

The logo for NBA 2K17 is centered in the upper half of the image. It features the NBA logo on the left, which is a blue square with a white silhouette of a basketball player and the letters "NBA" below it. To the right of the logo, the text "NBA 2K17" is written in a large, bold, stylized font. The "NBA" part is white with a black outline, while the "2K17" part is red with a black outline. The background is a dark red with a bright, glowing light source in the upper right, creating a lens flare effect.

NBA 2K17



 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 descanse 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; descanse 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

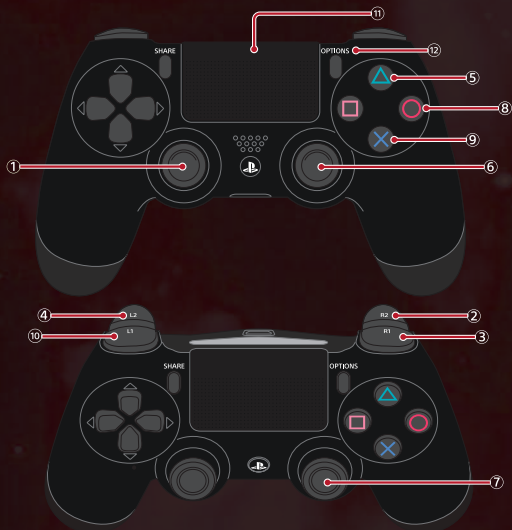
AYUDA Y ASISTENCIA - Visite eu.playstation.com o utilice el número de teléfono que se muestra a continuación:

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 PRIMEROS PASOS**
- 4 DISTRIBUCIÓN DEL MANDO**
- 5 ASISTENCIA TÉCNICA**
- 5 CONTROLES**
 - 5 ATAQUE BÁSICO**
 - 5 DEFENSA BÁSICA**
 - 6 ATAQUE AVANZADO**
 - 6 DEFENSA AVANZADA**
- 7 PRO STICK™**
 - 7 PRO STICK™: TIRO**
 - 8 PRO STICK™: DRIBLING**
 - 9 TIROS EN EL POSTE**
 - 9 MOVIMIENTOS EN EL POSTE**
 - 10 CONTROLES DEFENSIVOS**
- 12 CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K17**
- 19 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA,
ACUERDO DE LICENCIA Y DIVULGACIÓN
Y USO DE LOS DATOS**



Controles predeterminados:

① Mover jugador	joystick izquierdo
② Esprintar	botón R2
③ Iconos de pase o Intercambio de iconos	botón R1
④ Subir al poste o Defensa intensa/Asistencia defensiva	botón L2
⑤ Pase bombeado/Alley-Oop o Tapón/Rebote	botón △
⑥ Movimientos de dribling/Tiro/Pase o Robo/Manos arriba	joystick derecho
⑦ N/D	botón R3
⑧ Pase picado/espectacular o Forzar carga	botón ○
⑨ Pase/Pase de toque o Cambio de jugador (más cercano al balón)	botón ×
⑩ Pedir jugada/Controles de bloqueos o Dos contra uno	botón L1
⑪ Pedir tiempo muerto o falta intencionada	botón del panel táctil
⑫ Pausa	botón OPTIONS



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

No olvides que todas las características online de NBA 2K17 estarán disponibles hasta el **31 de diciembre de 2018**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días. Visita www.nba2k.com/status si quieres más información.

CONTROLES MANDO INALÁMBRICO DUALSHOCK®4

Ataque básico	Control	Defensa básica
Mover jugador	Joystick izquierdo	Mover jugador
PRO STICK™: Movimientos de dribbling/Tiro/Pase	Joystick derecho	Paso rápido/Manos arriba
Subir al poste	L2	Defensa intensa/ Asistencia defensiva
Esprintar	R2	Esprintar
Pedir jugada/Controles de bloqueos	L1	Ajustes defensivos/Dos contra uno
Iconos de pase	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
Visor del juego	↑	Visor del juego
Plan de partido ofensivo	→	Plan de partido defensivo
ESLM Estrategia ofensiva	←	ESLM Jugadas de defensa
ESLM Sustituciones	↓	ESLM Sustituciones

ATAQUE AVANZADO

Acción	Controles
Jugadas posicionales	Pulsa L1 , pulsa el icono del compañero deseado, elige jugada del menú
Por encima de la cabeza/ Pase bombeado	Pulsa △
Pase espectacular	Pulsa dos veces ○
Alley-oop	Pulsa dos veces △
Pase con dribbling/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 que se coloque a distancia o suelta △ para forzar el pase antes de tiempo
Finta de pase	△ + ○
Pase en salto	□ + ×
Passar 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
Movimiento	Joystick izquierdo
Colocación rápida	R2 + L2 + joystick izquierdo
Robo	Pulsa □
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
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	Mueve y mantén el joystick derecho hacia abajo (arriba para tirar a 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
Batida de salto	Pulsa ⏏ en estático o mientras penetras (el joystick izquierdo determina la dirección del salto)
Batida de giro	R2 + pulsa dos veces ⏏ en 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 con euro paso (penetrando hasta el aro)	Pulsa dos veces ⏏ penetrando
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

Acción	Controles
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
Dribling con ritmo	Mueve levemente el joystick derecho hacia el aro	Dribling
Amago (rápido)	Mueve levemente el joystick derecho hacia la mano del balón	Dribling
Amago (salida)	R2 + Mueve levemente el joystick derecho hacia la mano del balón	Dribling
Dentro-fuera	Mueve levemente el joystick derecho hacia el aro	Dribling
Cambio de mano (frente)	Mueve levemente el joystick derecho hacia la mano sin balón	Dribling
Cambio de mano (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

Acción	Controles
Gancho en el poste (distancia cercana)	Mantén el joystick derecho hacia el aro (con joystick izquierdo neutral)
Gancho tras finta de hombro	R2 + 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 paso de avance	Mantén el joystick derecho hacia el aro (mientras mantienes el joystick izquierdo hacia el aro)
Bandeja en el poste	Mantén el joystick derecho hacia el aro (mientras el joystick izquierdo está en posición no neutral)
Finta fade	R2 + mantén el joystick derecho a izquierda o derecha en dirección contraria al aro (con joystick izquierdo neutral)
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

(PULSA EL BOTÓN **L2** PARA SUBIR AL POSTE)

Acción	Controles
Movimiento en el poste	Mantén el joystick izquierdo
Giro rápido	Gira el joystick derecho hacia hombro exterior
Penetración con gancho	Gira el joystick derecho hacia hombro interior
Fintas	Pulsa levemente el joystick derecho en cualquier dirección contraria al aro
Cambiar de mano driblando	Mueve levemente el joystick derecho en dirección contraria al aro
Parar de driblar	Mueve levemente el joystick derecho hacia el 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

CONTROLES SIN BALÓN

ATAQUE

Acción	Controles
Iniciar en estático	L2
Iniciar en movimiento	L2 mientras te mueves hacia el defensor
Empujar	Joystick izquierdo hacia el defensor
Giro	Gira el joystick derecho desde la mano del balón por la espalda del jugador y luego suelta rápidamente
Transición	Mueve rápidamente el joystick derecho hacia el jugador con balón o la canasta
Negar posición transición	Mueve el joystick derecho hacia arriba o abajo cuando el defensor intenta realizar la transición
Salir	Joystick izquierdo en dirección contraria al atacante o suelta L2
Caminar	Joystick izquierdo + joystick derecho hacia el defensor

DEFENSA

Acción	Controles
Iniciar en estático para Negar o poste sin balón	L2
Empujar	Joystick izquierdo hacia el atacante
Luchar por la posición	Mueve rápidamente el joystick derecho hacia la dirección de avance del atacante
Transición	Mueve rápidamente el joystick derecho arriba, abajo, izquierda, derecha
Negar posición transición	Mueve el joystick derecho hacia arriba o abajo cuando el defensor intenta realizar la transición
Salir	Joystick derecho en dirección contraria al atacante
Empellón	Mantén L2 e impide el paso al atacante
Cortar	(En estático) L2 + Mueve rápidamente el joystick derecho hacia el atacante
Agarrar	(mientras el defensor corre) Joystick izquierdo + joystick derecho hacia el atacante

CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K17

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

JEFE DE INGENIERÍA
Andrew Marrinson

DIRECTOR ARTÍSTICO
Joseph Clark

INGENIERÍA

INGENIEROS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Matt Hamre
Shawn Lee
Gordon Read
Eddie Park
Andrew Brown
Ben Hester
Karthik Krishnamurthy
David Brown

INGENIEROS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horstley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Ingenieros
Matthias Wloka
Ingenieros
Harlan Young
Paul Hale
Thomas Anderson
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Andrew Meshekov

Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Pujan Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Sang-Won Kim

GRUPO DE TECNOLOGÍA

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA
Tim Walter

JEFE DE INGENIERÍA DE LIBRERÍAS
Ivar Olsen

JEFE DE HERRAMIENTAS DE INGENIERÍA DE LIBRERÍAS
Jason Dorie

INGENIEROS DE LIBRERÍAS
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

INGENIERO DE HERRAMIENTAS
Prajwal Manjunath

INGENIERO DE HERRAMIENTAS DE VERSIÓN
Nick Contini

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 Cori
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood

Robert Nelson
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins
Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

EQUIPO ARTÍSTICO

PROTAGONISTA
Heather Marshall

GRÁFICOS DE PERSONAJES
Evan Ahlheim
Tim Auer
Randy Cooper
Chris Darroca
Winnie Hsieh
Ann Sidenblad
Abraham Valdez
Shraga Weiss
Yuki Yamamura

ENCARGADO DE DISEÑO TÉCNICO
Stewart Graff
Pascal Hang

ARTE TÉCNICO
Jesse Capper-Ream
Bugi Kaigwa
Jacob D. Stephens
Emre Yilmaz

LÍDER DE ENTORNOS
John Lee

GRÁFICOS DE ENTORNOS
Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

ENTORNOS ADICIONALES
Edmund Leo

DIRECTOR DE ANIMACIÓN
Roy Tse

JEFE DE ANIMACIÓN DEL JUEGO
Elias "ELI" Figueroa

JEFE TÉCNICO DE JUGABILIDAD
Jamie Wicks

JEFE DE RENDIMIENTO FACIAL
Joel Flory
Jonathan Lyons

JEFE TÉCNICO DE RENDIMIENTO
Derek Kurimoto

ANIMADOR
Ben Anderson
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMACIÓN ADICIONAL

Alex Bittner
Tyler Clapp
Shun Li
Jean Lin
John Neary
Rhea Shetty
Hans Tsai
Robert Firestone
Kyul Lee
Casey Liu
James Mendoza
Jun Park
Van Phan
Spyros Tsounis
Maria Venegas

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

JEFE DE GRÁFICOS DE INTERFAZ
Justin Cook

DISEÑO VISUAL DE INTERFAZ
Zhen Tan
Anthony Yau

INTERFAZ DE USUARIO
Jeffrey Davis
Jared Rubio Delamora
Quinn Kaneko
Blake Landry
David Lee
Andy Mindler
Albert Carmona
Myra Shadle
Rob Simmons

**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
DE INTERFAZ DE USUARIO**
Andrew Chin
Carrie Michelle
Dinitz Parecki

DIRECTOR DE ESTUDIO ARTÍSTICO
Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTORA ARTÍSTICA
Karen Huang
Stephanie Gene Morgan

CAPTURA DE ROSTROS
Pixelgun Studio

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
2K Mopap
Matt Chalwell
Lee Olsen
Animation Vertigo
Edge Art
Lemon Sky
Seed of Rock
Virtuos
XPEC Art Center

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

INGENIERO DE SONIDO
James Yanisko

GUIONISTAS
Tor Unsworth
Rhys Jones

**APOYO ADICIONAL DE PRODUCCIÓN
DE SONIDO**
John Crysdale
Brian Buel

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

GUIONISTAS ADICIONALES
Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz
Joe Galliani

**EQUIPO DE RETRANSMISIÓN
Y ACTORES DE DOBLAJE**

LOCUTOR DE JUGADAS
Kevin Harlan

COMENTARISTAS TÉCNICOS
Greg Anthony
Brent Barry
Doris Burke
Clark Kellogg
Steve Smith
Chris Webber

REPORTERO A PIE DE PISTA
David Aldridge

ORGANIZACIÓN DE ESTUDIO
Ernie Johnson

ANALISTA DE ESTUDIO
Shaquille O'Neal
Kenny Smith

ALTAVOCES DE PABELLÓN
Peter Barto

LOCUTOR PROMOCIONAL
Jay Styne
Jimmy Hodson

MEGAFONÍA EXTERIOR
CJ Norde

LOCUTORES ESPAÑOLES
Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmiel
Jorge Quiroga

REPARTO DE 2KTV

PRESENTADORA Y PRODUCTORA
Rachel A. DeMita

CÁMARA JEFE Y MONTADOR
Alan Palmer

EXPERTO EN JUEGOS Y PRODUCTOR
Jonathan Smith

PRODUCTORA
Jessica Teuscher

MONTADOR Y CÁMARA
Rodney Johnson
David Park

JEFE DE GRÁFICOS
Jolan Wood

MEZCLA DE SONIDO
Brian Buel

CÁMARA ADICIONAL
Ian Levasseur

MAQUILLAJE
Alex Iriarte
Marissa Vossen
Glam Squad

**ELENCO Y EQUIPO
DE MI CARRERA**

MI JUGADOR
Sullivan Jones

JUSTICE YOUNG
Michael B. Jordan

DENVER LEVINS
Jak Knight

WASHINGTON FALLS
Demetrius Grosse

JASON RICHMOND
Joe Williamson

BRUCE PEPPER
Michael Masini

XAVIER CROSS
Mark Derwin

BRUBAKER SMITH
Johnno Wilson

GRANT ALABASTER
Todd Anthony

ALANAH TURNER
Alisha Wainwright

TIFFANY RASBERRY
Nafessa Williams

HEMSLEY ADSON
Matt Walsh

PERIODISTA
Chris Marsol

MAMÁ
Kim Bromley

Y CON

ICE
Hannibal Buress

GRAHAM
Sterling Brim

PRODUCCIÓN

GUIONISTA Y DIRECTOR
Aaron Covington

PRODUCTOR
Jay New

DIRECTOR ASOCIADO
Brandon Eddington

SUPERVISORA DE GUION
Virginia McCarthy

DIRECTOR DE CASTING
Dean Fronk

DEPARTAMENTO DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

SUPERVISOR
David Washburn

DIRECTOR DE ESCENA
Anthony Tominia

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Charles Ghislandi

DIRECTOR TÉCNICO
Nateon Ajello

SUPERVISOR DE MEDIOS
Mateo Baker

TÉCNICO DE ESCENA II
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

TÉCNICO DE ESCENA I
Alexandra Grant

ESPECIALISTA II
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

ESPECIALISTA I
Michelle Hill
Jeremy Wages

INGENIERO DE PROCESOS
Charles Auggie Harris III

TÉCNICO DE ESCENARIO
Christopher Barton

ASISTENTE DE SONIDO
Andrew Hanson

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN
Marilyn Escobar

MAQUILLAJE
Danielle O'Dea

RASTREADORES FACIALES
PJ Leffelman
Jonathan Marshall
Elizabeth Kupfer
Eddie Kim

OPERADORES DE CÁMARA
Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

MÚSICA Y BANDA SONORA DE MI CARRERA
Linda Lind

"BURNING" Y "ALL NIGHT LONG"
Compuesta y producida por Linda Lind

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 2K
Interpretados por CosmoSquad

ÓRGANO DEL PABELLÓN, TEMAS Y MÚSICA ADICIONAL DEL JUEGO
Casey Cameron

MÚSICA DE CARGA DE MI PARQUE Y MÚSICA DEL PROGRAMA EN EL ESTUDIO
Cody Mills

VOCALISTA DEL HIMNO NACIONAL
Linda Lind

SOPORTE ADICIONAL DE CAPTURA
Christopher Jones

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

CHARLA DE JUGADORES
Derek Breakfield
Michael Patterson

Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pachter
Brian Shute
Eric White

CHARLA DE PÚBLICO
Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
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 Keacock

2K

PRESIDENTE
Christoph Hartmann

JEFE DE OPERACIONES
David Ismaller

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 SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Jack Scali

COORDINADOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Josh Orellana

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN CREATIVA

William Gale

Cathy Neeley

Megan Rohr

DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PLANIFICACIÓN

Mike Salmon

ANALISTA DE MERCADO SÉNIOR

David Rees

COORDINADORA DE PRUEBAS DE USUARIO

Francesca Reyes

ANALISTA DE USUARIOS

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 SÉNIOR DE MARCA

Andrew Blumberg

William Inglis

VICEPRESIDENTE DE COMUNICACIONES, LAS AMÉRICAS

Ryan Jones

COORDINADOR SÉNIOR DE COMUNICACIONES

Ryan Peters

DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING

Jackie Truong

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING

Ham Nguyen

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE MARKETING

Nelson Chao

DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR

Christopher Maas

COORDINADORA DEL PROYECTO

Heidi Oas

DISEÑADOR GRÁFICO

Derek Beecham

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO

Kenny Crosbie

EDITOR DE VÍDEO/DISEÑO DE MOTION GRAPHICS

Michael Regelean

Eric Neff

EDITOR DE VÍDEO

Peter Koeppen

EDITORES DE VÍDEO ASOCIADOS

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

DIRECTOR ARTÍSTICO WEB

Gabe Abarcá

DIRECTOR WEB

Nate Schaumberg

DISEÑADOR WEB SÉNIOR

Keith Echevarría

DESARROLLADOR DE WEB SÉNIOR

Alex Beuscher

DESARROLLADOR WEB

Gryphon Myers

PRODUCTORA WEB

Tiffany Nelson

COORDINADORES DE MARKETING DE CANAL

Anna Nguyen

Marc McCurdy

ESPECIALISTA DE MARKETING DE SOCIOS

Kelsie Lahti

DIRECTORA SÉNIOR DE EVENTOS

Lesley Zinn Abarcá

COORDINADOR DE EVENTOS

David Iskra

DIRECTOR DE MARKETING DIGITAL

Ronnie Singh

COORDINADOR DE REDES SOCIALES

Chris Manning

DIRECTORA DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Ima Somers

JEFE DE ATENCIÓN AL CLIENTE

David Eggers

COORDINADOR DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Jamie Neves

JEFA DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Crystal Pittman

SOCIOS DE SERVICIO AL CLIENTE SÉNIOR

Alicia Nielsen

Ryosuke Kurosawa

COORDINADOR DE BASE DE CONOCIMIENTOS

Mike Thompson

DIRECTORA DE SOCIEDADES Y LICENCIAS

Jessica Hopp

COORDINADORA ASOCIADA DE SOCIEDADES Y LICENCIAS

Ashley Landry

COORDINADOR DEL PROYECTO INTERNACIONAL

Ben Kvalo

COORDINADOR ASOCIADO

Michael Howard

AYUDANTE DE MARKETING

Jessica Perez

OPERACIONES DE 2K

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE ASESORÍA

Peter Welch

DIRECTOR SÉNIOR Y ASESOR, ASUNTOS COMERCIALES DE 2K

Jerry Wang

ASESORAMIENTO

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

V.P. DE OPERACIONES EDITORIALES

Steve Lux

DIRECTORA DE OPERACIONES

Rachel DiPaola

DIRECTOR DE ANÁLISIS

Mehmet Turan

ANALISTA SÉNIOR

Tuomo Nikulainen

DIRECTOR DE OPERACIONES

Dorian Rehfield

COORDINADORA DE MARKETING DE SOCIOS

Dawn Earp

ESPECIALISTA DE LICENCIAS Y OPERACIONES

Xenia Mut

COORDINADOR DE OPERACIONES

Aaron Hiscox

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN DE 2K

DIRECTOR SÉNIOR, TI DE 2K

Rob Roudebush

DIRECTOR SÉNIOR DE INFORMÁTICA
Bob Jones

INGENIERO SÉNIOR DE REDES
Russell Mains

INGENIERO SÉNIOR DE SISTEMAS
Jon Heysek

**INGENIERO DE SEGURIDAD
DE SISTEMAS**
Lee Ryan

INGENIERO DE REDES
Don Claybrook

ADMINISTRADORES DE SISTEMAS
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

ANALISTA DE TI
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

V.P. DE EDITORIAL Y OPERACIONES
Murray Pannell

**DIRECTOR DE MARKETING
DE PRODUCTO INTERNACIONAL**
David Halse

**COORDINADOR DE PRODUCTO
INTERNACIONAL**
Aurélien PalleGamage

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

**COORDINADORA DE COMUNIDAD
Y REDES SOCIALES INTERNACIONAL**
Catherine Vandier

**DIRECTOR DE TERRITORIOS
INTERNACIONALES**
Warner Guinée

DESARROLLO DE PRODUCTO INTERNACIONAL DE 2K

PRODUCTOR INTERNACIONAL
Mark Ward

**DIRECTORA DE SERVICIOS
CREATIVOS Y LOCALIZACIÓN**
Nathalie Mathews

**COORDINADORA DEL
PROYECTO DE LOCALIZACIÓN**
Emma Lepeut

EQUIPOS DE LOCALIZACIÓN
Robert Boeck
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl
La Marque Rose

EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K
Agnes Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Saccombe
Carlo Volz
Carlos Villasanté
Caroline Rajcom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gómez

EQUIPO DE DISEÑO
Tom Baker
James Quinlan

**OPERACIONES INTERNACIONALES
DE TAKE-TWO**
Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Denisa Polcerova
Robert Wittis

2K ASIA

DIRECTOR GENERAL, ASIA
Jason Wong

DIRECTORA DE MARKETING, ASIA
Diana Tan

**COORDINADORA SÉNIOR
DE MARCA, ASIA**
Tracey Chua

COORDINADOR DE MARKETING, ASIA
Daniel Tan

EJECUTIVO DE PRODUCTO SÉNIOR
Rohan Ishwarlal

JEFS DE MARKETING DE JAPÓN
Maho Sawashima
Takahiro Morita
Hide Shimizu

**COORDINADOR DE
MARKETING DE COREA**
Dina Chung

JEFE SÉNIOR DE LOCALIZACIÓN
Yosuke Yano

TAKE-TWO ASIA

OPERACIONES
Eileen Chong
Veronica Khuam
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

OPERACIONES DE TAKE-TWO ASIA
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
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

EQUIPOS DE APOYO
Scott Sanford
Ian Moore

JEFE SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD
Josh Lagerson

JEFE DEL PROYECTO
Luis Nieves

JEFE DE PRUEBAS - EQUIPOS DE APOYO
Chris Adams
Nathan Bell
Phyllicia Fletcher

ENCARGADOS DE PRUEBAS ASOCIADOS
Alexander Coffin
Joshua Collins
Jorge Corpeno
Zack Gartner
Jordan Wineinger
Steve Yun

PRUEBAS SÉNIOR
Joshua Brown-Sage
David Benedict
Ashley Carey
Zack Gartner
David Drake
Andrew Garrett
Ana Garza
Greg Jefferson
Jemel Jordan-Butler
Adam Junior
Chayse June
Robert Marrazzo
Kristine Naces
Robert Klempner
Philip Lui
Michelle Paredes
Brian Reiss
Thomas Sammons

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

Albert Antero
Joel Apostol
Eddie Arguelles
Fritz Patrick Atienza
Charlene Artuz
Austin Anderson
Eduardo Bancud
Steven Barling
Michael Bond
Ashley Brown
Adrian Burnham
Kyle Bellas
Stephen Carter
Raoul Carabajal
Bobby Cofield
Wenceslao Concina
Victoria Cormier
David Dalie
Carter Davis
Drew De Los Santos
Hugo Dominguez
Max Ehrlich
Christopher Elscoc
Bryan Fritz
Taylor Galauska
Arthur Garza-Trevino
Kyle Gault
Jasun Graf
Melanie Heuberg
Joshua Hull
Dominic Hurton
David Jackson
Michael Jelf
Christopher Johnson
Joshua Joseph
Zachary Little
Jordan Leano
Scott Luedtke
Eduardo Luna
Charles Maldman
Jace McEwen
Kent Mewborne
Jessica Mitchell
Sacha Moctezuma
Julian Molina
Travis O'Connor
Brandon Peterson
William Poloski
Evan Potter
Douglas Reilly
Dolores Reynolds
Lawrence Robinson
Anthony Rodriguez
Cody Roemen
Max Rohrer
Byrone Harvey Sanders
Blake Seebold
Ahmad Shahin
Brittnee Smith
Wash Thompson III
Anthony Wair
Daniel Welsh
Justin Ward
Alexis White

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski
Chris Jones

Kris Jolly
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards
Jazmine Sarmiento

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

**COORDINADOR DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
José Miñana

INGENIERO DE MASTERIZACIÓN
Wayne Boyce

TÉCNICO DE MASTERIZADO
Alan Vincent

**JEFE SÉNIOR DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
Oscar Pereira

**JEFA DE PROYECTO DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
Alba Loureiro

JEFES DE C.C. DE LOCALIZACIÓN
Elmer Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares

**JEFA ASOCIADA DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
Cristina La Mura

**TÉCNICO SÉNIOR DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

LOCALIZACIÓN
Clément Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schucker
Matteo Lanteri
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Steton
Patricio Menéndez
Patricia Ramón
Roland Habersack
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi

Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Yury Fesechka

CONTROL DE CALIDAD DE 2K EAST

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
Zhang Xi Kun

COORDINADOR DE CC
Du Jing

**JEFA DE PROYECTO DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
Zhu Jian

JEFES DE C.C. DE LOCALIZACIÓN
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

**PRUEBAS SÉNIOR DE
CONTROL DE CALIDAD**
Qin Qi

PRUEBAS DE CC
Kan Liang
Cho Hyunmin

**PRUEBAS DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Zhou Qian Yu
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke

**PRUEBAS JÚNIOR DE
CONTROL DE CALIDAD**
Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Chen Xue Mei
Xiao Yi
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui

INGENIEROS INFORMÁTICOS
Zhao Hong Wei
Hu Xiang

CONTROL DE CALIDAD 2K CHINA CHENGDU

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
Zhang Xi Kun

COORDINADOR DE CC
Steve Manners

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD
Huang Cheng

**TÉCNICO SÉNIOR
DE CONTROL DE CALIDAD**
Deng Jian

PRUEBAS DE CC

Long Fu Yu
Huang Hua
Jiang Xiao Yu
Zhao Ju Hao
Chen Pei Ran
Lin Yang
Zhou Qi
Jian Han Xiang
Zhou Ying Qiao
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren

AGRADECIMIENTOS

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

FOX STUDIOS

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

**PRESIDENTE DE
SOCIEDADES GLOBALES**
Salvatore LaRocca

**VICEPRESIDENTE, ASUNTOS
LEGALES Y COMERCIALES**
Hrishi Karthikeyan

**COORDINADOR SÉNIOR,
ASUNTOS LEGALES
Y COMERCIALES**
Vince Kearney

**VICEPRESIDENTE EJECUTIVO,
SOCIEDADES GLOBALES**
Emilio Collins

**VICEPRESIDENTE,
SOCIEDADES GLOBALES**
Matt Holt

**GERENTE SÉNIOR DE CUEN-
TAS, SOCIEDADES GLOBALES**
Artie Cutrone

**DIRECTOR DE SOCIEDADES
GLOBALES**
Adrienne O'Keeffe

**COORDINADOR DE
SOCIEDADES GLOBALES**
Sam Asfahani

**COORDINADORES ASOCIADOS
DE SOCIEDADES GLOBALES**
Harley Opolinsky
Daniel Lupin

**ESPECIALISTA EN
SOCIEDADES GLOBALES**
Winnie Song
Mary O'Laughlin

EXPERTOS EN CAPTURA DE MOVIMIENTO

Rick Fox
Aaron Gordon
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Zach LaVine
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

ACTORES DE BALONCESTO

David Ahern
Brandon "Bdot" Armstrong
Omariyea Boughton
Myree "Reemix" Bowden
A.J. Bridges
Collin Chiverton
Jonathan "The Jumper" Clark
James Davis
John Dickson
Terrence Drisdorn
E.J. Farris
Nate Garth
Tim Harris
Allen Huddleston
Tyler Idowu
Taylor Johns
Eddie Johnson
Chris Jones
Sullivan Jones
Michael B. Jordan
Dominique Lee
Marcus Lewis
Jordan Lewis
Mitchell Love
Jawon Mack
Xander McNally
J.J. Mina
Davion Mize
Arron Mollit
Langston Morris-Walker
Kareem Nitoto
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Calvin Otieno
Lawrence Otis
Tim Parham
Rodney Pope
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Read
Joey Rodriguez
Nick Ross
Desmond Simmons
Austin Simon
Ryan Sykens
James Tillman
Jay Washington
Elijah White
Roshun Wynne
Justin Yeargin

BAILARINES DE MI PARQUE
Denzel "Meechie" Harris
Daquan "Toosi" High
Judson Laipply

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

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Billy "Dunkadelicous" Doran
Roy "Lee" Giles
John Jordan
Aalim Moor
James Nunnally
Ben Franklin Session
Kammron Taylor
Ben Pensack
Adam Pensack
Pensack Sports
Management Group

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE VITAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Gluckstein
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
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Rane
Barry Charleton
Jon Tatus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamanigo
Nicholas Bulut
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Baptiste Ferey
Access Communications
Operation Sports

Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abean
La familia Lee
Universidad Estatal de
Michigan
Universidad de Kansas
Universidad de Georgetown
Universidad de Louisville
Universidad de Illinois
Universidad de Oklahoma
Instituto Tecnológico de
Georgia
Universidad de Arizona
Universidad de Connecticut
Universidad de Wake Forest
Collegiate Licensing Company

INTRODUCCIÓN Shady00018

Publicado por 2K, una editora de
Take-Two Interactive Software, Inc.
Todas las marcas comerciales son
propiedad de sus respectivos dueños.
Los nombres y logotipos de todos los
pabellones son marcas comerciales
de sus respectivos propietarios y se
usan con permiso. Algunas de las
marcas comerciales aquí usadas son
propiedad de American Airlines, Inc. y
se usan bajo licencia para 2K Sports.
Todos los derechos reservados.
Copyright 2016 de STATS LLC. Queda
estrictamente prohibido cualquier uso
comercial o distribución de los mate-
riales licenciados sin el consentimiento
expreso por escrito de STATS LLC.
Material de baloncesto suministrado
por Gared Sports, el proveedor exclusi-
vo de tableros y aros de baloncesto
a estadios de la NBA. Este software
se basa en parte en la obra del Inde-
pendent JPEG Group. Herramientas de
localización y ayuda proporcionadas
por XLOC, Inc. Bankers Life Fieldhouse
y el logotipo de Bankers Life Fieldhouse
son marcas comerciales propiedad
de CNO Financial Group, Inc. y se usan
con permiso.

Usa Simpygon (TM), Copyright (c)
2016 Donya (TM) Labs AB Partes de
este software son copyright (c) 2014
Pablo Fernandez Alcantarilla y Jesus
Nuevo. Todos los derechos reservados.
Emojis proporcionados de forma
gratuita por <http://emoji.com>

Las identificaciones de la NBA y
de los equipos miembro de NBA
son propiedad intelectual de NBA
Properties, Inc. y de los respectivos
equipos miembro de la NBA. Copyright
2016 NBA Properties, Inc. Todos los
derechos reservados.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

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

EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES.

EL SOFTWARE SE LE OTORGA, NO SE LE VENDE. LA APERTURA, DESCARGA, COPIA, INSTALACIÓN O UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN SU ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL CONTRATO CON LA EMPRESA DE ESTADOS UNIDOS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"), ASÍ COMO DE LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD UBICADA EN www.take2games.com/privacy Y DE LOS TÉRMINOS DE SERVICIO QUE ENCONTRARÁ EN www.take2games.com/legal.

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

LICENCIA

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

Se le otorga, y no vende, una licencia de software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el software y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del software. El Otorgante de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo 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, incluidas, 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 del Software; o
- transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación, regulación o sanción económica de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir las leyes o reglamentos del país desde el que fue importado y que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicio de terceros y/o de licenciatarios (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir la activación del Software, el acceso a copias digitales del mismo o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única Cuenta de usuario (definida a continuación) por número de serie y no están permitidos la transferencia, la venta, la cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a una divisa virtual convertible o el registro de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este Contrato.

TRANSFERENCIA DE UNA LICENCIA DE UNA COPIA ANTERIOR: se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. Como establece la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia

anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y 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 podría no funcionar correctamente. Si el Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Salvo en lo recogido por la ley vigente, el Otorgante de la licencia podrá limitar, suspender o dar por finalizada la licencia recogida en este Contrato y el acceso al Software, incluido, de manera no exhaustiva, cualquier producto o servicio relacionado, en cualquier momento, sin previo aviso o razón alguna.

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO: El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos, objetos o videos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye, de manera no exhaustiva, los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicidad, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza ejercer cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, según la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y las condiciones sobre los derechos morales aplicables tienen carácter permanente.

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

CUENTAS DE USUARIO: como que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener una cuenta de usuario activa y válida con un servicio en línea, como una plataforma de juego de terceros o una cuenta en una red social ("Cuenta de terceros"), aunque también podría ser una cuenta con el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia, como se indica en la documentación que acompaña al Software. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente. Asimismo, el Software podría requerir que usted 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") Y (ii) acceder a (y garantizarle ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorgan, y no venden, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV.

Los BV y DV no tienen un valor equivalente a una moneda real y, por lo tanto, no se podrán utilizar para sustituir a una divisa real. Salvo en lo recogido por la ley vigente, usted acepta y está de acuerdo con que el Otorgante de la licencia revise y actúe de manera que pueda cambiar el valor o precio de compra de cualquiera de los BV y DV en el momento que estime oportuno. Los BV y DV no conllevan cuotas por su falta de uso; siempre y cuando la licencia de los BV y DV recogida en este documento finalice de acuerdo con los términos y condiciones expuestos en este Contrato y en la documentación del Software, cuando el Otorgante de la licencia deja 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 proporcionarle DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar Divisas virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de aplicaciones o cualquier otra tienda autorizada por el Otorgante de la licencia ("Tienda de Software"). La compra y el uso de artículos o divisas del juego a través de una Tienda de Software se rigen por los documentos normativos de la Tienda de Software incluidos, de manera no exhaustiva, las Condiciones del Servicio y el Acuerdo del Usuario. La Tienda de Software le sublicencia a usted este servicio en línea. El Otorgante de la licencia podrá ofrecerle descuentos o promociones para la compra de DV, que pueden sufrir cambios o cesar sin previo aviso y en el momento en el que el Otorgante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podría variar en función del Software asociado. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá imponer otros límites a la cantidad de DV que puede comprar o utilizar, a la forma de usarla y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuenten o no con su autorización.

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

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los BV y DV comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se pueden emplear para conseguir otros BV, así como para otros propósitos relacionados con el juego. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrían 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. Será 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 o DV a través de su Cuenta de usuario independientemente de que haya o no autorizado estos usos. Deberá notificar inmediatamente al Otorgante de la licencia si detecta un uso no autorizado de los BV o DV realizado a través de su Cuenta de usuario, enviando una queja a www.take2games.com/support.

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

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

INTANSFERIBLE: cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y como autoriza el Otorgante de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Otorgante de la licencia y está, por tanto, completamente prohibido. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la Cuenta de usuario y sus BV y DV, y a dar por resuelto este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y acuerdan indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contrapartes, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o daño derivado directo o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de la 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, no el Otorgante de la licencia. Este rechaza expresamente cualquier responsabilidad derivada de tales transacciones y usted acepta que la relación bilateral existe, en este caso, solo entre usted y la Tienda de Software.

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

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 su país de origen, incluidos aquellos países cuyos estándares en materia de privacidad es mucho más baja, (ii) la muestra pública de sus datos, tales como la identificación del contenido que haya creado como usuario o la publicación de sus puntuaciones, posición, logros y otros datos de juego en páginas web y otras plataformas; (iii) compartir sus datos de juego con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing y (iv) otros usos y divulgaciones de su información personal y de otro tipo de información especificados en la Política de Privacidad antes mencionada, que se actualizará de vez en cuando. En el caso de que no desee que se compartan o se empleen sus datos de este modo, no debe usar el Software.

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

GARANTÍA

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

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho a sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado anteriormente.

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

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

INDENIZACIÓN

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

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

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

ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. LA PRESENTE GARANTÍA NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE SUS CLÁUSULAS ESTÉ PROHIBIDA POR CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTATAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.

NO PODEMOS NI CONTROLAMOS LOS DATOS QUE FLUYEN DESDE Y HASTA NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INALÁMBRICAS U OTRAS REDES DE TERCEROS. SE 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 INTERRUPTIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS. NO PODEMOS GARANTIZAR QUE LOS PROBLEMAS ANTES DESCRITOS NO OCURRIERAN Y, POR LO TANTO, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O QUE ESTÉ EN FORMA ALGUNA RELACIONADA CON LAS ACCIONES, O FALTA DE ELAS, DE TERCEROS QUE DEN LUGAR A INTERRUPTIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS CON EL USO DE ESTE SOFTWARE Y DE SUS SERVICIOS Y PRODUCTOS RELACIONADOS.

RESOLUCIÓN

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

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.

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

REMEDIOS DE EQUITAD

Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de este –sin necesidad de documento que pruebe la obligación, 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 APLICABLES

El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el Otorgante de la licencia lo rechace expresamente por escrito, la única jurisdicción y lugar para las acciones relacionadas con este tema serán los tribunales estatales y federales localizados en el lugar de negocios empresariales del Otorgante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.). Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

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

El resto de términos y condiciones del ALUF se aplican a tu uso del software.

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K, el logotipo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/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 miembros de la NBA, y no se pueden usar, total o parcialmente, sin una autorización previa y por escrito de NBA Properties, Inc. © 2016 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Patentes y patente pendiente: www.take2games.com/Legal.