

XBOX ONE

 **NBA 2K18**

2K



ÍNDICE

- 2 ASISTENCIA TÉCNICA**
- 3 CONTROLES DEL JUEGO**
- 4 CONTROLES**
 - 4 ATAQUE BÁSICO
 - 4 DEFENSA BÁSICA
 - 5 ATAQUE AVANZADO
 - 6 DEFENSA AVANZADA
 - 7 PRO STICK™: TIRO
 - 8 PRO STICK™: DRIBLING
 - 9 MOVIMIENTOS EN EL POSTE
 - 9 TIROS EN EL POSTE
- 10 CONTROLES DEFENSIVOS**
- 11 CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K18**
- 21 GARANTÍA LIMITADA DEL PROGRAMA,
ACUERDO DE LICENCIA Y DIVULGACIÓN
Y USO DE LOS DATOS**



ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea los manuales del sistema y los accesorios de Xbox One para conocer algunos datos importantes relativos a la seguridad y a la salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: Ataques epilépticos fotosensibles

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

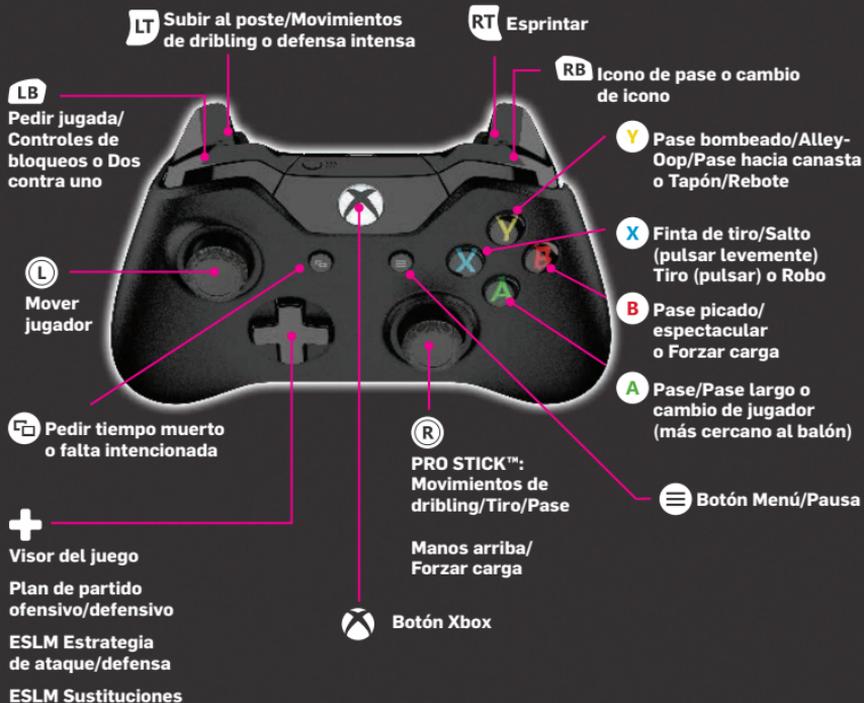


Asistencia técnica:
<http://support.2k.com>

No olvides que todas las características online de NBA 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 si quieres más información.

CONTROLES DEL JUEGO

MANDO INALÁMBRICO XBOX ONE



MANDO INALÁMBRICO XBOX ONE

Ataque básico	Control	Defensa básica
Mover jugador		Mover jugador
PRO STICK™: Movimientos de dribling/Tiro/Pase		Manos arriba/Forzar carga
Subir al poste/Movimientos de dribling		Defensa intensa
Esprintar		Esprintar
Pedir jugada/Controles de bloqueos		Dos contra uno
Iconos de pase		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 levemente LB , y pulsa levemente el icono del compañero deseado, elige jugada del menú
Control de bloqueos	Pulsa y mantén LB . Usa RB para elegir Roll o Fade y RT para elegir el lado del bloqueo
Pase picado	Pulsa levemente B
Pase bombeado	Pulsa levemente Y
Pase espectacular	Pulsa dos veces B
Alley-oop	Pulsa dos veces Y
Control del receptor	Pulsa y mantén B , después usa L para mover al receptor seleccionado y suelta B para pasar el balón
Pase hacia canasta	Pulsa y mantén Y para que el compañero seleccionado haga un corte hacia canasta, espera que se coloque a distancia o suelta Y para forzar el pase antes de tiempo
Finta de pase	Y + B (en estático o penetrando)
Pasar y seguir	Pulsa y mantén A para mantener el control del pasador, suelta A para devolverle el balón
Mate/Bandeja tras rebote ofensivo Rematar alley-oop (controlando al receptor)	Mantén X
Pase con PRO STICK™	RB + L
Pedir tiempo muerto	Botón Vista

DEFENSA AVANZADA

Acción	Controles
Movimiento	L
Colocación rápida	LT + RT + L
Robo	Pulsa levemente X
Tapón	Y
Rebote	Y (balón en el aire)
Forzar carga	B
Fingir falta	Pulsa dos veces B
Acosar al driblador	Mantén LT y mueve el stick izquierdo hacia el driblador
Manos arriba	Mantén R
Negar manos fuera	Mantén R (mientras haces defensa sin balón)
Dos contra uno	Mantén LB
Icono de Dos contra uno	Pulsa levemente LB , 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 Ⓡ en cualquier dirección (hacia el aro para tiro al tablero)
Finta de tiro	Comienza un tiro en suspensión, luego suelta rápidamente Ⓡ
En carrera/Bomba (penetrando a media distancia)	Mantén Ⓡ en dirección contraria al aro
Batida de salto	Pulsa levemente ⓧ en estático o mientras penetras (Ⓛ determina la dirección del salto)
Batida de giro	RT + pulsa dos veces ⓧ en estático o penetrando
Bandeja normal (penetrando hasta el aro)	Mantén Ⓡ a la izquierda, derecha o hacia el aro durante la penetración (la dirección de Ⓡ determina la mano de lanzamiento)
Bandeja con euro paso (penetrando hasta el aro)	Pulsa dos veces ⓧ mientras mantienes Ⓛ hacia la mano sin balón
Bandeja de cuna (penetrando hasta el aro)	Pulsa dos veces ⓧ mientras mantienes Ⓛ hacia la mano con balón
Bandeja a aro pasado (penetrando por la línea de fondo)	Mantén Ⓡ hacia la línea de fondo
Mate a dos manos (penetrando hasta el aro)	RT + mantén Ⓡ hacia el aro
Mate dominante/otra mano (penetrando hasta el aro)	RT + mantén Ⓡ a izquierda o derecha para machacar con esa mano
Mates espectaculares (penetrando hasta el aro)	RT + mantén Ⓡ en dirección contraria al 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	Pulsa levemente Ⓢ izquierda/derecha/adelante	Triple amenaza
Giro hacia fuera de triple amenaza	Gira Ⓢ y retoma la posición neutral rápidamente	Triple amenaza
Paso atrás en triple amenaza	Ⓢ + pulsa levemente Ⓢ en dirección contraria al aro	Triple amenaza
Dribling con ritmo	Pulsa levemente Ⓢ hacia el aro	Dribling
Amago (rápido)	Pulsa levemente Ⓢ hacia la mano del balón	Dribling
Amago (salida)	Ⓢ + pulsa levemente Ⓢ hacia la mano del balón	Dribling
Dentro-fuera	Ⓢ + pulsa Ⓢ hacia la canasta	Dribling
Cambio de mano (frente)	Pulsa levemente Ⓢ hacia la mano sin balón	Dribling
Cambio de mano (entre las piernas)	Pulsa levemente Ⓢ entre la mano sin balón y la espalda del jugador	Dribling
Cambio de dirección (salida)	Ⓢ + pulsa levemente Ⓢ hacia la mano sin balón	Dribling
Por la espalda	Pulsa 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	Ⓢ + pulsa levemente Ⓢ en dirección contraria al aro	Dribling

MOVIMIENTOS EN EL POSTE (PULSA PARA SUBIR AL POSTE)

Acción	Controles
Movimiento en el poste	Mantén 
Giro rápido	Gira  hacia hombro exterior
Penetración con gancho	Gira  hacia hombro interior
Fintas	Pulsa levemente  en dirección contraria al aro
Cambiar de mano driblando	Pulsa levemente  en dirección contraria al aro
Parar de driblar	Pulsa levemente  hacia el 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 
Reverso	Mantén  a izquierda o derecha hacia el aro, luego pulsa levemente 

TIROS EN EL POSTE

Acción	Controles
Gancho en el poste (distancia cercana)	 hacia el aro (con  neutral)
Gancho tras finta de hombro	 +  hacia el aro (con  neutral)
Suspensión hacia atrás en el poste (más allá de distancia cercana)	 izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Bandeja paso de avance	 hacia el aro (manteniendo  hacia el aro)
Finta fade	Mantén  , luego mueve  a izquierda o derecha en dirección contraria al aro (con  neutral)

Acción	Controles
Finta de tiro	Inicia un tiro indicado anteriormente y luego mueve R a la posición neutral
Por debajo/Paso de avance	Finta de tiro, luego R de nuevo antes de que acabe la finta

CONTROLES DEFENSIVOS

Acción	Controles	Contexto
Movimiento	L	Cualquiera
Colocación rápida	LT + RT + L	Cualquiera
Robo	Pulsa levemente X	Cualquiera
Tapón	Y	Cualquiera
Rebote	Y (balón en el aire)	Cualquiera
Forzar carga	B	Cualquiera
Fingir falta	Pulsa dos veces B	Defensa sobre el balón
Defensa intensa	Mantén LT	Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén LT + mueve L hacia el driblador	Defensa sobre el balón
Manos arriba	Mantén R en cualquier dirección	Defensa sobre el balón
Negar balón	Mantén R en cualquier dirección	Defensa sin balón
Dos contra uno	LB	Cualquiera

CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K18

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

JEFE DE INGENIERÍA
Andrew Marrinson

DIRECTOR ARTÍSTICO
Joel Friesch

INGENIERÍA

INGENIEROS DE INTELIGENCIA

ARTIFICIAL

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

INGENIEROS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horstley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bambergger
Evan Harsbia
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Harlan Young
Paul Hale
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" Astanoglou
Bihua "Betta" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefe 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 Cowper
Aparna Kumar
Kemi Peng
Chi-Hao Kuo

INGENIEROS EN PRÁCTICAS

Kshitij 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 VERSIÓN

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

JEFA 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 ESCANEADO 3D
Chris O'Neill

JEFE DE DISEÑO TÉCNICO
Stewart Graff

DISEÑO TÉCNICO
Joe Hultgen
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 Xiang 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'Neill

DIRECCIÓN ARTÍSTICA DEL ESTUDIO
Matt Crysedale
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 Gardopee

INGENIEROS DE SONIDO SÉNIOR
Todd Gunnerson
Randy Rivas

INGENIERO DE SONIDO
James Yanisko

GUIONISTAS
Tor Unsworth
Rhys Jones

SONIDO ADICIONAL
John Crysedale

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 Hartan

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
Kenni Smith

ALTAVOCES DE PABELLÓN
Peter Barto

LOCUTORES PROMOCIONALES
Jay Styne
Jimmy Hodson

LOCUTORES ESPAÑOLES
Sisto 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 Rank

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

Aly Trasher

REPRESENTANTE DE ADIDAS

George Kareman

GLOBAL SHOE REP

Paul 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 IIJennie 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 IIRyan 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 CowartDevin Glischinski
PJ King Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.**CHARLA DEL PÚBLICO**Ben Anderson
Scott Darone
Marion Droo
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**CAMERA OPERATORS**Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Btsby**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 Glischinski

PJ King

Christian Nielson-Buckholdt

Dorian Lockett

Eric Larsen

Jacob Battersby Gordon

Donell Dishone Johnson Jr.

Sean Lacatar

Shane Meston

Matt Pymm

Nick Powers

Carney Lucas

Michael Distad

Will Dagnino

Michael Turner

Spencer Douglass

Todd Bergmann

Cecil Hendrix

Sean Pachter

Brian Shute

Eric White

CHARLA DEL PÚBLICO

Ben Anderson

Scott Darone

Marion Dreo

William Gale

Michael Howard

Anoshak Khavarian

Kelsie Lahti

Ashley Landry

Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams

Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis

Phillip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones

Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland

Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes

Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRESIDENTE

David Ismaïler

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 Scatlici

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 Pytvanainen

DIRECTOR DE ARTE WEB

Gabe Abarcar

DIRECTOR WEB
Nate Schaumburg

DESEÑADOR 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 Mul

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 Pribylinec
Radek Trojan

ADMINISTRADORES DE SISTEMAS
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Kriehoff
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 Halse

**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 INTERNACIONAL

PRODUCTOR INTERNACIONAL
Mark Ward

SERVICIOS CREATIVOS DE 2K INTERNACIONAL

**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 INTERNACIONAL

Aaron Cooper
Agnès Rosique
Alison Gram
Alan Moore
Ben Seccombe
Carlo Volt
Carlos Villasanté
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 Guiné
Yooná Kim
Zaida Gómez

**OPERACIONES INTERNACIONALES
DE TAKE-TWO**
Anthony Dodd
Phil Arderton
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**
Catvin Shen

**COORDINADORA DE MARKETING DE
COREA**
Dina Chung

EJECUTIVO DE PRODUCTO SÉNIOR
Rohan Ishwariat
Alicia Ng

ASISTENTE DE MARKETING DE JAPÓN
Yukiko Hanzawa

DIRECTOR DE LOCALIZACIÓN
Yosuke Yano

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN
Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA:

OPERACIONES
Eileen Chong
Veronica Khuon
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

DESARROLLO EMPRESARIAL
Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakarathna
Anna Choi
Cynthia Lee
Hyun Jookyoung

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
Philip 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 Hoy
Bar Peretz
Grag Jefferson
Kristine Naces
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Robert Klempner
Brian Reiss

**PROBADORES DE CONTROL DE
CALIDAD**
Eduardo Bancud
Deion Cyriacks

Taylor Galauska
Austin Anderson
Bobby Cofield
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Maidman
Edward Niekowski
Richard Pugh
Jeff Mott
Darwin Layco
Dolores Reynolds
Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dale
Charles Golangco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherfey
Jace McEwen
Daniel Walsh
Arthur Garza-Trevino
Derek Hayes
Dejon Cage
Isaiah Cardenas
Andra Cruz
Nicolas Demoranville
Cameron Ess-Haghabadi
Michaela Galindo
Brianna Hughes
Maranatha Malonzo
Maximiliano Martinez
Drew Morris
Nicholas Beauparant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Leslie Cultum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Battie
David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javellonar
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

TÉCNICOS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Christopher Funke

Harald Raschen

Namer Merli

Pablo Menéndez

TÉCNICOS DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Antoine Grélin

Benny Johnson

Clément Mosca

Daniel Im

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

Sean Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Tristan Bredend
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

Xie Zhong Hao

Xin De Hua

Xu Rui

Yang Wen Jing

Yue Chang Yue

Zhang Wei

Zhang Yin Xue

Zhang Yong Bin

Zhao 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
Guo 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
Arienne O'Keeffe

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 Walters

TALENTOS DE BALONCESTO
Trey Abraham
Josh Akegnon
Dakarai Allen
Josh Amey
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
Marqus Crawford
James Davis
Cody Demps
Treaven Duffy
E.J. Farris
Brian Goins
Vincent Golson
Tim Harris
Tyler Idowu
Chuks Iroegbu
Res Jackson
Darin Johnson
Tajai Johnson
Theo Johnson
Tony Johnson
Chris Jones
Erik Kinney
Carson MackNate Maxey
Corey McIntosh

Arron Mollet
Marcus MorganLangston Morris-Walker
Devin Murphy
Chris Murry
Devon Mynhier
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Herman Pratt IV
Jerald "J.P." Pruitt
Jeff Remmington
Dulani Robinson
Joey Rodriguez
Morgan Sabia
Julian Scott
Matt Scott
Austin Simon
Chris Smith
Gary "G" Smith
Jordan Southerland
Kammron Taylor
T.J. Taylor
Kyi 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 Ottano
Chris Roberts
Franklin Session
Carlos Smothers
Ryan Sypkens
Jay Washington

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE VISUAL CONCEPTS

Strauss Zatinick
Karl Slatoff
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 Bourly
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariet 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 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 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 Donyx (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://emojione.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/ela (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 ELECTRONICOS O EN LINEA, ASI COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES.

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

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

LICENCIA

El 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 salvedad de que el Otorgente de la licencia pueda ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, exhibir, ejecutar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software;
- restringir o incapacitar a cualquier otro usuario para que use y disfrute las funciones en línea de este Software;
- hacer trampas o utilizar robots, 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 (tempoco 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, incluidos 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, 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 reducir 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 garantizar) ciertos derechos para utilizar Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la tecnología 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 regida 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 deje 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

en el momento en el que el Otorgante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podrá variar en función del Software asociado. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá imponer otros límites a la cantidad de DV que puede comprar o utilizar, a la forma de usarlas y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuantas 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 proporcionar al Otorgante de la licencia la documentación que justifique que tales cálculos eran incorrectos intencionada o accidentalmente.

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los BV y DV comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se pueden emplear para conseguir otros BV, así como para otros propósitos relacionados con el juego. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrán cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o para otros usos autorizados dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. Verá 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.

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 en 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 e 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.

INTRANSPARENTES: 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, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directo o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de la licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, independientemente de cuándo haya comenzado dicha actividad, incluso aunque aún no hubiera acontecido y se base únicamente en sus sospechas o en las evidencias de fraude, incumplimiento de este Contrato, de las leyes y reglamentos vigentes o en cualquier acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restringirá el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV o sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

UBICACIÓN: las DV solo están disponibles para los clientes en determinadas ubicaciones. Usted no podrá ni comprar ni utilizar DV si no se encuentra en una ubicación aprobada.

TERMINOS 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 se realizan en la Tienda de Software no al Otorgante de la licencia. Este rechazo 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 cuyo 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 Organigrama de la licencia encargados del marketing y (iv) otros usos y divulgaciones de su información personal y de otro tipo de información especificados en la Política de Privacidad antes mencionada, que se actualizará de vez en cuando. En el caso de que no desee que se compartan o se empleen sus datos de este modo, no debe usar el Software.

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

GARANTÍA

GARANTÍA LIMITADA: el Organigrama 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 Organigrama 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 Organigrama de la licencia no garantiza el buen funcionamiento en su ordenador personal u otros tipos de juego específicos. El Organigrama 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 Organigrama 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 Organigrama 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 Organigrama de la licencia. Si ya no está disponible, el Organigrama 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 Organigrama 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 Organigrama 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 Organigrama 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 Organigrama 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 ORGANIGRAMA 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 ORGANIGRAMA DE LA LICENCIA SUPIERA QUE USTED PODÍA PRODUCIRSE.

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

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

NO PODEMOS NICONTROLAR 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 LO QUE ESTÉ 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 Organigrama decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Organigrama de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Organigrama 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 Organigrama 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 suministrarán 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 EQUIDAD

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 el 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 (excluidos 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 atenderse 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 reembosará 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 describirá 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 dicen 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.