

 XBOX 360.

 **NBA 2K17**



# NBA 2K17



## ÍNDICE

- 1 ASISTENCIA TÉCNICA**
- 2 CONTROLES**
  - 2 ATAQUE BÁSICO
  - 2 DEFENSA BÁSICA
  - 2 ATAQUE AVANZADO
  - 3 DEFENSA AVANZADA
  - 4 PRO STICK™: TIRO
  - 4 PRO STICK™: DRIBLING
  - 5 MOVIMIENTOS EN EL POSTE
  - 6 TIROS EN EL POSTE
  - 6 CONTROLES DEFENSIVOS
- 7 COMANDOS DE VOZ DE KINECT**
- 9 CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K17**
- 15 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA, ACUERDO DE LICENCIA Y DIVULGACIÓN Y USO DE LOS DATOS**



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

### Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

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



Para descargar el manual completo de NBA 2K17, visita:  
[www.2k.com/manual/NBA2K17](http://www.2k.com/manual/NBA2K17)



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.

Consulta los detalles en [www.nba2k.com/status](http://www.nba2k.com/status).

## MANDO XBOX 360

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

## ATAQUE AVANZADO

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

| Acción                                    | Controles  |
|---|--|
| Por encima de la cabeza/<br>Pase bombeado | <b>U</b> + <b>Y</b>  |
| Pase espectacular                         | <b>U</b> + <b>B</b>  |
| Finta de pase                             | <b>X</b> + <b>A</b>  |
| Alley-ooop                                | <b>U</b> + <b>X</b> ( <b>L</b> elige al receptor, apunta al aro para alley-ooop a ti mismo)            |
| Alley-ooop contra tablero                 | <b>U</b> + <b>X</b> , seguido por un compañero   |
| Pasar y seguir                            | Pulsa y mantén <b>A</b> para mantener el control del pasador, suelta <b>A</b> para devolverle el balón |
| Mate o bandeja tras rebote ofensivo       | Mantén <b>X</b>  |
| Pase con PRO STICK™                       | <b>U</b> + <b>R</b>  |

## DEFENSA AVANZADA

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

# PRO STICK™

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

## PRO STICK™: TIRO

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

## PRO STICK™: DRIBLING

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

| Acción                                  | Controles  | Contexto |
|---|--|----------|
| Amago (rápido)                          | Mueve levemente  hacia la mano del balón   | Dribling |
| Amago (salida)                          | + mueve levemente  hacia la mano del balón   | Dribling |
| Dentro-fuera                            | Mueve levemente  hacia el aro  | Dribling |
| Cambio de dirección (frente)            | Mueve levemente  hacia la mano sin balón   | Dribling |
| Cambio de dirección (entre las piernas) | Mueve levemente  entre la mano sin balón y la espalda del jugador  | Dribling |
| Por la espalda                          | Mueve levemente  en dirección contraria al aro   | Dribling |
| Giro                                    | Gira  desde la mano del balón por la espalda del jugador y vuelve rápidamente a posición neutral             | Dribling |
| Medio giro                              | Gira  un cuarto de círculo desde la mano del balón hacia el aro, luego vuelve rápidamente a posición neutral | Dribling |
| Paso atrás                              | + mueve levemente  en dirección contraria al aro   | Dribling |

## MOVIMIENTOS EN EL POSTE (PULSA PARA POSTEAR)

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

## TIROS EN EL POSTE

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

## CONTROLES DEFENSIVOS

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

## COMANDOS DE VOZ DE KINECT

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

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

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

| <b>Defensa</b>                                       |   |
|--|---|
| "Dos contra uno"                                     | Pide un dos contra uno a la IA  |
| "Ayuda"  | Pide ayuda al equipo  |
| "Falta intencionada"                                 | Pide una falta intencionada   |
| "Ayuda al balón"                                     | Pide al jugador de la IA más cercano que cambie al jugador con balón si no lo está controlando ya |
| "Sacar – Apellido/Nombre de jugador en el banquillo" | Inicia una sustitución con un jugador específico  |

## Defensa

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

## Ataque Mi CARRERA

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

# CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K17

## **VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.**

### VIRTUOS

**PRODUCTOR SÉNIOR**  
Xu Zhiyong

**PRODUCTOR**  
Tang Mengjia

**DIRECTOR TÉCNICO**  
Shi Qiang

**PROGRAMADOR JEFE**  
Phang Chingyong

**PROGRAMADOR**  
Han Shu  
Gong Tianyi  
Xing Bo  
Qiao Xi  
Gestión de datos  
Fang Yuqin

### EQUIPO ARTÍSTICO

**DIRECTOR ARTÍSTICO**  
Yang Bo

**JEFE DE ARTE**  
Li Xiaoyi

**GRÁFICOS CONCEPTUALES**  
Yin Yi  
Zhao Hong  
Luo Yili

**GRÁFICOS DE VÍDEOS**  
Zhou Huajun  
Shen Yingchao  
Xu Jian

**GRÁFICOS DE EFECTOS  
ESPECIALES**  
Xu Jun  
Diao Yuzhu

**GRÁFICOS DE INTERFAZ**  
Zhang Shuyuan

**GRÁFICOS DE PERSONAJES**  
Yao Meixiong

**GRÁFICOS DE ENTORNOS**  
Qiu Ziqian

### EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

**DIRECTOR DE CONTROL DE  
CALIDAD**  
Bao Bo

**JEFE DE CONTROL DE CALIDAD**  
Xu Lichao  
Gao Wenxin

**EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD**  
Wang Xuan  
Wang Quanqin  
Song Yueyu

### GESTIÓN DEL ESTUDIO

**DIRECTOR GENERAL**  
Gilles Langourieux

**COORDINADOR DEL ESTUDIO**  
Vivan Tian

**DIRECTOR DE DESARROLLO DE  
GRUPO**  
Duncan Kershaw

**ASISTENCIA INFORMÁTICA**  
Zheng Rui

### VISUAL CONCEPTS NOVATO

**JEFE DE INGENIERÍA**  
Andrew Marrinson

**DIRECTOR ARTÍSTICO**  
Joseph Clark

### INGENIERÍA

**INGENIEROS DE INTELIGENCIA  
ARTIFICIAL**  
Shawn Lee  
Gordon Read  
Eddie Park  
Andrew Brown  
Ben Hester  
Karthik Krishnamurthy

**INGENIEROS**  
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 Keefer  
Anthony Lundquist  
Ian Citti  
Jeff Brizzolara  
Nathan DeGrand  
Scott Kohn  
Srikanth Jagannathan  
Katherine Hayton  
Kyung-Kun Ko  
Wen Chi Gu  
David Yu  
Eleftherios "Leftos" Aslanoglu  
Bihua "Bella" Qiu  
Yang Liu  
Yu Gu  
Bo Liang  
Arvind Gopalakrishnan  
David Brown  
Ivan Gusev  
Michael Sharpe  
Heem Patel  
Doug Marien  
Jon Lew  
Jingjing Wang  
Alex Hu  
Kiran George  
Kai-Chaun Hsiao

Prajwal Manjunath  
Adam Burch  
Andrew Meshekoff  
Anish Ramaswamy  
Mark Chatfield  
Goksu Ugur

### 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 DE  
SOFTWARE SÉNIOR**  
Romerik Rousseau

### PRODUCCIÓN

**PRODUCTOR EJECUTIVO**  
Jeff Thomas

**PRODUCTORES SÉNIOR**  
Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicja Steenhouse  
Ben Bishop  
Rob Jones

**DIRECTOR DE JUEGO**  
Mike Wang

**PRODUCCIÓN Y DISEÑO**  
Robert Nelson  
Jonathan Rivera  
Zach Timmerman  
Jerson Sapida  
Dion Peete  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra  
Joe Levesque  
Abe Navarro  
Jon Cort  
Kelly Wilson  
Eric Dillard  
Nino Samuel  
Dan Bickley  
Jesse Bean  
Dave Zdyrko  
Matt Underwood  
Kyle Lal-Fatt  
Kurtis Hon  
Erik O'Keedy  
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

**GRÁFICOS DE PERSONAJES**  
Tyler Bronis

Winnie Hsieh  
Tim Auer  
Yuki Yamamura  
Chris Darroca  
Omar Sancristobal  
Jeongcheol Shin  
Evan Ahlheim  
David Dame

**ENCARGADO DE DISEÑO TÉCNICO**  
Pascal Hang

**ARTE TÉCNICO**  
Emre Yilmaz  
Jesse Capper-Ream  
Stewart Graff  
**LÍDER DE ENTORNOS**  
John Lee

**GRÁFICOS DE ENTORNOS**  
Tim Doonan  
Tim Loucks  
Ray Wong

**DIRECTOR DE ANIMACIÓN**  
Roy Tse

**PRODUCCIÓN DE ANIMACIONES**  
Stephanie Gene Morgan

**JEFE DE ANIMACIÓN DEL JUEGO**  
Elias Figueroa

**JEFE TÉCNICO DE JUGABILIDAD**  
Jamie Wicks

**JEFE CREATIVO DE RENDIMIENTO**  
Mike Dacko

**JEFE TÉCNICO DE RENDIMIENTO**  
Derek Kurimoto

**ANIMADOR**  
Ben Anderson  
Joel Flory  
Jonathan Lyons  
Eric Perrier  
Wilster Phung

**ANIMACIÓN ADICIONAL**  
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 Shadia  
Carrie Michelle Dinitz Parecki  
David Lee  
Andy Mindler  
Albert Carmona  
Jeffray 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

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

**GUIONISTAS ADICIONALES**  
Kevin Asseo  
Sean Sullivan  
Joe Gattiani

**EQUIPO DE  
RETRANSMISIÓN Y  
ACTORES DE DOBLAJE**

**LOCUTOR DE JUGADAS**  
Kevin Harlan

**COMENTARISTAS TÉCNICOS**  
Clark Kellogg  
Greg Anthony

**REPORTERA A PIE DE PISTA**  
Doris Burke

**ORGANIZACIÓN DE ESTUDIO**  
Ernie Johnson

**ALTAVOCES DE PABELLÓN**  
Peter Barto

**LOCUTOR PROMOCIONAL**  
Jay Styne

**MEGAFONÍA EXTERIOR**  
C.J. Norde

**LOCUTORES ESPAÑOLES**  
Sixto Miguel Serrano  
Antoni Daimiel  
Jorge Quiroga

**DEPARTAMENTO DE  
CAPTURA DE MOVIMIENTO**

**SUPERVISOR**  
David Washburn

**AYUDANTE DE PRODUCCIÓN**  
Colin Duffy

**DIRECTOR DE ESCENA**  
Anthony Tominia

**TÉCNICO DE ESCENA II**  
Jen Antonio  
Emma Castles  
Jeremy Schichtel

**TÉCNICO DE ESCENA I**  
Alexandra Grant  
Christopher Barton

**DIRECTOR DE PRODUCCIÓN**  
Charles Ghislandi

**ESPECIALISTA II**  
Jose Gutierrez  
Gil Espanto  
Ryan Girard

**ESPECIALISTA I**  
Michelle Hill  
Jeremy Wages

**DIRECTOR TÉCNICO**  
Steve Park

**INGENIERO DE PROCESOS**  
Charles Harris

**SUPERVISOR DE MEDIOS**  
Mateo Baker

**AYUDANTE DE SONIDO I**  
Andrew Hanson  
Operadores de cámara  
Alan Ricardez  
Michael Montoya  
Stephanie Sanchez

**TEMAS DE 2K SPORTS**

**"THE CONTEST" Y "NETWORK  
SPORTS TONIGHT"**  
Compuestos, diseñados y  
producidos por Bill Kole.

**"THE COMEBACK", "THE RIVALRY"  
Y "THE BREAKDOWN"**  
Compuestos por Joel Simmons  
Diseñados y producidos por Bill Kole

**TEMAS DE 2K INTERPRETADOS  
POR COSMOSQUAD**

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

**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  
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 Pacher  
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  
Adrienne Pugh  
Jonathan Smith  
Charles Williams  
Niko Ackerman  
Steven Baston  
Marcus Boddy  
Vincent Byrne Davis  
Philip Floyd  
Ben Hader  
Daryll Jones  
Khaleisheia Jones  
Jesse Langland  
Rolan Jed Negranza  
Hana Ohira  
Danielle Strickland  
Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Rebecca Friedman  
Daniel Stafford  
Megan Knapp  
Leslie Peacock

## **2K**

**PRESIDENTE**  
Christoph Hartmann

**JEFE DE OPERACIONES**  
David Ismaïler

**V.P. DE OPERACIONES DEPORTIVAS**  
Jason Argent

**PRESIDENTE DE DESARROLLO DE DEPORTES**  
Dreg Thomas

#### **DESARROLLO CREATIVO DE 2K**

**V.P. DE DESARROLLO CREATIVO**  
Josh Atkins

**DIRECTOR CREATIVO**  
Eric Simonich

**DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA**  
Jack Scalici

**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 VIDEO**  
Kenny Crosbie

**EDITOR DE VIDEO/DISEÑO DE MOTION GRAPHICS**  
Michael Regetean

**DISEÑADOR GRÁFICO**  
Eric Neff

**EDITOR DE VIDEO**  
Peter Koeppen

**EDITORES DE VIDEO ASOCIADO**  
Doug Tyler  
Nick Pylvanainen

**DIRECTOR ARTÍSTICO WEB**  
Gabe Abarcar

**DIRECTOR WEB**  
Nate Schaumberg

**DISEÑADOR WEB SÉNIOR**  
Keith Echevarria

**DESARROLLADOR DE WEB SÉNIOR**  
Alex Beuscher

**DESARROLLADOR WEB**  
Gryphon Myers

**PRODUCTORA WEB**  
Tiffany Nelson

**COORDINADORA DE MARKETING DE CANAL**  
Anna Nguyen

**COORDINADOR DE MARKETING**  
Marc McCurdy

**ESPECIALISTA DE MARKETING DE SOCIOS**  
Kelsie Lahti

**DIRECTORA SÉNIOR DE EVENTOS**  
Lesley Zinn Abarcar

**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

**SÓCIOS 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 Mul

**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 Halset

**COORDINADOR DE PRODUCTO  
INTERNACIONAL**  
Aurelien 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  
EXTERNOS**

La Marque Rose  
Effective Media GmbH  
Synthesis Iberia  
Synthesis International Srl  
Claude Esmein  
Xavier Kemmlein  
Softclub

**EQUIPO DE 2K INTERNATIONAL**

Agnes Rosique  
Alan Moore  
Aaron Cooper  
Belinda Crowe  
Ben Seccombe  
Carlo Volz  
Carlos Villasante  
Caroline Rajcom  
Charley Grafton-Chuck  
Dan Cooke  
Dennis de Bruin  
Dennis Stanton  
Diana Freitag  
François Bouvard  
Gamma Woolnough  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
John Ballantyne  
Julian Brossat  
Lieke Mandemakers  
Maria Martinez  
Roger Langford  
Sandra Melero  
Sean Phillips  
Simon Turner  
Stefan Eder  
Zaida Gomez

**EQUIPO DE DISEÑO**  
Tom Baker  
James Quinlan

**OPERACIONES INTERNACIONALES  
DE TAKE-TWO**  
Anthony Dodd  
Martin Atway  
Nisha Verma  
Denisa Polcerova  
Robert Willis

## **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

**JEFES DE MARKETING DE JAPÓN**  
Maho Sawashima  
Takahiro Morita  
Hide Shimizu

**COORDINADOR DE MARKETING  
DE COREA**  
Dina Chung

**JEFE SÉNIOR DE LOCALIZACIÓN**  
Yosuke Yano

**OPERACIONES DE TAKE-TWO ASIA**  
Eileen Chong

**OPERACIONES**  
Veronica Khuan  
Chermaine Tan  
Takako Davis  
Ryoko Hayashi

## **TAKE-TWO ASIA**

### **DESARROLLO EMPRESARIAL**

Erik Ford  
Syn Chua  
Ellen Hsu  
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

**JEFE DE CONTROL DE CALIDAD**  
Luis Nieves

### **CONTROL DE CALIDAD 2K CHENGDU**

**DIRECTOR DE CONTROL DE  
CALIDAD**  
Zhang Xi Kun

**COORDINADOR DE PRUEBAS DE  
CONTROL DE CALIDAD**  
Steve Manners

**JEFE DEL PROYECTO DE CONTROL  
DE CALIDAD**  
Gao You Ming

**JEFE DE PRUEBAS ASOCIADO**  
Wang Yi Min

**PRUEBAS DE CONTROL DE  
CALIDAD**  
Andi Cable  
Cao Kui  
Cheng Qing  
Chen Jie Yu  
Chen Tai Ji  
Justin Handley  
Li Gang

Tian Cheng  
Wang Jing  
Yang Wen Jing  
Zhang Yong Bin  
Zhou Dan  
Zhu Ming

**COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Du Jing

**JEFE DE PROYECTO DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Zhu Jian

**JEFE DE PRUEBAS CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Chu Jin Dan  
Shigekazu Tsuuchi

**PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD**

Xiao Yi  
Zhou Qian Yu  
Zhao Yu  
Wang Ce  
Tan Liu Yang  
Bai Xue  
Tang Shu  
Jin Xiong Jie  
Hu Meng Meng  
Zou Zhuo Ke  
Mao Ling Jie  
Li Ling Li  
Liu Kun Peng  
Tang Dan Ru  
Chen Xue Mei  
Zhao Jin Yi  
Ou Xu  
Wang Rui  
Pan Zhi Xiong  
Qin Qi  
Kan Liang  
Cho Hyunmin

**Agradecimientos especiales**

Zhao Hong Wei  
Hu Xiang  
Bai Gui Long  
Xie Ya Xi  
Su Wan Qing  
Wang He Fei  
Li Hua  
Zhang Pei

**ASISTENCIA A CONTROL DE CALIDAD Y ENVÍOS 2K**

**COORDINADOR DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD**

Scott Sanford

**JEFE DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD**

Chris Adams  
Nathan Bell

**JEFES ASOCIADO DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD**

Jordan Wineinger  
Joshua Collins  
Zack Gartner

**PRUEBAS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD**

Adam Junior  
Andrew Garrett  
David Drake  
Greg Jefferson  
Kristine Naces  
Robert Klampner  
Nicole Millette  
Michelle Paredes  
Ana Garza  
Ashley Carey  
Brian Reiss

**PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD**

Alexis White  
Anthony Zaragoza  
Charlene Artuz  
Douglas Reilly  
Bryan Fritz  
Hugo Dominguez  
Sacha Moctezuma  
Zachary Little  
Wenceslao Concina  
Brandon Peterson  
Brian Reiss

**CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL**

**COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Jose Minana

**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

**JEFE DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Elmar 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

**TÉCNICO DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Clement 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 Staton  
Pablo Menendez  
Patricia Ramon  
Roland Habersack  
Samuel Franca  
Seon Hee C. Anderson  
Shawn Williams-Brown  
Sheriff Mady Farrag  
Stefan Rossi  
Stefania Schwamberger  
Timothy Cooper  
Toni Lopez  
Yury Fesechka

**FOX STUDIOS**

**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 DE MARKETING GLOBAL**

Emilio Collins

**VICEPRESIDENTE, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL**

Matt Holt

**GERENTE SÉNIOR DE CUENTAS, GLOBAL MEDIA**

Artie Cutrone

**DIRECTORA DE SOCIEDADES GLOBALES**

Adrienne O'Keefe

**COORDINADOR DE SOCIEDADES GLOBALES**

Sam Asfahani

**COORDINADORA ASOCIADA DE SOCIEDADES GLOBALES**

Harley Opolinsky

**SOCIEDADES GLOBALES**

Daniel Lupin

**ESPECIALISTA EN SOCIEDADES GLOBALES**

Winnie Song

**SOCIEDADES GLOBALES**

Mary O'Laughlin

**EXPERTOS EN CAPTURA DE MOVIMIENTO**

**ACTORES NBA**

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

Evan Turner  
Dion Waiters

#### **ACTORES DE BALONCESTO**

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

#### **SACRAMENTO KINGS**

##### **DANCERS**

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

#### **BAILARINES ADICIONALES**

Jennifer Carrico  
Christopher Williams  
Rachel Lee  
Taylor Lee  
Mascota  
Todd Maroldo  
Actores de expresión  
facial  
Allen Huddleston  
Sarunas J. Jackson

#### **AGRADECIMIENTOS ESPECIALES**

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

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

Strauss Zelnick  
Karl Stlatoff  
Lainie Goldstein  
Dan Emerson  
Jordan Katz  
David Cox  
Steve Glickstein  
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 Raney  
Barry Charleton  
John Titus

Gail Hamrick  
Tony MacNeill  
Chris Bigelow  
Brooke Grabrian  
Katie Nelson  
Chris Burton  
Betsy Ross  
Pete Anderson  
Oliver Hall  
Maria Zamaniego  
Nicholas Bublitz  
Nicole Hillenbrand  
Danielle Williams  
Gwendoline Oliviero  
Ariel Owens-Barham  
Kyra Simon  
Ashish Popli  
Mark James  
Christina Vu  
Mark Little  
Jean-Sebastian 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 Abeles  
La familia Lee

Publicado por 2K, un sello  
editorial de  
Take-Two Interactive  
Software, Inc.

Todas las marcas  
comerciales son  
propiedad de sus  
respectivos propietarios.

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.

Copyright 2016 por STATS  
LLC. Queda estrictamente  
prohibido

cualquier uso comercial  
o distribución de los  
materiales licenciados sin  
el consentimiento expreso  
por escrito de STATS LLC.

Material de baloncesto  
suministrado por Gared  
Sports, el proveedor  
exclusivo  
de tableros y aros de  
baloncesto a estadios de  
la NBA.

Este software se basa  
en parte en la obra del  
Independent 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 Simplygon (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.

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.

Un agradecimiento  
especial a Matthew Holt,  
Brandon Eddy, Greg  
Brownstein, Joe Amati,  
Brian Choi y Winnie Song  
de NBA Entertainment  
Inc.

## GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

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

EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES. EL SOFTWARE SE LE OTORGA, NO SE LE VENDE. LA APERTURA, DESCARGA, COPIA, INSTALACIÓN O UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN SU ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL CONTRATO CON LA EMPRESA DE ESTADOS UNIDOS TAKE-2 TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA"), ASÍ COMO DE LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD UBICADA EN [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) Y DE LOS TÉRMINOS DE SERVICIO QUE ENCONTRARÁ EN [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal).

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

### LICENCIA

El 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 la 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.**

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:** para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener una cuenta de usuario activa y válida con un servicio en línea, como una plataforma de juego de terceros o una cuenta en una red social ("Cuenta de terceros"), aunque también podría ser una cuenta con el Otorgante de la licencia o afiliado 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 registrada por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en el relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorgan, y no venden, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni 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 usarlos y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuenten o no con su autorización.

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

**UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES:** los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los BV y DV comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se pueden emplear para conseguir otros BV, así como para otros propósitos relacionados con el juego. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrán cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o DV 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 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](http://www.take2games.com/support).

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

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

**INTRANSFERIBLE:** cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y como autoriza el Otorgante de la licencia ("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, tendrán que asumir su responsabilidad y acuerdan indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de la licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o 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 todas las 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 incluidos (donde sea aplicable) (i) la transferencia de cualquier tipo de información personal u otra información al Otorgante de la licencia, sus afiliados, vendedores, asociados y terceros como las autoridades gubernamentales de los EE. UU. y de otros países ubicados fuera de Europa o de su país de origen, incluidos aquellos países cuyos estándares en materia de privacidad es mucho más baja; (ii) la muestra pública de sus datos, tales como la identificación del contenido que haya creado como usuario o la publicación de sus puntuaciones, posición, logros y otros datos de juego en páginas web y otras plataformas; (iii) compartir sus datos de juego con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing y (iv) otros usos y divulgaciones de su información personal y de otro tipo de información especificados en la Política de Privacidad antes mencionada, que se actualizará de vez en cuando. En el caso de que no desee que se compartan o se empleen sus datos de este modo, no debe usar el Software.

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

#### **GARANTÍA**

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

#### **INDEMNIZACIÓN**

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

**BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTURADAS, 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 DÍAS (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 TÁCTICAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. LA PRESENTE GARANTÍA NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE SUS CLÁUSULAS ESTÉ PROHIBIDA POR CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTATAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.

NO PODEMOS NI CONTROLAMOS LOS DATOS QUE FLUYEN DESDE Y HASTA NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INALÁMBRICAS U OTRAS REDES DE TERCEROS. ESE FLUJO DE INFORMACIÓN DEPENDE EN GRAN MEDIDA DE LO ACONTECIDO EN INTERNET Y EN LOS SERVICIOS

INALÁMBRICOS PROPORCIONADOS O CONTROLADOS POR TERCERAS PERSONAS. EN MOMENTOS PUNTUALES, LAS ACCIONES O FALTA DE LAS MISMAS DE ESAS TERCERAS PERSONAS PODRÍAN DAR LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS. NO PODEMOS GARANTIZARLE QUE LOS PROBLEMAS ANTES INDICADOS NO OCURRIRÁN Y, POR LO TANTO, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O QUE ESTE EN FORMA ALGUNA RELACIONADA CON LAS ACCIONES, O FALTA DE ELLAS, DE TERCEROS QUE DEN LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS CON EL USO DE ESTE SOFTWARE Y DE SUS SERVICIOS Y PRODUCTOS RELACIONADOS.

#### RESOLUCIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, que conlleva el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) destruyéndolo 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 el que se hayan instalado. En el caso de cese del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluidos los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

#### DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.

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

#### REMEDIOS DE EQUITAD

Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de este –sin necesidad de documento que pruebe la obligación, garantía ni documento acreditativo de los daños– a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener una restricción temporal y/u orden de cese o cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

#### IMPUESTOS Y GASTOS

Será responsable, tendrá que correr con los gastos, indemnizar y exonerar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, sus socios, licenciatarios, afiliados, contratistas, agentes, directivos, empleados y demás plantilla, contra cualquier impuesto, obligación o arancel impuesto por entidades gubernamentales en relación con las transacciones contempladas en este Contrato, incluidos posibles multas o intereses (exclusivos de los impuestos relacionados con la actividad del Otorgante de la licencia), independientemente de si estos estuvieran incluidos en una factura que usted pudiera recibir por parte del Otorgante de la licencia. Tendrá que proporcionar copias de todos los certificados de exención al Otorgante de la licencia si puede atenerse a cualquier tipo de exención. Todos los gastos y costes en los que incurra por las actividades llevadas a cabo serán únicamente responsabilidad suya. El Otorgante de la licencia no le reembolsará los gastos y usted no podrá responsabilizarlo de ello.

#### TÉRMINOS DE SERVICIO

Todos los accesos y usos del Software están sujetos a este Contrato, a la documentación vigente del Software, a los Términos de servicio del Otorgante de la licencia, a la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia y a todos los términos y condiciones de los Términos de servicio incorporados en este Contrato mediante esta referencia. Estos puntos representan la totalidad del acuerdo existente entre usted y el Otorgante de la licencia en lo relacionado con el uso del Software y de los servicios y productos relacionados, y prevalecerán y reemplazarán a cualquier acuerdo anterior, ya sean escritos o verbales, entre ambas partes. En caso de que existiera alguna incompatibilidad entre este Contrato y los Términos de servicio, prevalecerá lo expuesto en este Contrato.

#### MISCELÁNEA

Si cualquiera de las estipulaciones de este Contrato fuera impracticable, se reescribirá dicha estipulación solo hasta el punto necesario para hacerla viable y no afectará a las demás estipulaciones de este Contrato.

#### LEYES APLICABLES

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

#### PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE ESTE CONTRATO, PUEDE PONERSE EN CONTACTO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 822 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 Sports, y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identificaciones de la NBA y de los equipos miembros individuales de NBA que se utilizan en este producto son marcas comerciales, diseños de copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA, y no se pueden usar, en todo o en parte, sin una autorización previa y por escrito de NBA Properties, Inc. © 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](http://www.take2games.com/legal).