



# NBA 2K18



2K

 **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.

**ADVERTENCIA SANITARIA DE LA RV** - Es posible que algunas personas experimenten mareos, náuseas, desorientación, visión borrosa o alguna otra molestia al ver contenido de realidad virtual. Si experimentas alguno de estos síntomas, deja de jugar inmediatamente y quítate el casco de RV.

**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](mailto: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](http://playstation.com/parents)

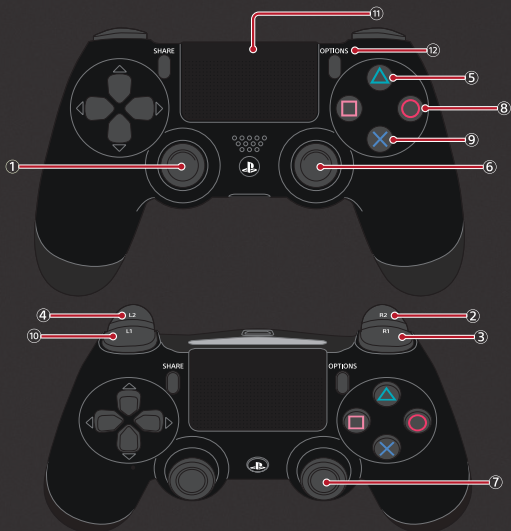
**AYUDA Y ASISTENCIA** - Visite [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) o utilice el número de teléfono que se muestra a continuación:

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 2K18**
- 20 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA,  
ACUERDO DE LICENCIA Y DIVULGACIÓN  
Y USO DE LOS DATOS**



## Controles predeterminados:

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



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

**No olvides** que todas las características online de NBA 2K18 estarán disponibles hasta el **31 de diciembre de 2019**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días. Visita [www.nba2k.com/status](http://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	Manos arriba/Forzar carga
Subir al poste/Movimientos de dribbling	<b>L2</b>	Defensa intensa
Esprintar	<b>R2</b>	Esprintar
Pedir jugada/Controles de bloqueos	<b>L1</b>	Ajustes defensivos/Dos contra uno
Iconos de pase	<b>R1</b>	Intercambio de iconos
Pase (pulsar)/Pase largo (mantener pulsado)	⊗	Cambio de jugador (más cercano al balón)
Pase picado (pulsar), pase espectacular (pulsar dos veces), control del receptor (mantener pulsado)	⊙	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), pase hacia canasta (mantener pulsado)	△	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 <b>L1</b> , pulsa el icono del compañero deseado, elige jugada del menú
Pase bombeado	Pulsa <b>△</b>
Pase espectacular	Pulsa dos veces <b>○</b>
Alley-oop	Pulsa dos veces <b>△</b>
Control del receptor	Pulsa y mantén <b>○</b> , después usa el joystick izquierdo para mover al receptor seleccionado y suelta <b>○</b> para pasar el balón
Pase hacia canasta	Pulsa y mantén <b>△</b> para que el compañero seleccionado haga un corte hacia canasta, espera que se coloque a distancia o suelta <b>△</b> para forzar el pase antes de tiempo
Finta de pase	<b>△</b> + <b>○</b>
Pase en salto	<b>□</b> + <b>×</b>
Passar y seguir	Pulsa y mantén <b>×</b> para mantener el control del pasador, suelta <b>×</b> para devolverle el balón
Mate/Bandeja tras rebote ofensivo Finalizar alley-oop (al controlar al receptor)	Mantén <b>□</b>
Pase con PRO STICK™	<b>R1</b> + joystick derecho

## DEFENSA AVANZADA

Acción	Controles
Movimiento	Joystick izquierdo
Colocación rápida	<b>R2</b> + <b>L2</b> + joystick izquierdo
Robo	Pulsa <b>□</b>
Tapón	<b>△</b>
Rebote	<b>△</b> (balón en el aire)
Forzar carga	<b>○</b>
Fingir falta	Pulsa dos veces <b>○</b>
Negar balón	Mantén <b>L2</b> estando cerca de un rival

Defensa intensa	Mantén <b>L2</b>
Acosar al driblador	Mantén <b>L2</b> y mueve el joystick izquierdo hacia el driblador
Manos arriba	Mantén el joystick derecho
Negar manos fuera	Mantén el joystick derecho (mientras haces defensa sin balón)
Dos contra uno	Pulsa y mantén <b>L1</b>
Icono de Dos contra uno	Pulsa levemente <b>L1</b> , 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 la canasta 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 <b>Ⓜ</b> en estático o mientras penetras (el joystick izquierdo determina la dirección del salto)
Batida de giro	<b>R2</b> + pulsa dos veces <b>Ⓜ</b> 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 <b>Ⓜ</b> mientras mantienes el joystick izquierdo hacia la mano sin balón
Bandeja de cuna (penetrando hasta el aro)	Pulsa dos veces <b>Ⓜ</b> mientras mantienes el joystick izquierdo hacia la mano con balón
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)	<b>R2</b> + mantén el joystick derecho hacia el aro
Mate dominante/otra mano (penetrando hasta el aro)	<b>R2</b> + mantén joystick derecho a izquierda o derecha para machacar con esa mano
Mates espectaculares (penetrando hasta el aro)	<b>R2</b> + 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	<b>R2</b> + 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)	<b>R2</b> + Mueve levemente el joystick derecho hacia la mano del balón	Dribling
Dentro-fuera	<b>R2</b> + mueve el joystick derecho hacia canasta y suéltalo rápidamente	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	<b>R2</b> + 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	<b>R2</b> + 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	<b>R2</b> + 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 <b>○</b>
Paso atrás en el poste	Mantén el joystick izquierdo en dirección contraria al aro, luego pulsa levemente <b>○</b>
Reverso	Mantén el joystick izquierdo a izquierda o derecha hacia el aro, luego pulsa levemente <b>○</b>

## CONTROLES DEFENSIVOS

Acción	Controles	Contexto
Movimiento	Joystick izquierdo	Cualquiera
Colocación rápida	<b>R2</b> + <b>L2</b> + joystick izquierdo	Cualquiera
Robo	Pulsa levemente <b>□</b>	Cualquiera
Tapón	<b>△</b>	Cualquiera
Rebote	<b>△</b> (balón en el aire)	Cualquiera
Forzar carga	<b>○</b>	Cualquiera
Fingir falta	Pulsa dos veces <b>○</b>	Defensa sobre el balón
Defensa intensa	Mantén <b>L2</b>	Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén <b>L2</b> y mueve el joystick izquierdo hacia el driblador	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	<b>L1</b>	Cualquiera

# CONTROLES SIN BALÓN

## ATAQUE

Acción	Controles
Iniciar en estático	<b>L2</b>
Iniciar en movimiento	<b>L2</b> 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 <b>L2</b>
Caminar	Joystick izquierdo + joystick derecho hacia el defensor

## DEFENSA

Acción	Controles
Iniciar en estático para Negar o poste sin balón	<b>L2</b>
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 <b>L2</b> e impide el paso al atacante
Cortar	(En estático) <b>L2</b> + Mueve rápidamente el joystick derecho hacia el atacante
Agarrar	(mientras el defensor corre) Joystick izquierdo + joystick derecho hacia el atacante

# CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K18

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

### **JEFE DE INGENIERÍA**

Andrew Marrinson

### **DIRECTOR ARTÍSTICO**

Joel Friesch

## **INGENIERÍA**

### **INGENIEROS DE INTELIGENCIA**

#### **ARTIFICIAL**

Matt Hamra  
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 Copelovic  
Matthias Wloka  
Harlan Young  
Paul Hate  
Brad Jones  
Barry LaVergne  
Kijin Keum  
Qiong Wang  
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  
Igor Pevac  
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  
Alex Cordova  
Dominic Nicholson  
Kevin Dec  
Evan Li  
John Conover  
Apurva Kumar  
Kemi Peng  
Chi-Hao Kuo

### **INGENIEROS EN PRÁCTICAS**

Kehitij Jain  
Emre Findik  
Samuel Flores  
Zhen Feng  
Alex Longazo

## **GRUPO DE TECNOLOGÍA**

### **DIRECTOR DE TECNOLOGÍA**

Tim Walter

### **JEFE DE INGENIERÍA DE LIBRERÍAS**

Ivar Olsen

### **INGENIEROS DE LIBRERÍAS**

Boris Kazanskii  
Zhe Peng  
Brian Ramagli

### **INGENIERO DE SOFTWARE DE HERRAMIENTAS DE MAYA**

Andras Jambori

### **INGENIERO DE HERRAMIENTAS**

Prajwal Manjunath

### **INGENIERO DE HERRAMIENTAS DE VERSION**

Nick Contini

## **PRODUCCIÓN**

### **PRODUCTOR EJECUTIVO**

Jeff Thomas

### **PRODUCTORES SÉNIOR**

Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicia Steenhouse  
Ben Bishop  
Rob Jones  
Zach Timmerman

### **DIRECTOR DE JUGABILIDAD**

Mike Wang

### **PRODUCCIÓN Y DISEÑO**

Jerson Sapida  
Dion Peete  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra

Joe Levesque  
Abe Navarro  
Jon Cort  
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  
Jesse Hamburger  
Pierre Luc-Grenon  
Ben Horne  
Himanshu Vartak  
Brett Hawkins  
Shane Coffin  
Peter Cornforth  
Grant Wilson

## **EQUIPO ARTÍSTICO**

### **JEFE DE PERSONAJES**

Ann Sidenblad

### **GRAFISTA DE PERSONAJES**

Evan Ahlheim  
Tim Auer  
Andy Foster  
Chris Darroca  
Winnie Hsieh  
Yuki Yamamura

### **DISEÑO DE PERSONAJES ADICIONAL**

Matt Fagan

### **TÉCNICO DE ESCaneo 3D**

Chris O'Neill

### **JEFE DE DISEÑO TÉCNICO**

Stewart Graff

### **DISEÑO TÉCNICO**

Joe Hulteen  
Bugi Kaigwa  
Roger Ridley  
Emre Yilmaz  
Tenghao Wang

### **DISEÑO TÉCNICO ADICIONAL**

Crysta Frost

### **JEFE DE ENTORNOS**

John Lee

### **ARTISTAS DE ENTORNOS**

Tim Doonan  
Tim Loucks  
Ray Wong  
Alfonso Villar

### **JEFE DE ILUMINACIÓN**

Joe Clark

### **ILUMINADOR**

Randy Cooper

**DIRECTOR DE ANIMACIÓN**

Roy Tse

**JEFE DE ANIMACIÓN DEL JUEGO**

Elias "ELI" Figueroa

**JEFE TÉCNICO DEL JUEGO**

Jamie Wicks

**ANIMADORES**Eric Perrier  
Wilster Phung**ANIMACIÓN ADICIONAL**Robert Firestone  
Sam Yazaji**CÁMARA DE RENDIMIENTO**

Jonathan Lyons

**CÁMARA DE RENDIMIENTO ADICIONAL**

Justin Mettam

**JEFE DE RENDIMIENTO FACIAL**

Joel Flory

**ANIMACIÓN DE RENDIMIENTO FACIAL**Alex Bittner  
Jean Lin  
Rhea Shetty  
Tim Waddy**DIRECTOR ARTÍSTICO DE GRÁFICOS DE INTERFAZ**

Herman Fok

**JEFE DE GRÁFICOS DE INTERFAZ**

Justin Cook

**DISEÑO VISUAL DE INTERFAZ**Zhen Xiong Tan  
Anthony Yau**INTERFAZ DE USUARIO**Albert Carmona  
Andrew Michael Chin  
Blake Landry  
David Lee  
Jared Rubio Delamora  
Jeffrey Davis  
Myra Shadle  
Quinn Kaneko  
Rob Simmons**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE LA INTERFAZ DE USUARIO**Matt Chalwell  
Chris O'Neil**DIRECCIÓN ARTÍSTICA DEL ESTUDIO**Matt Crysdale  
Anton Dawson**ART PRODUCER**Karen Huang  
Stephanie Gene Morgan  
Corie Zhang**FACE CAPTURE**

Pixelgun Studio

**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES**Captura de movimiento 2K  
Matt Chalwell  
Lee Olsen

Miquel Carrasquillo

Scape Martinez  
Tony Reynolds  
Virtuos  
XPEC Art Center**EQUIPO DE SONIDO VC****DIRECTOR DE AUDIO**

Joel Simmons

**INGENIERO SÉNIOR DE SONIDO Y HERRAMIENTAS DE SONIDO**

Daniel Gardoep

**INGENIEROS DE SONIDO SÉNIOR**Todd Gunnerson  
Randy Rivas**INGENIERO DE SONIDO**

James Yanisko

**GUIONISTAS**Tor Unsworth  
Rhys Jones**SONIDO ADICIONAL**

John Crysdale

**ASISTENTE DE SONIDO**

Mason Thomas

**PRODUCCIÓN ADJUNTA DE SONIDO ADICIONAL**

Brian Buel

**POSPRODUCCIÓN ADICIONAL DE SONIDO**Casey Cameron  
Paul Courselle**GUIONISTAS ADICIONALES**Kevin Asseo  
Sean Sullivan  
Dan Schultz**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**INVITADOS ESPECIALES**Kobe Bryant  
Kevin Garnett**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

**LOCUTORES PROMOCIONALES**Jay Styne  
Jimmy Hodson**LOCUTORES ESPAÑOLES**Sixto Miguel Serrano  
Antoni Daimiel  
Jorge Quiroga**ACTORES DE 2KTV****ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN**

Rachel A. DeMita

**JEFE DE CÁMARA Y EDITOR**

Alan Palmer

**EXPERTO DE JUEGO Y PRODUCTOR**

Jonathan Smith

**PRODUCTORA**

Jessica Teuscher

**PRODUCTOR EJECUTIVO**

Joel Simmons

**EDITOR Y CÁMARA**Rodney Johnson  
David Park**EDITORA**

Mary Dorochowicz

**EDITOR Y CÁMARA**Rodney Johnson  
David Park**JEFE DE GRÁFICOS**

Jolan Wood

**MEZCLA DE AUDIO**James Yanisko  
Brian Buel**CÁMARA ADICIONAL**

Ian Levasseur

**VC SUR****DIRECTOR TÉCNICO**

Steve Ranck

**DIRECTOR CREATIVO**

Brian Silva

**DIRECTOR DE DESARROLLO DE PRODUCTO**

Chien Yu

**INGENIEROS**Mike Bowman  
Thang Nguyen  
David Msika  
Dave Wagner

## **CASTING Y PLANTILLA** **DE MI CARRERA CON**

### **MI JUGADOR/DJ**

Shane Paul McGhie  
Shammy Wells  
Cameron Bedford  
B Fresh  
Sherry Cola  
Bryan Lee  
Scott Allen Perry  
Coach Draught  
Donathan Walters  
Boo Boo Thompson  
Nelson Scott  
Hannah Shapiro  
Veronika West  
Charlie Skiddoes  
Tom Gelo  
Aron Agrawal  
Eli Ezra  
Lil Juug  
Siddharth Dhananjay  
Derick Merrick/Erick Merrick  
Charles Parker Newton  
Doc Johnson  
Byron Bowers  
Jules Thompson  
Brian Moses  
Marco Spinelli  
Jeremy Berrick Gotch

### **MIKE REP**

Meghan Lennox

### **JORDAN REP**

Ally Quinn

### **REPRESENTANTE DE UNDER ARMOUR**

Ally Trasher

### **REPRESENTANTE DE ADIDAS**

George Kareman

### **GLOBAL SHOE REP**

Paut Ghiringhelli

### **REPRESENTANTE DE GATORADE (TED)**

Sam Cohan

### **REPRESENTANTE DE MOUNTAIN DEW**

Ben Knoll

## **ANUNCIO/CARTEL**

### **DIRECTOR DE TIRO**

Matt Sampietro

### **ATM**

Sheldon Bailey

### **MAESTRO DE CEREMONIAS DEL TERRENO DE PRUEBAS**

Mason Thomas  
Chris Ernst

### **REGISTRO DEL TERRENO DE PRUEBAS**

Kat Ann Nelson

### **OJEADOR DEL EQUIPO NBA**

Roy Werner

### **COMPAÑERO DEL TERRENO DE PRUEBAS**

Austin Simon

Haciendo de sí misma, Rachel A. DeMita

Haciendo de sí mismo, Ronnie 2K

### **PREPARADOR DEL EQUIPO 1**

Dennis Ruel

### **PREPARADOR DEL EQUIPO 2**

Ray Carbonel

### **EMPLEADO DE TATUAJES ALLEY-OOP**

Danielle O'Dea

### **EMPLEADA DE ESTILO**

Melissa O'Keefe

### **EMPLEADO DE LA TIENDA NBA**

Evan deRouin

### **EMPLEADO DE FOOT LOCKER**

Joel Ferreira-Clifton

### **DEPENDIENTE DE GATORADE FUEL**

Xander McNally

### **DEPENDIENTE DE LA TIENDA DE AURICULARES JBL**

Jake Bohigian

### **FAN DE DJ**

Christian Papierniak

### **PERIODISTAS**

Evan deRouin  
Alexandra Grant  
Christian Papierniak

## **ESTRELLAS DE LA NBA**

Haciendo de sí mismo, Joel Embiid

Haciendo de sí mismo, Devin Booker

Haciendo de sí mismo, Karl-Anthony

Towns

Haciendo de sí mismo, D'Angelo Russell

Haciendo de sí mismo, Isaiah Thomas

Haciendo de sí mismo, Kyrie Irving

Haciendo de sí mismo, Kristaps Porzingis

Haciendo de sí mismo, Damian Lillard

Haciendo de sí mismo, Paul George

Haciendo de sí mismo, DeMar DeRozan

## **PRODUCCIÓN**

### **DIRECTOR**

Christian Papierniak

### **JEFE DE PRODUCCIÓN**

Evan deRouin

### **GUIONISTAS**

Jason Concepcion

### **GUIONISTAS**

Jay Larson

### **GUIONISTAS**

Jamal Olori

### **EDICIÓN Y GUIÓN ADICIONAL**

Ben Bishop

### **GUIÓN ADICIONAL**

Dan Indra

### **GUIÓN ADICIONAL**

Christian Papierniak

### **DIRECTOR DE CASTING**

Dean Fronk

## **HISTORIA DE MI GM**

### **GUIONISTA**

James Marceda

### **HISTORIA DE**

Erick Boenisch

### **DIRIGIDO POR**

Barry LaVergne

## **DEPARTAMENTO DE CAPTURA DE MOVIMIENTO**

### **SUPERVISOR**

David Washburn

### **JEFE DE ESCENARIO**

Anthony Tominia

### **COORDINADOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN**

David Voci

### **INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO**

J. Mateo Baker

### **JEFE TÉCNICO**

Nateon Ajello

### **INGENIERO DE PROCESOS**

Charles Harris III

### **SUBDIRECTORA**

Alexandra Grant

### **TÉCNICO DE ESCENARIO II**

Jennie Antonio  
Emma Castles  
Jeremy Schichtel

### **TÉCNICO DE ESCENARIO I**

Roy Matos

### **MONTADORA DE ESCENARIOS DE**

**CAPTURA DE MOVIMIENTO**

Viqui Peralta

### **ESPECIALISTA EN CAPTURA DE**

**MOVIMIENTO II**

Ryan Girard  
Jose Gutierrez  
Gil Espanto

### **ESPECIALISTA EN CAPTURA DE**

**MOVIMIENTO I**

Jeremy Wages  
Michelle Hill

### **ASISTENTES DE PRODUCCIÓN**

Marilyn Escobar  
Erica Cunningham  
Kenneth Ellis

## **INGENIEROS DE SONIDO DE CAPTURA DE MOVIMIENTO**

Anthony Garcia  
Daniel Morales  
Garrett Montgomery

## **MAQUILLAJE**

Danielle O'Dea  
Chrystal Linaja  
Emily Jones

## **OPERADORES DE CÁMARA**

Alan Ricardez  
Mike Montoya  
Cody Flowers  
Garrett Saur  
Italo Robinson  
Stephanie Sanchez

## **SONIDO ADICIONAL**

**ÓRGANO DE PABELLÓN, RITMOS,  
música y música**

## **ADICIONAL DEL JUEGO**

Casey Cameron  
**MÚSICA DE ESTUDIO**  
Cody Mills

## **MÚSICA DE LA MÁQUINA DE BEATS**

Gramoscope Music

## **VOCALISTA DEL HIMNO NACIONAL**

Linda Lind

## **APOYO ADICIONAL DE CAPTURAS**

Christopher Jones

## **CHARLA DE JUGADORES**

Derek Breakfield

## **CHARLA DE JUGADORES**

Michael Patterson  
Gleb Kaminer  
Marlon Cowart  
Devin Gilschinski  
P.J. King  
Christian Nielson-Buckholdt  
Dorian Lockett  
Eric Larsen  
Jacob Battersby Gordon  
Donell Dshone Johnson Jr.

## **CHARLA DEL 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  
Rolán Jed Negranza

Hana Ohira  
Danielle Strickland  
Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Rebecca Friedman  
Daniel Stafford  
Megan Knapp

## **CAMERA OPERATORS**

Alan Ricardez  
Michael Montoya  
Stephanie Sanchez  
Connor Vickers  
Brian Blsby

## **MÚSICA Y BANDA SONORA de MI CARRERA**

Linda Lind

## **"BURNING" Y "ALL NIGHT LONG"**

Escritas y producidas por Linda Lind

## **TEMAS DE 2K SPORTS**

### **THE CONTEST Y NETWORK SPORTS TONIGHT**

Escritos y producidos por Bill Kole

### **THE COMEBACK, THE RIVALRY Y THE BREAKDOWN**

Escritos por Joel Simmons  
Ingeniería de sonido y producción de  
Bill Kole

## **TEMAS DE 2K**

Interpretados por CosmoSquad

## **ÓRGANO DEL PABELLÓN, RITMOS, MÚSICA**

**Y MÚSICA ADICIONAL DEL JUEGO**  
Casey Cameron

## **MÚSICA DE CARGA DE MI PARQUE Y MÚSICA DE ESTUDIO**

Cody Mills

## **VOCALISTA DEL HIMNO NACIONAL**

Linda Lind

## **APOYO ADICIONAL DE CAPTURAS**

Christopher Jones

## **AGRADECIMIENTOS ESPECIALES**

Tim Anderson  
Phil Johnson  
Fresno State Bulldog  
Banda de desfile  
Greg Ortiz  
Craig Rettmer  
Aggie Pack  
California Aggie  
Marching Band

## **CHARLA DE JUGADORES**

Derek Breakfield  
Michael Patterson  
Gleb Kaminer  
Marlon Cowart  
Devin Gilschinski  
P.J. 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 Pacher  
Brian Shute  
Eric White

## **CHARLA DEL PÚBLICO**

Ben Anderson  
Scott Darone  
Marion Dreo  
William Gale  
Michael Howard  
Anaoshak Khavarian  
Kelsie Lahti  
Ashley Landry  
Wilster Phung  
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  
Rolán Jed Negranza  
Hana Ohira  
Danielle Strickland  
Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Rebecca Friedman  
Daniel Stafford  
Megan Knapp  
Leslie Peacock

## **2K**

## **PRESIDENTE**

David Ismailler

## **V.P. DE OPERACIONES DEPORTIVAS**

Jason Argent

## **PRESIDENTE 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 Scalici

**COORDINADOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA**

Josh Orellana

**ASISTENTES DE PRODUCCIÓN CREATIVA**William Gale  
Cathy Neeley  
Megan Rohr**ANALISTA DE MERCADO SÉNIOR**

David Rees

**COORDINADORA DE PRUEBAS DE USUARIO**

Francesca Reyes

**ANALISTA DE USUARIOS**

Jonathan Bonillas

**EQUIPO DE MARKETING DE 2K****VICEPRESIDENTE DE MARKETING**

Alfie Brody

**DIRECTOR DE MARKETING**

Mike Rhinehart

**COORDINADORES SÉNIOR DE MARCA**Andrew Blumberg  
William Inglis**V.P. DE COMUNICACIONES, AMÉRICA**

Ryan Jones

**JEFE SÉNIOR DE COMUNICACIONES**

Ryan Peters

**DIRECTORA SÉNIOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING**

Jackie Truong

**COORDINADORA DEL PROYECTO**

Heidi Oas

**COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING**

Ham Nguyen

**DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN**

Nelson Chao

**DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR**

Christopher Maas

**DISEÑADOR GRÁFICO**

Chris Cratty

**DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO**

Kenny Crosbie

**EDICIÓN DE VÍDEO/DISEÑO DE MOTION GRAPHICS**Michael Regelean  
Eric Neff**EDITOR DE VÍDEO**

Shane McDonald

**ASOCIADO DE VÍDEO, JEFE DE PRODUCCIÓN**

Nick Pylvanainen

**DIRECTOR DE ARTE WEB**

Gabe Abarcar

**DIRECTOR WEB**

Nate Schaumburg

**DISEÑADOR WEB SÉNIOR**

Keith Echevarria

**DESARROLLADOR WEB**

Gryphon Myers

**PRODUCTORA WEB**

Tiffany Nelson

**COORDINADORA SÉNIOR DE MARKETING DE CANAL**

Anna Nguyen

**COORDINADOR DE MARKETING DE CANAL**

Marc McCurdy

**ESPECIALISTA DE MARKETING DE SOCIOS**

Kelsie Lahti

**DIRECTOR DE MARKETING DIGITAL**

Ronnie Singh

**COORDINADOR DE REDES SOCIALES**

Chris Manning

**COORDINADOR ADJUNTO**

Michael Howard

**AYUDANTE DE MARKETING**

Jessica Perez

**DIRECTORA SÉNIOR DE SOCIEDADES Y LICENCIAS**

Jessica Hopp

**COORDINADOR DE SOCIEDADES Y LICENCIAS**

Greg Brownstein

**COORDINADORA ASOCIADA, SOCIEDADES Y LICENCIAS**

Ashley Landry

**COORDINADOR ADJUNTO DE SOCIEDADES**

Aaron Hiscox

**DIRECTORA SÉNIOR DE FERIAS Y EVENTOS**

Leslie Zinn Abarcar

**JEFE DE EVENTOS**

David Iskra

**DIRECTORA DE ATENCIÓN AL CLIENTE**

Ima Somers

**JEFE DE ATENCIÓN AL CLIENTE**

David Eggers

**COORDINADOR DE CONOCIMIENTO BÁSICO**

Mike Thompson

**JEFA DE ATENCIÓN AL CLIENTE**

Crystal Pittman

**ASOCIADOS SÉNIOR DE ATENCIÓN AL CLIENTE**Alicia Nielsen  
Ryosuke Kurosawa**OPERACIONES DE 2K****ABOGADO VICEPRESIDENTE SÉNIOR**

Peter Welch

**ABOGADO**Justyn Sanderford  
Aaron Epstein**V.P. DE OPERACIONES EDITORIALES**

Steve Lux

**DIRECTOR DE ANÁLISIS**

Mehmet Turan

**DIRECTOR DE DATOS SÉNIOR**

Adam Dobrin

**DIRECTOR SÉNIOR**

Tuomo Nikulainen

**DIRECTOR DE OPERACIONES**

Dorian Rehfield

**ESPECIALISTA DE LICENCIAS Y OPERACIONES**

Xenia Mut

**TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN DE 2K****DIRECTOR SÉNIOR, TI DE 2K**

Rob Roudebush

**DIRECTOR TÉCNICO**

Russell Mains

**DIRECTOR SÉNIOR DE TI**

Bob Jones

**JEFE SÉNIOR DE INGENIERÍA**

Jon Heysek

**JEFE SÉNIOR DE NOC**

Vaclav Dolezal

**DIRECTOR SÉNIOR DE INFORMÁTICA**

Lee Ryan

**COORDINADOR ONLINE**

Scott Darone

**INGENIERO DE REDES**

Don Claybrook

**INGENIEROS DE SISTEMAS**Joseph Davila  
Manish Patel  
Petr Fiala  
Peter Pribylínec  
Radek Trojan**ADMINISTRADORES DE SISTEMAS**Fernando Ramirez  
Tareq Abbassi  
Scott Alexander  
Davis Krieghoff  
Joseph Thompson**ESPECIALISTA DE ASISTENCIA INFORMÁTICA**

Christopher Smith



**ANALISTA INFORMÁTICO**  
Michael Caccia

## **2K INTERNATIONAL**

**V.P. DE EDITORIAL Y OPERACIONES**  
Murray Pannell

**DIRECTOR SÉNIOR DE MARKETING  
INTERNACIONAL Y COMUNICACIONES**  
Jon Rooke

**DIRECTOR INTERNACIONAL DE  
MARKETING DE PRODUCTO**  
David Halset

**COORDINADOR SÉNIOR INTERNACIONAL  
DE MARCA**  
Aurélien PalleGamage

**COORDINADOR JÚNIOR INTERNACIONAL  
DE MARCA**  
James Dodd

**DIRECTOR DE COMUNICACIONES  
INTERNACIONALES**  
Wouter van Vugt

**COORDINADORA DE  
COMUNICACIONES INTERNACIONALES**  
Amy White

**COORDINADOR INTERNACIONAL DE  
REDES SOCIALES  
Y COMUNIDAD**  
Roy Boateng

**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES**  
Dan Warren

## **DESARROLLO DE PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL**

**PRODUCTOR INTERNACIONAL**  
Mark Ward

## **SERVICIOS CREATIVOS DE 2K INTERNATIONAL**

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

**JEFA DE COORDINACIÓN DEL PROYECTO**  
Emma Lepeut

**JEFE SÉNIOR DE DISEÑO**  
Tom Baker

**DISEÑADOR GRÁFICO**  
James Quinlan

**EQUIPOS DE LOCALIZACIÓN EXTERNOS**  
Around the Word  
Robert Böck  
Synthesis Iberia  
Synthesis International srl

## **MARKETING Y COMUNICACIONES DE 2K INTERNATIONAL**

Aaron Cooper  
Agnès Rosique  
Alison Gram  
Alan Moore  
Ben Seccombe  
Carlo Volz  
Carlos Villasante  
Caroline Rajcom  
Dave Blank  
Dennis de Bruin  
Gemma Woolnough  
Jan Sturm  
Jean-Paul Hardy  
John Ballantyne  
Julien Brossat  
Maria Martinez  
Roger Langford  
Sandra Mauri  
Sandra Melero  
Sean Phillips  
Simon Turner  
Stefan Eder  
Warner Guinée  
Yoona Kim  
Zaida Gómez

**OPERACIONES INTERNACIONALES DE  
TAKE-TWO**  
Anthony Dodd  
Phil Anderton  
Nisha Verma  
Denisa Polcerova  
Robert Willis

## **2K ASIA**

**DIRECTOR GENERAL, ASIA**  
Jason Wong

**DIRECTORA DE MARKETING, ASIA**  
Diana Tan

**COORDINADOR DE MARKETING, ASIA**  
Daniel Tan

**JEFES DE MARKETING DE JAPÓN**  
Maho Sawashima

**COORDINADOR DE MARKETING DE  
CHINA**  
Calvin Shen

**COORDINADORA DE MARKETING DE  
COREA**  
Dina Chung

**EJECUTIVO DE PRODUCTO SÉNIOR**  
Rohan Ishwarlal  
Alicia Ng

**ASISTENTE DE MARKETING DE JAPÓN**  
Yukiko Hanzawa

**DIRECTOR DE LOCALIZACIÓN**  
Yosuke Yano

**COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN**  
Pierre Gujjarro  
Mao Iwai

## **TAKE-TWO ASIA:**

**OPERACIONES**  
Eileen Chong  
Veronica Khuan  
Chermine Tan  
Takako Davis  
Ryoko Hayashi

**DESARROLLO EMPRESARIAL**  
Erik Ford  
Syn Chua  
Paul Adaachi  
Fumiko Okura  
Hidekatsu Tani  
Aiki Kihara  
Ken Tilakaratna  
Anna Choi  
Cynthia Lee  
Hyun Jookyong

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

**VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE  
CONTROL DE CALIDAD**  
Alex Plachowski

**DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD**  
Scott Sanford

**COORDINADOR DE PRUEBAS DE  
CONTROL DE CALIDAD**  
Jeremy Ford

**COORDINADOR DE  
PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD -  
EQUIPOS DE APOYO**  
Josh Lagerson

**JEFE DEL PROYECTO**  
Luis Nieves

**JEFE DE PRUEBAS - EQUIPOS DE APOYO**  
Chris Adams  
Nathan Bell  
Ashley Carey  
Phyllicia Fletcher  
Timothy Erbil

**PROBADORES JEFES ASOCIADOS**  
Alexander Coffin  
Joshua Collins  
Jeffrey Schrader  
Ana Garza  
Michelle Paredes  
Jordan Wineinger  
Steve Yun

**PROBADORES SÉNIOR**  
Phillip Lui  
Thomas Sammons  
Tim Parham  
Rob Marrazzo  
Johnathon Lak  
Anthony Wair  
Adam Junior  
Cory Waterman  
James Schindler  
Joshua Brown-Sage  
Jemel Jordan-Butler  
Shaylea Gallagher  
Cassandra Del Hoyo  
Bar Peretz  
Greg Jefferson

Kristine Naces  
Andrew Garrett  
Bryan Fritz  
Hugo Domínguez  
Robert Klemmner  
Brian Reiss

#### **PROBADORES DE CONTROL DE CALIDAD**

Eduardo Bancud  
Deion Cyriacks  
Taylor Galauska  
Austin Anderson  
Bobby Cofield  
Max Ehrlich  
Jessica Mitchell  
Scott Luettke  
Charles Maldman  
Edward Nieszkowski  
Richard Pugh  
Jeff Mott  
Darwin Layco  
Dolores Reynolds  
Kyle Bellas  
Charlene Artuz  
Jasun Graf  
Bryce Fernandez  
Juliana Rattly  
Julian Molina  
David Dalie  
Charles Galengco  
Josh Hull  
Alexandro Calderon  
Zachary Little  
Sommer Sherley  
Jace McEwen  
Daniel Walsh  
Arthur Garza-Trevino  
Derek Hayes  
Dejon Cage  
Icaiah Cardenas  
Andre Cruz  
Nicolas Demoranville  
Cameron Ess-Haghabadi  
Michaela Galindo  
Brianna Hughes  
Maranatha Malonzo  
Maximiliano Martinez  
Drew Morris  
Nicholas Beaupartant  
In Sin (Tiffany) Cheong  
Reinald Clark  
Zachary Conover  
Michelle Foley  
Sierra Roberts  
Adam Schaefer  
Wenceslao Concina

#### **AGRADECIMIENTOS ESPECIALES**

Lestlie Cullum  
Alex Belk  
Louis Napolitano  
Joe Bettis  
David Barksdale  
Rachel McGrew  
Chris Jones  
Juan Corral  
Cam Steed  
Travis Allen  
Candice Javettonar  
Jeremy Richards

#### **CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL**

##### **COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

José Miñana

##### **INGENIERO DE MASTERIZACIÓN**

Wayne Boyce

##### **TÉCNICO DE MASTERIZACIÓN**

Alan Vincent

##### **JEFE SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Oscar Pereira

##### **JEFE DE PROYECTO DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Oscar Pereira

##### **JEFS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Elmar Schubert  
Florian Genthon  
Jose Olivares  
Sergio Accettura

##### **TÉCNICO SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Christopher Funke  
Harald Raschen  
Namer Merli  
Pablo Menéndez

##### **TÉCNICOS DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Antoine Grelin  
Benny Johnson  
Clément Mosca  
Daniel Em  
David Sung  
Dimitri Gerard  
Dmitry Kuzmin  
Ernesto Rodríguez-Cruz  
Etienne Dumont  
Frédéric Créhin  
Gabriel Uriarte  
Gian Marco Romano  
Javier Vidal  
Julio Calle Arpon  
Luca Magni  
Luca Rungi  
Manuel Aguayo  
Martin Schücker  
Matteo Lanteri  
Nicolas Bonin  
Noriko Staton  
Patricia Ramón  
Samuel França  
Sarah Dembet  
Seon Hee C. Anderson  
Shawn Williams-Brown  
Sherif Mahdy Farrag  
Stefan Rossi  
Stefanie Schwamberger  
Timothy Cooper  
Toni López  
Tristan Breedon

Will Vossler  
Yury Fesechka

#### **CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA**

##### **DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD**

Zhang Xi Kun

##### **COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD**

Steve Manners

##### **JEFE DE CONTROL DE CALIDAD**

Gao You Ming

##### **JEFS DE CONTROL DE CALIDAD ASOCIADOS**

Huang Cheng  
Wang Yi Min

##### **PROBADORES DE CONTROL DE CALIDAD**

Chen Ji Zhou  
Chen Jie Yu  
Chen Si Yu  
Chen Tai Ji  
Fan Fu Qiang  
Fu Ting Yao  
Gong Yi Ren  
Huang Hua  
Jia Jun Yu  
Jiang Xiao Yu  
Tian Meng Qi  
Long Fu Yu  
Wan Yue  
Wu Di  
Xia Zhong Hao  
Xin De Hua  
Xu Rui  
Yang Wen Jing  
Yue Chang Yue  
Zhang Wei  
Zhang Yin Xue  
Zhang Yong Bin  
Zhou Ju Hao  
Zhou Dan

#### **CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN DE 2K CHINA**

##### **DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD**

Zhang Xi Kun

##### **COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD**

Du Jing

##### **JEFE DEL PROYECTO**

Zhu Jian

##### **JEFS DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD**

Chu Jin Dan  
Shigekazu Tsuuchi

##### **PROBADORES SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD**

Qin Qi

Kan Liang  
Cho Hyunmin

#### **PROBADORES DE CONTROL DE CALIDAD**

Zhao Yu  
Wang Ce  
Tan Liu Yang  
Bai Xue  
Tang Shu  
Jin Xiong Jie  
Hu Meng Meng  
Li Ling Li  
Chen Xue Mei  
Zhao Jin Yi  
Ou Xu  
Wang Rui  
Gue Xi  
Jia Kang  
Dai Fang Jie  
Huang Hai

#### **INGENIEROS INFORMÁTICOS**

Zhao Hong Wei  
Hu Xiang  
Wang Peng

#### **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 DE ASUNTOS JURÍDICOS Y COMERCIALES**

Hrishi Karthikeyan

#### **COORDINADOR SÉNIOR DE ASUNTOS JURÍDICOS Y COMERCIALES**

Vince Kearney

#### **VICEPRESIDENTE EJECUTIVO de sociedades globales**

Emilio Collins

#### **VICEPRESIDENTE DE SOCIEDADES**

Matt Holt

#### **DIRECTOR DE SOCIEDADES GLOBALES**

Adrienne O'Keefe

#### **ESPECIALISTA DE SOCIEDADES GLOBALES**

Mary O'Laughlin

## COORDINADOR DE SOCIEDADES GLOBALES

Harley Opolinsky

## COORDINADOR ADJUNTO DE SOCIEDADES GLOBALES

Daniel Lupin

## EXPERTO EN CAPTURA DE MOVIMIENTO

Karl-Anthony Towns

D'Angelo Russell

Glenn Robinson III

Marquese Chriss

Aaron Gordon

Zach LaVine

Ben McLemore

Austin Rivers

Lance Stephenson

Evan Turner

Dion Waiters

## TALENTOS DE BALONCESTO

Trev Abraham

Josh Akognon

Dakarai Allen

Josh Amev

Doug Anderson

Dominic Artis

Dominique Barnes

Charles Boozer

Grayson "The Professor" Boucher

Myree "Reemix" Bowden

C.J. Brown

Jerry Brown

Michael Bryson

Lydell Cardwell

Amir Carraway

Christian Cavanaugh

Collin Chiverton

Marcus Crawford

James Davis

Cody Demps

Teavun Duffy

E.J. Farris

Brian Goins

Vincent Golson

Tim Harris

Tyler Idowu

Chuks Iroegbu

Rae Jackson

Darin Johnson

Talot Johnson

Theo Johnson

Tony Johnson

Chris Jones

Erik Kinney

Carson MackNate Maxey

Corey McIntosh

Arron Mollot

Marcus MorganLangston Morris-Walker

Devin Murphy

Chris Murry

Devon Myrthier

Scott O'Gallagher

Akachi Okugo

Herman Pratt IV

Jerald "J.P." Pruiett

Jeff Remington

Dulani Robinson

Joey Rodriguez

Morgan Sabia

Julian Scott

Matt Scott

Austin Simon

Chris Smith

Gary "G" Smith

Jordan Southerland

Kammron Taylor

T.J. Taylor

Kyl Thomas

Elijah White

Larry Wickett

Roshun Wynne, Jr.

## BAILARINAS 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

Hameed Ali

Billy "Dunkademics" Doran

Simon Enciso

Nate Garth

Allen Huddleston II

Tony Husary

Aalim Moor

James Nunnally

Michael Nunnally

Calvin Otono

Chris Roberts

Franklin Session

Carlos Smothers

Ryan Sypkens

Jay Washington

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick

Karl Statoff

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 del canal de

Take-Two

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

Greg Gibson

Equipo legal de Take-Two

David Boutry

Juan Chavez

Rajesh Joseph

Gaurav Singh

Alexander Raney

Barry Charteton

Jon Titus

Gail Hamrick

Tony MacNeill

Chris Bigelow

Brooke Grabrian

Katie Nelson

Chris Burton

Daniella Gutierrez

Betsy Ross

Pete Anderson

Maria Zamaniego

Nicholas Blublitz

Nicole Hillenbrand

Danielle Williams

Gwendoline Oliviero

Ariel Owens-Barham

Kyra Simon

Ashish Popli

Mark James

Christina Vu

Mark Little

Jean-Sabastien Ferey

Access Communications

Operaciones deportivas

David Cook

Cameron Goodwin

Simon Cooke

Andrew Farrier

Tracy Carnahan

Sandra Smith Congdon

Chris Casanova

Ethan Abeles

Joseph Gomez

Zachary Romer

Jeff Schrader

Max Ehrlich

Jessica Mitchell

La familia Lee

Publicado por 2K, editora de Take-Two Interactive Software, Inc. Todas las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios. Los nombres y logotipos de los estadios son marcas comerciales de sus respectivos propietarios y se usan con permiso. Algunas marcas comerciales usadas aquí son propiedad de American Airlines, Inc. y se usan mediante licencia concedida a 2K Sports. Todos los derechos reservados. Copyright 2017 de STATS LLC. Cualquier uso comercial o distribución del material licenciado sin el consentimiento expreso por escrito de STATS LLC queda rigurosamente prohibido. Material de baloncesto suministrado por Gareid Sports, el proveedor exclusivo de tableros y aros de baloncesto a estadios de la NBA. Este software se basa en parte en la obra de Independent JPEG Group. Herramientas de localización y asistencia 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 tienen copyright (c) 2014, Pablo Fernández Alcantarilla, Jesús Nuevo. Todos los derechos reservados. Emojis proporcionados de forma gratuita por <http://emoji-one.com>.

Las identificaciones de la NBA y sus equipos miembros son propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembros de la NBA. Copyright 2017 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](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-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 Otorgente de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para su uso personal, no comercial, en una única plataforma de juego (por ejemplo, un ordenador, un dispositivo móvil o consola de juego) a menos que se especifique lo contrario expresamente en la documentación del software. Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición de que acepte este Contrato. Los términos de su licencia con respecto a este Contrato comenzarán en la fecha en que se instale o use el software y terminarán en la fecha más próxima a que se deshaga del software o a la cancelación del Contrato (vea más abajo).

Se le otorga, y no vende, una licencia de software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el software y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del software. El Otorgente de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgente de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150 000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los licenciatarios del Otorgente de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato. Todos los derechos no contemplados expresamente en este Contrato se reservan al Otorgente de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a los licenciatarios.

## CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

### Usted se obliga a no:

- explotar el software con fines comerciales;
- distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar, transformar en divisa convertible o enajenar de otro modo el presente software, o cualquier copia de él, incluidas, de manera no exhaustiva, a Bienes o Divisas virtuales (definidas a continuación), sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgente de la licencia o como se contempla expresamente en este Contrato;
- hacer copias del Software o de parte de este (aparte de por los motivos recogidos en este Contrato);
- hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;
- copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);
- usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvvedad de que el Otorgente de la licencia pueda ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, exhibir, ejecutar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software;
- restringir o incapacitar a cualquier otro usuario para que use y disfrute las funciones en línea de este Software;
- hacer trampas o utilizar robots, arañas web o cualquier otro programa conectado a las funciones en línea de este Software;
- incumplir cualquiera de los términos, políticas, licencias o códigos de conducta de las funciones en línea del Software; o
- transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación, regulación o sanción económica de EE.UU. le prohíba importar el Software o infringir las leyes o reglamentos del país desde el que fue importado y que podrán ser modificados ocasionalmente.

**ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES.** La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicio de terceros y/o de licenciatarios (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir la activación del Software, el acceso a copias digitales del mismo o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única Cuenta de usuario (definida a continuación) por número de serie y no están permitidos la transferencia, la venta, la cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a 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:** 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 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 proporcionar una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar 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 compra 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 DV 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 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 DV 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 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 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.

**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 lo harán bajo su responsabilidad y acuerdan indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contristas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o daño 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 o 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 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 derivan 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.

## **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 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 CLAUSULAS 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 O OTRAS REDES DE TERCEROS. ESE FLUJO DE INFORMACIÓN DEPENDE EN GRAN MEDIDA DE LO ACONTECIDO EN INTERNET Y EN LOS SERVICIOS INALÁMBRICOS PROPORCIONADOS O CONTROLADOS POR TERCERAS PERSONAS. EN MOMENTOS PUNTALES, LAS ACCIONES O FALTA DE LAS MISMAS DE ESAS TERCERAS PERSONAS PODRÍAN DAR LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS. NO PODEMOS GARANTIZARLE QUE LOS PROBLEMAS ANTES INDICADOS NO OCURRIRÁN Y, POR LO TANTO, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O QUE ESTÉ EN FORMA ALGUNA RELACIONADA CON LAS ACCIONES, O FALTA DE ELAS, 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 conlleve al blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) destruyendo y/o eliminando todas las copias que del Software tenga en su posesión, custodia o control. Eliminar el Software de su plataforma de juego no servirá para eliminar la información asociada a su Cuenta de usuario, incluidos los BV y DV asociados a ella. Si reinstala el Software utilizando la misma Cuenta de usuario, tendrá todavía acceso a la información allí contenida, incluidos los BV y DV que conservara en su cuenta. No obstante, salvo en lo contemplado en la ley vigente, si su Cuenta de usuario se elimina como consecuencia de la finalización de este Contrato por cualquier razón, todos los BV y DV asociados a su cuenta también se eliminarán y ni estos, ni su cuenta, ni tampoco el Software estarán ya disponibles. Si este Contrato cesara por un incumplimiento suyo del mismo, el Otorgante de la licencia podría impedir que volviera a registrarse o que volviera a acceder al Software. En el caso de cese del Contrato, deberá destruir el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado. En el caso de cese del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluidos los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

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

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

## **REMEDIOS DE EQUITAD**

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

## **MISCELANEA Y GASTOS**

Se 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.

© 2005-2017 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. © 2017 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).