Acción	Controles
Gancho en el poste (distancia cercana)	Mantén el joystick derecho hacia el aro (con joystick izquierdo neutral)
Suspensión hacia atrás en el poste (más allá de distancia cercana)	Mantén el joystick derecho a izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Bandeja en el poste	Mantén el joystick derecho hacia el aro (mientras el joystick izquierdo está en posición no neutral)
Tiro tras finta de hombro	R2 + mantén el joystick derecho a izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Finta de tiro	Inicia un tiro indicado anteriormente y luego mueve el joystick derecho a la posición neutral
Por debajo/Paso de avance	Finta de tiro, luego joystick derecho de nuevo antes de que acabe la finta

MOVIMIENTOS EN EL POSTE

Acción	Controles
Movimiento en el poste	Mantén el joystick izquierdo
Penetración a la zona	R2 + joystick izquierdo hacia la zona y luego suelta rápidamente L2
Penetración hacia la línea de fondo	R2 + joystick izquierdo hacia la línea de fondo y luego suelta rápidamente L2
Giro rápido	Gira el joystick derecho hacia hombro exterior

Acción	Controles
Penetración con gancho	Gira el joystick derecho hacia hombro interior
Fintas	Mueve levemente el joystick derecho en cualquier dirección contraria al aro
Salto en el poste	Mantén el joystick izquierdo a izquierda o derecha en dirección contraria al aro, luego pulsa levemente Ⓢ
Paso atrás en el poste	Mantén el joystick izquierdo en dirección contraria al aro, luego pulsa levemente Ⓢ
Reverso	Mantén el joystick izquierdo a izquierda o derecha hacia el aro, luego pulsa levemente Ⓢ

CONTROLES DEFENSIVOS

Acción	Controles	Contexto
Movimiento	Joystick izquierdo	Cualquiera
Colocación rápida	R2 + L2 + joystick izquierdo	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	L2	Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén L2	Defensa sobre el balón
Manos arriba	Mantén el joystick derecho	Defensa sobre el balón
Negar balón	Mantén el joystick derecho	Defensa sin balón
Dos contra uno	L1	Cualquiera

COMANDOS DE VOZ DE PLAYSTATION®4

Puedes usar Comandos de voz de PlayStation®4 para realizar diversas acciones mientras juegas.

Comando de voz	Acción
Siempre activo	
"Tiempo muerto" "Pedir tiempo muerto"	Pedir tiempo muerto
"Cambiar de cámara"	Pasa a la siguiente posición de la cámara

Ataque	
"Aclarado rápido" "Aclara rápido" "Aclarado triple" "Bloqueo y continuación" "Paseo rápido" "Triple rápido"	Control de jugada rápida

Defensa	
"Dos contra uno"	Pide un dos contra uno a la IA
"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
"Individual" "Zona 2-3" "Zona 3-2" "Presión a media cancha" "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
Johnnie Yang
Matt Hamre
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Kaefer
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 Marlen
Jon Lew
Jingling Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai-Chuan Hsiao

Prajwal Manjunath
Adam Burch
Andrew Mesheko
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
Roy Jones

DIRECTOR DE JUEGO
Mike Wang

PRODUCCIÓN Y DISEÑO

Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Jon Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kyle Lal-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
Jeongcheol Shin
Evan Ahlheim
David Dame

ENCARGADO DE DISEÑO TÉCNICO
Pascal Hang

ARTE TÉCNICO

Enre Yilmaz
Jesse Copper-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 Wicks

JEFE CREATIVO DE RENDIMIENTO
Mike Dacko

JEFE TÉCNICO DE RENDIMIENTO
Derek Kurimoto

ANIMADOR

Ben Anderson
Joel Flory
Jonathan Lyons
Eric Perrier
Walter Phung

ANIMACIÓN SÉNIOR

Alvin Geno
Santiago Nunez

PROCESAMIENTO FACIAL ADICIONAL
Counter Punch Studios
Technicolor

DIRECTOR ARTÍSTICO DE GRÁFICOS DE INTERFAZ
Herman Fok

JEFE DE GRÁFICOS DE INTERFAZ
Justin Cook
Ian Cofino

DISEÑO VISUAL DE INTERFAZ
Anthony Yau
Zhen Tan

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

DIRECTOR DE ESTUDIO ARTÍSTICO
Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTORA ARTÍSTICA
Karen Huang

CAPTURA DE ROSTROS
Pixelgun Studio

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Matt 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

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

POSTPRODUCCIÓN ADICIONAL DE SONIDO
Casey Cameron
Mateo Baker

GUIONISTAS ADICIONALES
Kevin Asse
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 Sarrano
Antoni Dalmiet
Jorge Quiroga

REPARTO DE 2KTV

PRESENTADORA Y PRODUCTORA
Rachel A. DeMita

CÁMARA JEFE Y MONTADOR
Alan Palmer

EXPERTO EN JUEGOS Y PRODUCTOR
Jonathan Smith

MONTADOR Y CÁMARA
Rodney Johnson
David Park

CÁMARA Y MONTADOR
Bryan Fusco

JEFE DE GRÁFICOS
Jolan Wood

MEZCLA DE SONIDO
Brian Buel

CÁMARA ADICIONAL
Ian Levasseur

MAQUILLAJE
Jeanne San Diego
Alex Iriarte
Marissa Vossen

REPARTO DE VIVIENDO UN SUEÑO

FREQ
Sarunas J. Jackson

CEE CEE
Michelle Mitchener

MS. MARTHA
Gina Breedlove

MR. PETE
Arthur Richardson

VIC VAN LIER
Wade Wilson

YVETTE MENDENHALL
Anya Engel-Adams

PROPIETARIO DEL EQUIPO
Paul Ghiringhelli

DOM PAGNOTTI
Al Palagonia

AGENTE VASQUEZ
Gendell Hing-Hernandez

RECLUTADOR
Doug Boyd
Chris Marsol

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 Schwyster
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

DISEÑO DE VESTUARIO
Ruth Carter

TÉCNICO DE CÁMARA DOLLY
Carlos Lopez
Khamisi Norwood

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

ILUMINISTA
Frank Strazkowski

AYUDANTE DE ILUMINACIÓN
Mark Bassett

MONTADOR
Hye Mee Na

AYUDANTE DE MONTAJE
Holen Kahn

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN
Jesse 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 Tomlinia

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 ESTADO. MÚSICA Y RITMOS

MÚSICA ADICIONAL DEL JUEGO
Casey Cameron

MÚSICA DE CARGA DE MIPARQUE Y MÚSICA DEL PROGRAMA EN EL ESTUDIO
Cody Mills

VOCALISTA DE HIMNO NACIONAL
Natalie Major

APOYO ADICIONAL DE CAPTURAS
Christopher Jones

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

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

CHARLA DE JUGADORES
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasater
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Dladad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pachter
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
Daryl Jones
Khaleisha Jones
Jesse Langland
Rotan 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 Scallci

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 Ingalls

VICEPRESIDENTE DE COMUNICACIONES, LAS AMÉRICAS
Ryan Jones

COORDINADOR SÉNIOR DE COMUNICACIONES
Ryan Peters

DIRECTORA SÉNIOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
Jackie Truong

COORDINADOR ASOCIADO DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
Ham Nguyen

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
Nelson Chiao

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 Schauberg

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 Ramírez

ADMINISTRADORES JUNIOR DE SISTEMAS
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Kriehoff

ANALISTA DE TI
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

DIRECTOR GENERAL
Neil Ratley

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 Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Voz
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 Guizarro

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
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
Phylicia Fletcher
Ruben Gonzalez
Luis Nieves
Dwayne Roberto Wilbert Jr.
Jórdan Wineinger

PRUEBAS SÉNIOR
Ashley Carey
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Ana Garza
Tim Jones
Robert Klemper
Phillip Lui
Robert Marrazzo
Nicole Millette
Michael Newsom
Michelle Paredes
Marcial Pasek
Ber Peretz
Kristine Romine
Jeffrey Schrader
Jonathan Williams

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
Travis Allen
Mailanee Anderson
TJ Anderson
Charlene Artuz
Eduardo Bancud
Steven Barling
Christopher Bautista
Robbie Bautista

Kyle Bellas
Michael Bond
Corey Bradley
Sampson Brier
Osvaldo Carrillo-Ureno
Matt Gates
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
Jemel Jordan-Butler
Adam Junior
Casey Kautz
Johnathon Lak
David Lotruglio
Jason Maldman
Joshua Manes
Cesar Martinez
Quincy McGee
Lin Mei
Enrique Meza
Joe Nelms
Eddie Niecikowski
Philip Owens
Josh Ray
Brian Reiss
Chris Rippey
Erick Rogers
Max Rohrer
Gabri Norquillo
Robert San Agustín
Daniel Smyth
Michael Snee
John Spatafora
Alan 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 INTERNATIONAL

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
José Miriana

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

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Kang Jian
Elmar Schubert
Florian Genthon

JEFA ASOCIADA DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Cristina La Mura

TÉCNICOS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

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

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

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
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 CHINA

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
Zhang Xi Kun

SUPERVISOR DE CC
Steve Manners

JEFE 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 Guilong
Cai Kuang Yu
Cao Kui
Cheng Feng
Cheng Qing
Deng Chen Chao
Deng Jian
Dang 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

COORDINADOR DE CC
Du Jing

JEFE DE PRUEBAS DE CC
Shigekazu Tsuchi

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 Zhao Ke
Tang Dan Ru

INGENIEROS INFORMÁTICOS
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 Walters

FOX STUDIOS
Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Hatter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRESIDENTE DE OPERACIONES GLOBALES Y MERCHANDISING
Salvatore LaRocca

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL
Emilio Collins

VICEPRESIDENTE, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL
Andrew Kelly

VICEPRESIDENTE, ASUNTOS LEGALES Y COMERCIALES
Hrishi Karthikeyan

VICEPRESIDENTE, LICENCIAS
Matt Holt

COORDINADOR SÉNIOR, ASUNTOS LEGALES Y COMERCIALES
Vince Kearney

COORDINADOR SÉNIOR, LICENCIAS
Greg Brownstein

ESPECIALISTA, LICENCIAS
Winnie Song

GERENTE SÉNIOR DE CUENTAS, GLOBAL MEDIA
Artie Cutrone

COORDINADORA, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL
Jen Murphy

EXPERTOS EN CAPTURA DE MOVIMIENTO

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

ACTORES DE BALONCESTO
Antonio Biglow
Josh Bilton
Jake Bohigian
Myree "Reemix" Bowden
Justin Brown
Dominic Calagari
Collin Chiverton
Joel Crawford
Roy Giles
Dominique Grant
Tim Harris
Justin Herold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jawon Mack
Mike McChristian
Corey McIntosh
Evan McKinney
Xander McNally
Aalim Moor
Kareem Nitoto
Michael Nunnally
Jayson Obayuwye
Scott O'Gallagher
Michael Purdie
Chris Reaves
Jordan Richardson
Patrick "Pat The Roc" Robinson
Nick Ross

Franklin Session
Les Smith
Ryan Sypkens
Dominique Taplin
Dan Tucker
Christian Williams
Jenn Kolbe
Roshun Wynne, Jr.

SACRAMENTO KINGS

DANCERS
Megan Beeson
Brittney Blalout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Maira Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

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

BAILARINES ADICIONALES
Jennifer Carrico
Christopher Williams
Rachel Lee
Taylor Lee

MASCOTA
Todd Maroldo

ACTORES DE EXPRESIÓN FACIAL
Allen Huddleston
Sarunas J. Jackson

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

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

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

Esta garantía limitada de software y contrato de licencia (este "Contrato") puede actualizarse periódicamente y la versión actualizada 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 DICOHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES.

EL SOFTWARE SE LE OTORGA, NO SE LE VENDE. LA APERTURA, DESCARGA, COPIA, INSTALACIÓN O UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN SU ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL CONTRATO CON LA EMPRESA DE ESTADOS UNIDOS TAKE-2™ 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 juego (por ejemplo, un ordenador, un dispositivo móvil o consola de juego) a menos que se especifique lo contrario expresamente en la documentación del software. Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición de que acepte este Contrato. Los términos de su licencia con respecto a este Contrato comenzarán en la fecha en que se instale o use el software y terminarán en la fecha más próxima a que se deshaga del software o a la cancelación del Contrato (vea más abajo).

Se le otorga, y no vende, una licencia de software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el software y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del software. El Otorgente de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes de reproducción. El Software no puede ser distribuido por ningún sistema o soporte, de forma total o 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 total 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, las 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 compartirla en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;
- copiar el Software en un disco duro o otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);
- usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgente de la licencia 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, análisis 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 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 están permitidos la transferencia, la venta, la cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a una divisa virtual convertible o el registro de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario.

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 de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. Como establece la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del Otorgente de la licencia. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si la instalación original del Software o la copia 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 otros, estas medidas pueden incluir la gestión de licencias, la activación del producto y la utilización de una red tecnológica de seguridad en el Software, así como monitorizar su utilización incluidos, de manera no exhaustiva, el tiempo, la fecha, el acceso u otros controles, contadores, números de serie y/u otros dispositivos de seguridad diseñados para prevenir accesos, usos o realización de copias no

autorizadas de todo, de parte o de alguno de los componentes del Software, incluido cualquier incumplimiento de este Contrato. El Otorgente de la licencia se reserva el derecho a monitorizar el uso que se hace del Software en cualquier momento. No podrá interferir con las medidas de control de acceso ni intentar deshabilitar o eludir tales características de seguridad y, en caso de hacerlo, el Software podrá 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 Otorgente 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 contenidos, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos, objetos o videos, así como el acceso en línea a los juegos de usuarios. En el caso de que el usuario cree o modifique cualquier contenido, el usuario será responsable de copyright, usted le concede al Otorgente de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia de software y 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 Otorgente 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 Otorgente de la licencia y las condiciones sobre los derechos morales aplicables tienen carácter permanente.

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

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

Bienes y Divisas Virtuales

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

Bienes y Divisas Virtuales: el Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisa virtual" o "DV") y (ii) acceder a (y garantizar 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 Otorgente 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/o comercial de los BV y DV exclusivamente en la relación con el Software, Salvo en lo indicado en la ley vigente, se otorgan, y se venden, una licencia de BV y DV, 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 Otorgente de la licencia revise y actúe de manera que pueda cambiar el valor o el 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 recalcara en este documento finalice de acuerdo con los términos y condiciones expuestos en este Contrato y en la documentación del Software, cuando el Otorgente de la licencia decida de distribuir el Software o el Contrato finalice de cualquier otra manera. El Otorgente de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a cobrar cuotas para acceder al uso de los BV y DV puede distribuir los BV y DV con o sin coste adicional.

CONSEGUIR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: a través del Software, mediante la adquisición de ciertas actividades, el Otorgente de la licencia puede proporcionarles DV. Por ejemplo, el Otorgente 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 Otorgente 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 Acuerdo del Usuario. La Tienda de Software le subministra a usted este servicio en línea. El Otorgente de la licencia podrá ofrecerle desde que se promuevan los cambios o desde sin previo aviso y en el momento en el que el Otorgente 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 Otorgente de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podría variar en función del Software asociado. El Otorgente de la licencia, a su entera discreción, podrá imponer otros límites a la cantidad de DV que puede comprar o utilizar, a la forma de usarlas y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuentan 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 Otorgente de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a hacer toda una serie de cálculos relacionados con los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario. El Otorgente de la licencia se reserva también, a su entera discreción, el derecho a determinar la cantidad de BV y DV de las que dispone y adeuda su Cuenta y/o usuario para la adquisición de BV o para otros fines. Asimismo, el Otorgente 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 proporcionarles al Otorgente 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 Otorgente de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV y DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV pueden cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en la Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los BV y DV se adquieran nuevos BV o para otros usos autorizados dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. Verá mermada la cantidad de BV o DV en su Cuenta de usuario en caso de que se den los siguientes casos en el empleo que usted haga del Software: por ejemplo, perderá BV o DV si pierde el juego o su personaje muere. Usted será responsable de todos los usos que se hagan de los BV y DV a través de su Cuenta de usuario independientemente de que haya o no autorizado estos usos. Deberá solicitar inmediatamente al Otorgente de la licencia si desea que detente un uso no autorizado de los BV y DV realizado a través de su Cuenta de usuario, enviando una queja a www.take2games.com/support.

NO CANJEAR: las unidades de los BV y DV no pueden canjearse por dinero real, ni por otros servicios de terceros. Los BV y DV no pueden utilizarse para comprar otros BV y DV o convertirlas en divisas reales. Los BV y DV solo podrán canjearse por productos o servicios del juego, pero no por dinero, valor monetario u otros bienes del Otorgente de la licencia o persona o entidad, salvo las contempladas en este documento en la ley vigente. Los BV y DV no tienen valor económico real y ni el Otorgente de la licencia, ni tampoco otras personas o entidades tienen la obligación de canjearle los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluidas, de manera no exhaustiva, divisas reales.

