



NINTENDO
SWITCH™

HAC-P-AQNYA-UKV



NBA 2K19



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.

ÍNDICE

- 3 ASISTENCIA TÉCNICA
- 4 MANDOS
- 6 CONTROLES PREDETERMINADOS
- 8 CONTROLES
- 10 ATAQUE AVANZADO
- 13 DEFENSA AVANZADA
- 15 PRO STICK™: TIRO
- 17 PRO STICK™: DRIBLING
- 19 TIROS EN EL POSTE
- 20 MOVIMIENTOS EN EL POSTE
- 23 CONTROLES DEFENSIVOS
- 25 CONTROLES SIN BALÓN

- 28 CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K19

- 46 GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE,
CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS



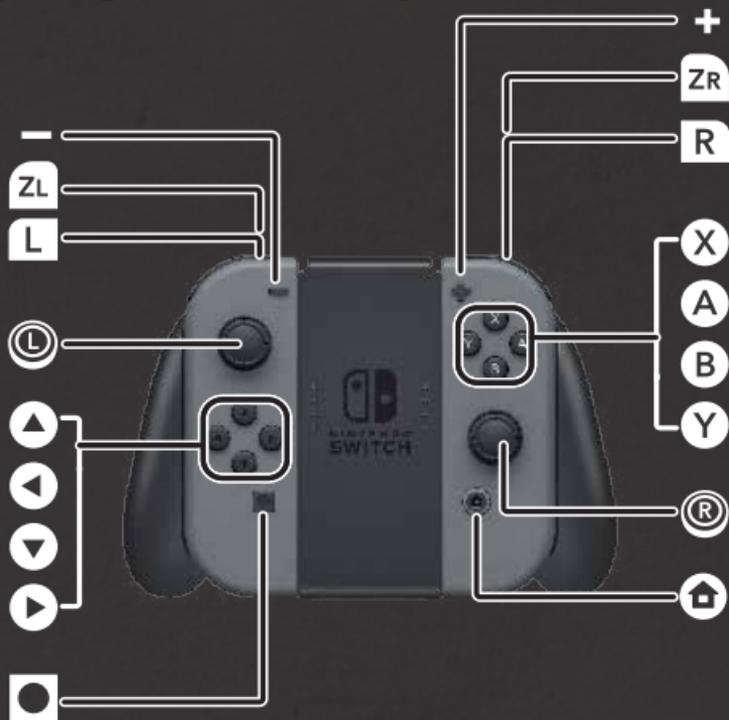
Asistencia técnica:
<http://support.2k.com>

No olvides que todas las características online de NBA 2K19 estarán disponibles hasta el **31 de diciembre de 2020**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas sin previo aviso. Consulta los detalles en www.nba2k.com/status.

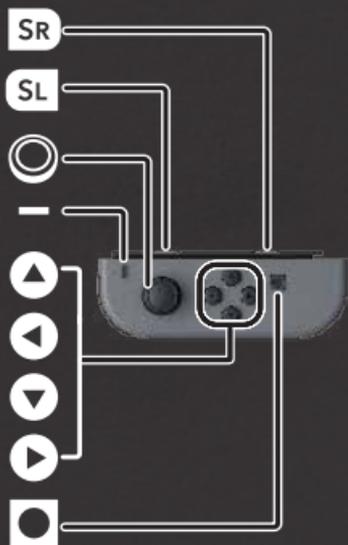
MANDOS

Este manual hace referencia al soporte para mandos Joy-Con, Joy-Con™ (L) y Joy-Con™ (R) usados en posición horizontal.

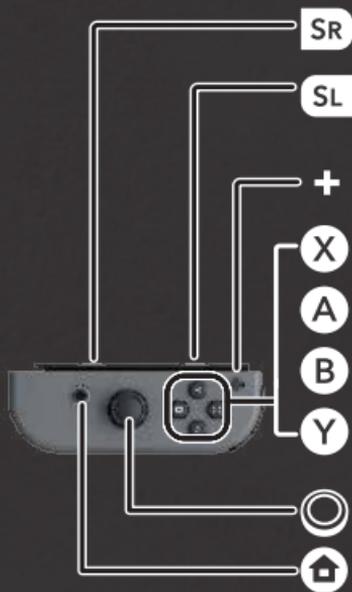
Soporte para mandos Joy-Con



Joy-Con™ (L)



Joy-Con™ (R)



CONTROLES PREDETERMINADOS

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Mover jugador	
Esprintar	
Icono de pase o intercambio de iconos	
Posteo o defensa intensa/ Asistencia defensiva /Parada rápida	
Pase bombeado/Alley-Oop o tapón/Rebote	
Movimientos de dribling/Tiro/ Pase o robo/Manos arriba / Puntear	
N/D	Pulsa 
Pase picado/Espectacular o forzar carga	
Pase/Pase al toque o cambio de jugador (cercano al balón)	
Pedir jugada/Control de bloqueos o dos contra uno	
Pedir tiempo muerto o falta intencionada	-
Pausa	+

CONTROLES PREDETERMINADOS

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Mover jugador		
Esprintar		
Icono de pase o intercambio de iconos	Sin asignación	Sin asignación
Posteo o defensa intensa/ Asistencia defensiva /Proteger/ Parada rápida		
Pase bombeado/Alley-Oop o tapón/Rebote		
Movimientos de dribling/Tiro/ Pase o robo/Manos arriba	Sin asignación	Sin asignación
N/D	Pulsa	Pulsa
Pase picado/Espectacular o forzar carga		
Pase/Pase al toque o cambio de jugador (cercano al balón)		
Pedir jugada/Control de bloqueos o dos contra uno	Sin asignación	Sin asignación
Pedir tiempo muerto o falta intencionada	Sin asignación	Sin asignación
Pausa	-	+

CONTROLES

Soporte para mandos Joy-Con

Ataque básico	Control	Defensa básica
Mover jugador		Mover jugador
PRO STICK™: Movimientos de dribling/Tiro/Pase		Robo/Manos arriba
Posteo/Proteger/Parada rápida		Defensa intensa/ Asistencia defensiva
Esprintar		Esprintar
Pedir jugada/Control de bloqueos		Ajustes defensivos/Dos contra uno
Icono de pase		Intercambio de iconos
Pasar/Pase al toque		Cambio de jugador (cercano al balón)
Pase picado (pulsar), pase espectacular (pulsar dos veces)		Forzar carga
Tirar (pulsar), finta/batida de salto (pulsar levemente), tiro en giro (pulsar dos veces)		Robar (pulsar), falta intencionada (mantener pulsado)
Pase bombeado (pulsar), Alley-Oop (pulsar dos veces)		Tapón/Rebote
Visor de juego		Visor de juego
Plan de partido ofensivo		Plan de partido defensivo
Entrenador: Estrategia ofensiva		Entrenador: Estrategia def.
Entrenador: Sustituciones		Entrenador: Sustituciones

CONTROLES

Joy-Con™

Ataque básico	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Defensa básica
Mover jugador			Mover jugador
PRO STICK™: Movimientos de dribling/Tiro/Pase	Sin asignación	Sin asignación	Robo/Manos arriba
Posteo /Proteger/ Parada rápida			Defensa intensa/ Asistencia defensiva
Esprintar			Esprintar
Pedir jugada/ Control de bloques	Sin asignación	Sin asignación	Ajustes defensivos/Dos contra uno
Icono de pase	Sin asignación	Sin asignación	Intercambio de iconos
Pasar/Pase al toque			Cambio de jugador (cercano al balón)
Pase picado (pulsar), pase espectacular (pulsar dos veces)			Forzar carga
Tirar (pulsar), finta/ batida de salto (pulsar levemente), tiro en giro (pulsar dos veces)			Robar (pulsar), falta intencionada (mantener pulsado)
Pase bombeado (pulsar), Alley-Oop (pulsar dos veces)			Tapón/Rebote
Visor de juego	Sin asignación	Sin asignación	Visor de juego

Ataque básico	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Defensa básica
Plan de partido ofensivo	Sin asignación	Sin asignación	Plan de partido defensivo
Entrenador: Estrategia ofensiva	Sin asignación	Sin asignación	Entrenador: Estrategia def.
Entrenador: Sustituciones	Sin asignación	Sin asignación	Entrenador: Sustituciones

ATAQUE AVANZADO

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Control de bloqueos	Mantén pulsado L . Usa R para elegir roll o fade y pulsa Ⓢ para elegir el lado del bloqueo.
Pase picado	Pulsa A
Pase largo bombeado/Pase bombeado	Pulsa X
Pase espectacular	Pulsa dos veces A
Alley-Oop	Pulsa dos veces X
Control del receptor	Mantén pulsado A para que el compañero seleccionado se acerque al balón. Espera a que se ponga a distancia de entrega o suelta A para forzar el pase antes de tiempo.

Acción	Control
Pase hacia canasta	Mantén pulsado X para que el compañero seleccionado haga un corte hacia canasta, espera que se coloque a distancia o suelta X para forzar el pase antes de tiempo.
Finta de pase	X + A
Pase en salto	Y + B
Pasar y seguir	Mantén pulsado B para mantener el control del pasador, suelta B para recibir el balón de nuevo.
Mate/Bandeja tras rebote ofensivo, rematar alley-oop (al controlar al receptor)	Mantén Y
Pase con PRO STICK™	R + Ⓢ

ATAQUE AVANZADO

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Jugadas posicionales	Sin asignación	Sin asignación
Pase largo bombeado/ Pase bombeado	▲	Y
Pase espectacular	Pulsa dos veces ▶	Pulsa dos veces X
Alley-Oop	Pulsa dos veces ▲	Pulsa dos veces Y

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Control del receptor	Mantén pulsado ▶ para que el compañero seleccionado se acerque al balón. Espera a que se ponga a distancia de entrega o suelta ▶ para forzar el pase antes de tiempo.	Mantén pulsado X para que el compañero seleccionado se acerque al balón. Espera a que se ponga a distancia de entrega o suelta X para forzar el pase antes de tiempo.
Pase hacia canasta	Mantén pulsado ▲ para que el compañero seleccionado haga un corte hacia canasta, espera que se coloque a distancia o suelta ▲ .	Mantén pulsado Y para que el compañero seleccionado haga un corte hacia canasta, espera que se coloque a distancia o suelta Y .
Finta de pase	▲ + ▶	Y + X
Pase en salto	◀ + ▼	B + A
Pasar y seguir	Mantén pulsado ▼ para mantener el control del pasador. Suelta ▼ para recibir el balón de nuevo.	Mantén pulsado A para mantener el control del pasador. Suelta A para recibir el balón de nuevo.
Mate/Bandeja tras rebote ofensivo, rematar alley-oop (al controlar al receptor)	Mantén ◀	Mantén B
Pase con PRO STICK™	Sin asignación	Sin asignación

DEFENSA AVANZADA

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Movimiento	
Baile rápido	+ +
Robo	Pulsa
Tapón	
Rebote	(cuando el balón esté en el aire)
Cortar/Agarrar	Pulsa
Forzar carga	Mantén
Fingir falta	Pulsa dos veces
Negar balón	Mantén cuando estés cerca de un oponente
Defensa intensa	
Acosar al driblador	Mantén
Puntear	Mueve rápidamente y suelta
Manos arriba	Mantén
Negar manos fuera	Mantén (mientras haces defensa sin balón)
Dos contra uno	Pulsa y mantén
Icono de Dos contra uno	Pulsa y luego mantén pulsado el icono del jugador deseado para el Dos contra uno

DEFENSA AVANZADA

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Movimiento		
Baile rápido	+ +	+ +
Robo	Pulsa	Pulsa
Tapón		
Rebote	(balón en el aire)	(balón en el aire)
Cortar/ Agarrar	Pulsa	Pulsa
Forzar carga	Mantén	Mantén
Fingir falta	Pulsa dos veces	Pulsa dos veces
Negar balón	Mantén cuando estés cerca de un oponente	Mantén cuando estés cerca de un oponente
Defensa intensa		
Acosar al driblador	Mantén cuando estés cerca de un oponente.	Mantén cuando estés cerca de un oponente.
Puntear	Sin asignación	Sin asignación
Manos arriba	Sin asignación	Sin asignación
Negar manos fuera	Sin asignación	Sin asignación
Dos contra uno	Sin asignación	Sin asignación
Icono de Dos contra uno	Sin asignación	Sin asignación

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Tiro en suspensión	Mueve y mantén Ⓒ hacia abajo (hacia arriba para un tiro a tablero)
Finta de tiro	Comienza un tiro en suspensión, luego suelta rápidamente Ⓒ
En carrera/Bomba (penetrando a media distancia)	Mantén Ⓒ hacia abajo
Batida de salto	Pulsa Y en estático o penetrando (Ⓒ determina la dirección del salto)
Tiro en giro	ZR + pulsa dos veces Y en estático o penetrando
Bandeja normal (penetrando hasta el aro)	Mueve y mantén Ⓒ a izquierda, derecha o arriba durante la penetración (la dirección de Ⓒ determina con qué mano se finaliza)
Bandeja tras euro paso (penetrando hasta el aro)	Pulsa dos veces Y mientras mantienes Ⓒ hacia la mano sin balón
Bandeja a aro pasado (penetrando por la línea de fondo)	Mantén Ⓒ en la dirección de la mano más cerca de la línea de fondo
Bandeja de cuna (penetrando hasta el aro)	Pulsa dos veces Y (mientras mantienes Ⓒ hacia la mano del balón)
Mate a dos manos (penetrando hasta el aro)	ZR + mantén Ⓒ hacia arriba

Acción	Control
Mate dominante/otra mano (penetrando hasta el aro)	ZR + mueve y mantén  a izquierda/derecha para hacer un mate con esa mano
Mate espectacular (penetrando hasta el aro)	ZR + mantén  hacia abajo
Paso de avance	Finta de tiro, luego mueve  de nuevo antes de que acabe la finta

PRO STICK™: TIRO Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Tiro en suspensión	Sin asignación	Sin asignación
Finta de tiro	Sin asignación	Sin asignación
En carrera/Bomba (penetrando a media distancia)	Sin asignación	Sin asignación
Batida de salto	Pulsa  en estático o penetrando ( determina la dirección del salto)	Pulsa  en estático o penetrando ( determina la dirección del salto)
Tiro en giro	SR + pulsa dos veces  en estático o penetrando	SR + pulsa dos veces  en estático o penetrando
Bandeja normal (penetrando hasta el aro)	Sin asignación	Sin asignación
Bandeja tras euro paso (penetrando hasta el aro)	Pulsa dos veces  mientras mantienes  hacia la mano sin balón	Pulsa dos veces  mientras mantienes  hacia la mano sin balón

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Bandeja de cuna	Pulsa dos veces Y mientras mantienes L hacia la mano del balón	Pulsa dos veces Y mientras mantienes L hacia la mano del balón
Bandeja a aro pasado (penetrando por la línea de fondo)	Sin asignación	Sin asignación
Mate a dos manos (penetrando hasta el aro)	Sin asignación	Sin asignación
Mate dominante/otra mano (penetrando hasta el aro)	Sin asignación	Sin asignación
Mate espectacular (penetrando hasta el aro)	Sin asignación	Sin asignación
Cambio de tiro en el aire	Sin asignación	Sin asignación
Paso de avance	Sin asignación	Sin asignación

PRO STICK™: DRIBLING

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Finta salida triple amenaza	Mueve Ⓒ hacia izquierda/derecha/arriba
Amago de triple amenaza	ZR + mueve Ⓒ hacia la izquierda o derecha
Size-up de triple amenaza	ZR + mueve Ⓒ hacia arriba
Giro hacia fuera de triple amenaza	Gira Ⓒ

Acción	Control
Paso atrás de triple amenaza	ZR + pulsa  hacia abajo
Combo de size-up personal	Pulsa  hacia arriba
Amago (rápido)	Pulsa  hacia la derecha (al driblar con la mano derecha)
Amago (salida)	ZR + pulsa  hacia la derecha (al driblar con la mano derecha)
Dentro-fuera	ZR + pulsa  hacia arriba
Cambio de dirección (frente)	Pulsa  hacia la izquierda (al driblar con la mano derecha)
Cambio de dirección (entre las piernas)	ZR + Mueve  hacia la izquierda (al driblar con la mano derecha)
Cambio de dirección a amago de salida	Realiza un cambio de dirección normal, entre las piernas o por la espalda y encadénalo rápidamente con un amago antes de que el balón cambie de mano
Por la espalda	Pulsa  hacia abajo
Giro	Gira  en el sentido de las agujas del reloj y suéltalo rápidamente (al driblar con la mano derecha)
Medio giro	Gira  un cuarto de círculo de derecha a arriba y suéltalo rápidamente (al driblar con la mano derecha)
Paso atrás	ZR + pulsa  hacia abajo

PRO STICK™: TIRO

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Finta salida triple amenaza	Sin asignación	Sin asignación
Amago de triple amenaza	Sin asignación	Sin asignación
Size-up de triple amenaza	Sin asignación	Sin asignación
Giro hacia fuera de triple amenaza	Sin asignación	Sin asignación
Paso atrás de triple amenaza	Sin asignación	Sin asignación
Amago (rápido)	Sin asignación	Sin asignación
Amago (salida)	Sin asignación	Sin asignación
Dentro-fuera	Sin asignación	Sin asignación
Cambio de dirección (frente)	Sin asignación	Sin asignación
Cambio de dirección (entre las piernas)	Sin asignación	Sin asignación
Cambio de dirección a salida de amago	Sin asignación	Sin asignación
Por la espalda	Sin asignación	Sin asignación
Giro	Sin asignación	Sin asignación
Medio giro	Sin asignación	Sin asignación
Paso atrás	Sin asignación	Sin asignación

TIROS EN EL POSTE

(PULSA  PARA POSTEAR)

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Gancho en el poste (distancia corta)	Mantén  hacia arriba (con  neutral)
Gancho tras finta de hombro	 + mantén  hacia arriba (con  neutral)
Suspensión atrás en el poste (más allá de distancia cercana)	Mueve y mantén  hacia abajo, izquierda o derecha
Bandeja en el poste	Mantén  hacia arriba (mientras  está hacia el aro)
Bandeja pase ofensivo	Mantén  hacia el aro (mientras mantienes  hacia el aro)
Fade tras finta de hombro	 + mueve y mantén  hacia abajo, izquierda o derecha (con  neutral)
Finta de tiro	Inicia un tiro indicado anteriormente y mueve  a la posición neutral
Por debajo/Paso de avance	Finta de tiro, luego mueve  de nuevo antes de que acabe la finta

TIROS EN EL POSTE

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Gancho en el poste (distancia corta)	Sin asignación	Sin asignación
Gancho tras finta de hombro	Sin asignación	Sin asignación
Suspensión atrás en el poste (más allá de distancia cercana)	Sin asignación	Sin asignación
Bandeja pase ofensivo	Sin asignación	Sin asignación
Fade tras finta de hombro	Sin asignación	Sin asignación
Finta de tiro	Sin asignación	Sin asignación
Por debajo/Paso de avance	Sin asignación	Sin asignación

MOVIMIENTOS EN EL POSTE

(PULSA **ZL** PARA POSTEAR)

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Giro rápido / Penetración con gancho	Gira Ⓢ
Fintas	Pulsa Ⓢ en cualquier dirección, salvo en la contraria al aro
Salto en el poste	Mueve y mantén Ⓒ a la izquierda o a la derecha en dirección contraria al aro y luego pulsa Y
Paso atrás en el poste	Mantén Ⓒ en dirección contraria al aro y luego pulsa Y
Reverso	Mueve y mantén Ⓒ a la izquierda o a la derecha hacia el aro y luego pulsa Y

MOVIMIENTOS EN EL POSTE

(PULSA  PARA POSTEAR)

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Giro rápido	Sin asignación	Sin asignación
Gancho de entrada	Sin asignación	Sin asignación
Fintas	Sin asignación	Sin asignación
Salto en el poste	Mantén  a la izquierda o a la derecha en dirección contraria al aro y luego pulsa 	Mantén  a la izquierda o a la derecha en dirección contraria al aro y luego pulsa 
Paso atrás en el poste	Mantén  en dirección contraria al aro y luego pulsa 	Mantén  en dirección contraria al aro y luego pulsa 
Reverso	Mueve y mantén  a la izquierda o a la derecha hacia al aro y luego pulsa 	Mueve y mantén  a la izquierda o a la derecha hacia al aro y luego pulsa 

CONTROLES DEFENSIVOS

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control	Contexto
Movimiento		Cualquiera
Baile rápido	 +  + 	Cualquiera
Robo	Pulsa 	Cualquiera
Tapón	Pulsa 	Cualquiera
Rebote	 (balón en el aire)	Cualquiera
Cortar/ Agarrar	Pulsa 	Cualquiera
Forzar carga	Mantén 	Cualquiera
Fingir falta	Pulsa dos veces 	Defensa sobre el balón
Defensa intensa		Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén  + mueve  hacia el driblador	Defensa sobre el balón
Puntear	Mueve 	Defensa sobre el balón
Manos arriba	Mantén  en cualquier dirección	Defensa sobre el balón
Negar balón	Mantén  en cualquier dirección	Defensa sin el balón
Dos contra uno		Cualquiera

CONTROLES DEFENSIVOS

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Contexto
Movimiento			Cualquiera
Baile rápido	+ +	+ +	Cualquiera
Robo	Pulsa	Pulsa	Cualquiera
Tapón	Pulsa	Pulsa	Cualquiera
Rebote	 (balón en el aire)	 (balón en el aire)	Cualquiera
Cortar/Agarrar	Pulsa	Pulsa	Cualquiera
Forzar carga	Mantén	Mantén	Cualquiera
Fingir falta	Pulsa dos veces	Pulsa dos veces	Defensa sobre el balón
Defensa intensa	Mantén	Mantén	Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén + mueve hacia el driblador	Mantén + mueve hacia el driblador	Defensa sobre el balón
Puntear	Sin asignación	Sin asignación	N/A
Manos arriba	Sin asignación	Sin asignación	N/A
Negar balón	Sin asignación	Sin asignación	N/A
Dos contra uno	Sin asignación	Sin asignación	N/A

CONTROLES SIN BALÓN

ATAQUE

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Iniciar en estático	ZL
Iniciar en movimiento	ZL mientras te mueves hacia el defensor
Empujón	Ⓒ hacia el defensor
Giro	Gira Ⓒ en cualquier sentido, empezando a partir de las 6 (de 6 a 1 en sentido contrario a las agujas del reloj o de 6 a 11 en el sentido de las agujas del reloj)
Transición	Mueve rápidamente Ⓔ hacia el jugador con el balón o la canasta
Negar transición de posición	Mueve Ⓔ arriba o abajo cuando el atacante intente la transición
Salir	Ⓒ en dirección contraria al atacante o suelta ZL
Caminar	Ⓒ + Ⓔ hacia el defensor

ATAQUE

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Iniciar en estático	SL	SL
Iniciar en movimiento	SL mientras te mueves hacia el defensor	SL mientras te mueves hacia el defensor
Empujón	Ⓒ hacia el defensor	Ⓒ hacia el defensor

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Giro	Sin asignación	Sin asignación
Transición	Sin asignación	Sin asignación
Negar transición de posición	Sin asignación	Sin asignación
Salir	Ⓒ en dirección contraria al atacante o suelta SL	Ⓒ en dirección contraria al atacante o suelta SL
Caminar	Sin asignación	Sin asignación

DEFENSA

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Iniciar en estático a negar o poste sin balón	ZL
Empujón	Ⓒ hacia el atacante
Apartarse durante posteo	Mueve rápidamente Ⓒ en la dirección en la que te está empujando el atacante
Transición	Mueve rápidamente Ⓒ hacia arriba, abajo, izquierda, derecha
Negar transición de posición	Mueve Ⓒ arriba o abajo cuando el defensor intente la transición
Salir	Ⓒ en dirección contraria al atacante
Empellón	Mantén ZL para impedir el paso al jugador atacante
Cortar /Agarrar	Pulsa A

DEFENSA

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Iniciar en estático a negar o poste sin balón		
Empujón	 hacia el atacante	 hacia el atacante
Apartarse durante posteo	Sin asignación	Sin asignación
Transición	Sin asignación	Sin asignación
Negar transición de posición	Sin asignación	Sin asignación
Salir	 en dirección contraria al atacante	 en dirección contraria al atacante
Empellón	Mantén  para impedir el paso al jugador atacante	Mantén  para impedir el paso al jugador atacante
Cortar /Agarrar	Pulsa 	Pulsa 

CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K19

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

LEAD ENGINEER

Andrew Marrinson

ART DIRECTOR

Joel Friesch

ENGINEERING

AI ENGINEERS

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

ENGINEERS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
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
Scott Kohn
Katherine Hayton
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
Mark Chatfield
Anish Ramaswamy
Igor Pevac
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Pujan Dave
Chi-Hao Kuo
Kemi Peng
Joe Nathan
John Walker
Ashwath Ramadas
Dhruva Seelin
Gabor Valasek
Anneliese Fang
Craig Stewart
Gabor Hodossy
Tianli Bi
Viktor Vad
Shubham Rastogi
Zeleng Zhuang
Ayush Mahotra
Marcus Pierce
Luan Haoqing
Emre Findik
Peilin Li
Asaf Geva

ENGINEER INTERNS

Xin Hu
Alex Longazo

TECH GROUP

DIRECTOR OF TECHNOLOGY

Tim Walter

LEAD LIBRARY ENGINEER

Ivar Olsen

LIBRARY ENGINEERS

Boris Kazanskii

Zhe Peng

Brian Ramagli

MAYA TOOLS SOFTWARE ENGINEER

Andras Jambori

TOOLS ENGINEER

Prajwal Manjunath

BUILD TOOLS ENGINEER

Nick Contini

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER

Jeff Thomas

SENIOR PRODUCERS

Asif Chaudhri

Erick Boenisch

Felicia Steenhouse

Ben Bishop

Zach Timmerman

Rob Jones

GAMEPLAY DIRECTOR

Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN

Jerson Sapida

Dion Peete

Jay Iwahashi

Jason Souza

Dan Indra

Joe Levesque

Abe Navarro

Jon Corl

Eric Dillard

Nino Samuel

Dan Bickley

Jesse Bean

Dave Zdyrko

Matt Underwood

Robert Nelson

Kurtis Hon

Michael Stauffer

Scott O'Gallagher

Charles Williams

Himanshu Vartak

Brett Hawkins

Ben Horne

Himanshu Vartak

Brett Hawkins

Shane Coffin

Peter Cornforth

Grant Wilson

Jesse Hamburger

Pierre Luc-Grenon

Jeff Schrader

Tamir Nadav

ART TEAM

CHARACTER LEAD

Ann Sidenblad

CHARACTER ARTIST

Evan Ahlheim

Tim Auer

Chris Darroca

Andy Foster

Winnie Hsieh

Yuki Yamamura

ADDITIONAL CHARACTER ART

Robert Barnes

3D SCANNING TECHNICIAN

Lourde Canavati

TECHNICAL ART LEAD

Stewart Graff

TECHNICAL ART

Walter Crouch

Crysta Frost

Joe Hultgren

Bugi Kaigwa

Tenghao Wang

CHARACTER TECHNOLOGY LEAD

Emre Yilmaz

TECHNICAL ART PRODUCTION

Michael Miller

ENVIRONMENT LEAD

John Lee

ENVIRONMENT ARTIST

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong
Alfonso Villar
Christian Cunningham

LIGHTING LEAD

Joe Clark

LIGHTING ARTIST

Randy Cooper

ADDITIONAL LIGHTING ART

Craig Schiller

ANIMATION DIRECTOR

Roy Tse

LEAD GAMEPLAY ANIMATOR

Eric Perrier

LEAD PERFORMANCE ANIMATOR

Derek Kurimoto

ANIMATION TECHNICAL LEAD

Jamie Wicks

ANIMATORS

Elias \"ELI\" Figueroa
Robert Firestone

ADDITIONAL ANIMATION

Mostafa Elsayed
David Ong
David Yuen

PERFORMANCE CAMERA

Jonathan Lyons

PERFORMANCE FACIAL LEAD

Joel Flory

PERFORMANCE FACIAL ANIMATION

Rhea Shetty
Jean Lin
Tyler Clapp
Gerald Green
Nick Malutama
Matthew Sweeney

PROP ARTIST

Roger Ridley

UI ART DIRECTOR

Herman Fok

UI ART LEADS

Justin Cook
Albert Carmona

UI ART PRODUCER

Jared Rubio Delamora

UI VISUAL DESIGN

Zhen Xiong Tan
Anthony Yau

USER INTERFACE

Quinn Kaneko
Jeffrey Davis
Andrew Michael Chin
David Lee
Myra Shadle
Jeffrey Davis
Myra Shadle
Frank Palmer
Ya Han Hsu

ADDITIONAL UI ART

Jason Rasmussen
Kelvin Wang
Jocelyn Barrios
Blake Landry

STUDIO ART DIRECTOR

Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCERS

Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang
Kyle Killian

FACE CAPTURE

Pixelgun Studio

SPECIAL THANKS

2K Mocap
Matt Chalwell
Chank Diesel
Lee Olsen
Tony Reynolds
Ezra Li Eismont
Alexander Sparks
Griffin One
Virtuos
XPEC Art Center
Original Force
2K Czech
Custom Tattoo Design
Graffiti South Africa

VC BUDAPEST

ENGINEERS

Andras Jambori
Gabor Valasek
Gabor Hodosi
Viktor Vad
Máté Pinczel

VC SOUTH

TECHNICAL DIRECTOR

Steve Ranck

CREATIVE DIRECTOR

Brian Silva

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

Chien Yu

PRODUCER

Rob Leach

ENGINEERS

Mike Bowman
Thang Nguyen
David Msika
Caleb Liu
Stephen Carrington
Kemi Peng
Jason Mooradian
Trent Snyder
Robert Rouhani
Samuel Flores

LEAD ARTISTS

Andrew Rai
Jordan Edell
Dale Henderscheid

QA TESTERS

Alec Jacques
Sophia Gold

OFFICE MANAGER

Lori Vermeer

SPECIAL THANKS

Chloe Xiu

VC AUDIO TEAM

AUDIO DIRECTOR

Joel Simmons

SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS

Daniel Gardopee

SR. AUDIO ENGINEERS

Todd Gunnerson
Randy Rivas

AUDIO ENGINEER

James Yanisko

SCRIPT WRITERS

Tor Unsworth
Rhys Jones

ADDITIONAL AUDIO

John Crysedale

AUDIO ASSISTANT

Mason Thomas

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION SUPPORT

Brian Buel

ADDITIONAL AUDIO POST

Casey Cameron
Paul Courselle
Mark Middleton

ADDITIONAL SCRIPT WRITING

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz

BROADCAST TEAM & VOICE TALENT

PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER

Kevin Harlan

COLOR ANALYSTS

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

SPECIAL GUEST

Bill Simmons
Kobe Bryant
Kevin Garnett

SIDELINE REPORTER

David Aldridge

STUDIO HOST

Ernie Johnson

STUDIO ANALYST

Shaquille O'Neal
Kenny Smith

PA ANNOUNCER

Peter Barto

PROMO ANNOUNCER

Jay Styne
Jimmy Hodson

SPANISH ANNOUNCERS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

G-LEAGUE ANNOUNCERS

Blake Suniga
Tim Swartz
Brian Banifatemi

G-LEAGUE PA ANNOUNCER

Mark Middleton

CHINESE ANNOUNCERS

Yi Yang
Jian Yang
Qun Su

CHINESE PA ANNOUNCER

Tony Chen

SPANISH ANNOUNCERS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

2KTV CAST**HOST & PRODUCER**

Rachel A. DeMita

LEAD CAMERA & EDITOR

Alan Palmer

GAME EXPERT & PRODUCER

Jonathan Smith

PRODUCER

Jessica Teuscher

EXECUTIVE PRODUCER

Joel Simmons

EDITOR & CAMERA

Rodney Johnson
David Park

EDITOR

Mary Dorochowicz

LEAD GRAPHICS

Jolan Wood

PRODUCTION ASSISTANT

Blake Suniga

2K EMCEE

Mason Thomas

AUDIO MIX

James Yanisko

ADDITIONAL CAMERA

Ian Levasseur

MyCAREER**CAST & CREW****STARRING****MyPLAYER/A.I.**

Philip Smithey

COREY HARRIS

Aldis Hodge

COACH STACKHOUSE

Michael Rapaport

BIG TUNNEY

Anthony Mackie

ZACH COLEMAN

Haley Joel Osment

COACH KELLER

Rob Huebel

MARCUS YOUNG

Mo McRae

PAUL TATUM

Ricky Whittle

HOWIE CARTER

Blake Jenner

NIKKI DAVIS

Ginger Gonzaga

SHANGHAI COACH

Vic Chao

WEI LI

Allen Rowe

ZHANG TAN

Jason Ko

MARCIE SMITH

Meghan Lennox

JACKSON ELLIS

Will Blagrove

ATM

Sheldon Bailey

INDIANA STATE FAIR CARNY

George Kareman

RESTAURANT OWNER

Christian Papierniak

CHAUFFEUR

Evan deRouin

MAZE GIRL #1

Ally Quinn

MAZE GIRL #2

Aly Trasher

CHINESE FAN/CHINESE NEIGHBOR

Quint Ong

NICKYLE STRONG

Ser'Darius Blain

VERONIKA POWERS

Alanna Thompson

ASSISTANT COACH

Donathan Walters

CHARLIE SKIDDOES

Thomas Gelo

MARCO SPINELLI

Sullivan Jones

KAI DONALDSON

Khleo Thomas

DON DIEBOLD

Scott Perry

JESSIA SHEER

Kat Ann Nelson

ARLO CHARLES

Adam Shapiro

DR. JACOB RUBIN

Paul Ghiringhelli

RACHEL A. DEMITA AS HERSELF**RONNIE 2K AS HIMSELF****FLOYD THE BARBER**

Todd Anthony

FOOT LOCKER EMPLOYEE

Joel Ferreira-Clifton

NBA STORE EMPLOYEE

Tyler Idowu

ALLEY-OOPS TATTOO EMPLOYEE

Lyndsy Kail

SWAG'S EMPLOYEE

Caittin McGinty

BOOST STAND EMPLOYEE

Heather Gordon

GATORADE FUEL STATION EMPLOYEE

Austin Simon

WHEELS EMPLOYEE

Danielle O'Dea

MyTEAM SHOP EMPLOYEE

Ray Carbonel

SPECIAL EVENT STAFFER

Sheila Cuaderno

REPORTERS

Evan deRouin

Alexandra Grant

Christian Papierniak

NBA STARS

Kareem Abdul-Jabbar as Himself

Shaquille O'Neal as Himself

Anthony Davis as Himself

Giannis Antetokounmpo as Himself

Ben Simmons as Himself

PRODUCTION

DIRECTOR

Christian Papierniak

PRODUCTION MANAGER

Evan deRouin

WRITTEN BY

Adam Hoetzel

STORY BY

Christian Papierniak

EDITOR

Camille Thoman

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

Rich Paisley

1ST ASSISTANT CAMERA OPERATOR

Mike Dumin

CAMERA OPERATOR (2ND UNIT)

Dave Daniel

1ST ASSISTANT CAMERA OPERATOR

(2ND UNIT)

Lee Jordan

KEY GRIP

Orlando Orona

GRIP (2ND UNIT)

Todd Kuhn

SCRIPT SUPERVISOR

Chloe Williams

PRODUCTION INTERN

Anker Fanoe

CASTING BY

Caldwell/Kostenbauder Casting

ADDITIONAL WRITING & EDITING

Ben Bishop

ADDITIONAL WRITING

Dan Indra

MyGM: THE SAGA CONTINUES

WRITER

James Marceda

STORY BY

Erick Boenisch

DIRECTED BY

John Walker

2K MOTION CAPTURE DEPARTMENT

SUPERVISOR

David Washburn

PERFORMANCE CAPTURE STAGE MANAGER

Anthony Tominia

SENIOR TECHNICAL/PRODUCTION MANAGER

David Voci

ASSOCIATE PRODUCTION MANAGER

Michelle Hill

TECHNICAL LEAD

Nateon Ajello

PIPELINE ENGINEER

Charles Harris III

ASSISTANT DIRECTOR

Alexandra Grant

ASSOCIATE PRODUCER

Marilyn Escobar

STAGE TECHNICIAN II

Emma Castles
Jeremy Schichtel

STAGE TECHNICIAN I

Roy Matos
Michael Listo
Lance Mitchell

STAGE BUILDER

Viqui Peralta

PRODUCTION SPECIALIST II

Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

PRODUCTION SPECIALIST I

Nihal Rashinkar
Jennifer Mullaly
Leonardo Quert

RESEARCH AND DEVELOPMENT

J. Mateo Baker

TECHNICAL MANAGER

Nateon Ajello

MOTION CAPTURE STAGE BUILDER

Viqui Peralta

MOTION CAPTURE SPECIALIST II

Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

MOTION CAPTURE SPECIALIST I

Jeremy Wages
Michelle Hill

AUDIO ENGINEERS

Daniel Morales
Kyle Renteria

MAKE-UP ARTISTS

Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones
Arielle Abelon

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardez
Cody Flowers
Travis Neuroth
Italo Robinson
Logan "Lomo Saltado" Emerson
Dylan Reeves

ADDITIONAL AUDIO**ARENA ORGAN, BEATS**

Music, & Additional

IN-GAME MUSIC

Casey Cameron

STUDIO SHOW MUSIC

Cody Mills

BEAT MACHINE MUSIC

Gramoscope Music

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT

Christopher Jones

PLAYER CHATTER

Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon

ADDITIONAL PLAYER CHATTER

Kevin Gu
Yu Gu
Evan Li
Ryan Wang
Zongye Yang

ADDITIONAL REFEREE

Tianyi Yang

SPECIAL THANKS

Red Rowdies

CROWD CHATTER

Kelsie Lahti
Ashley Landry
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Wilster Phung
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp

2K**PRESIDENT**

David Ismaier

CHIEF OPERATING OFFICER

Phil Dixon

SVP, SPORTS OPERATIONS

Jason Argent

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT

Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT**VP, CREATIVE DEVELOPMENT**

Josh Atkins

CREATIVE DIRECTORS

Joe Quadara

Jonathan Pelling

Francois Giuntini

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES

Robert Clarke

**SR. DIRECTOR OF
CREATIVE PRODUCTION**

Jack Scalici

**SR. DIRECTOR OF STORY AND CREATIVE
DEVELOPMENT**

Chad Rocco

**SR. MANAGER OF
CREATIVE PRODUCTION**

Josh Orellana

CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR

William Gale

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS

Cathy Neeley

Megan Grunenwald-Rohr

CREATIVE DIRECTOR

Mike Read

CAPTURE SERVICE LEAD

Luke McCarthy

SR. CAPTURE SPECIALIST

Dana Koerlin

SR. RESEARCH ANALYST

David Rees

USER RESEARCH MANAGER

Francesca Reyes

LEAD USER RESEARCHER

Gina Smith

CREATIVE DIRECTOR

Julian O'Neal

2K MARKETING TEAM**VP OF MARKETING**

Alfie Brody

DIRECTOR OF MARKETING

Alan Ho

SR. BRAND MANAGERS

Andrew Blumberg

William Inglis

ASSOCIATE MARKETING MANAGERS

Jessica Perez

Michael Howard

NBA 2K CONTENT COORDINATORS

Jared Daye

Josh Tadlock

**NBA 2K GRAPHIC DESIGN
COORDINATOR**

Sarah Wawrzynowski

VP OF COMMUNICATIONS

Cori Barrett

SR. COMMUNICATIONS MANAGER

Ryan Peters

DIRECTOR, DIGITAL MARKETING

Ronnie Singh

**ASSOCIATE CONSUMER ENGAGEMENT
MANAGER**

Joshua Lander

SR. DIRECTOR, MARKETING

Jackie Truong

PROJECT MANAGER

Heidi Oas

MARKETING PRODUCTION MANAGER

Ham Nguyen

PRODUCTION DESIGNER

Nelson Chao

SR. GRAPHIC DESIGNER

Christopher Maas

GRAPHIC DESIGNER

Chris Cratty

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION

Kenny Crosbie

**ASSOCIATE VIDEO,
PRODUCTION MANAGER**

Nick Pylvanainen

VIDEO EDITOR / MOTION**GRAPHIC DESIGNER**

Michael Regelean

VIDEO EDITORS

Shane McDonald

**JR. VIDEO EDITOR/CAPTURE
SPECIALIST**

Evan Falco

WEB DIRECTOR

Nate Schaumberg

SR. WEB DESIGNER

Keith Echevarria

SR. WEB DEVELOPER

Gryphon Myers

WEB PRODUCER

Tiffany Nelson

DIRECTOR, CHANNEL MARKETING

Anna Nguyen

CHANNEL MARKETING MANAGER

Marc McCurdy

CHANNEL PROJECT MANAGER

Dustin Choe

PARTNER MARKETING SPECIALIST

Kelsie Lahti

SR. DIRECTOR OF EVENTS

Leslie Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER

David Iskra

EVENT TECH MANAGER

Mario Higareda

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE

Ima Somers

CUSTOMER SERVICE MANAGER

David Eggers

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR

Mike Thompson

CUSTOMER SERVICE LEAD

Crystal Pittman

**SENIOR CUSTOMER
SERVICE ASSOCIATES**

Alicia Nielsen

Ryosuke Kurosawa

Dominic Hurton

**SR. DIRECTOR
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Jessica Hopp

**SR. MANAGER
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Greg Brownstein

**ASSOCIATE MANAGER
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Ashley Landry

**SR. COORDINATOR
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Megan Reyes

**MANAGER, MUSIC
PARTNERSHIPS & LICENSING**

David Kelly

2K OPERATIONS**SVP, SR. COUNSEL**

Peter Welch

VP, BUSINESS AFFAIRS

Jerry Wang

COUNSEL

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

VP, PUBLISHING OPERATIONS

Steve Lux

DIRECTOR OF OPERATIONS

Dorian Rehfield

**SR. DIRECTOR OF
ANALYTICS AND DATA SCIENCE**

Mehmet Turan

DATA ANALYST

Mo Lin

MANAGER, GAME ANALYTICS

Kyle Bishop

DIRECTOR OF MONETIZATION

Dennis Ceccarelli

LIVE OPS PRODUCT MANAGER NBA 2K

Andrew Birdsall

SR. USER RESEARCH ANALYST

David Rees

DATA ANALYTICS MANAGER

Alvin Li

DATA SCIENTIST

Robin Luo

STRATEGY ANALYST

Benjamin Simonett

PARALEGAL

Xenia Mul

2K IT**SR. DIRECTOR, 2K IT**

Rob Roudebush

TECHNICAL DIRECTOR

Russell Mains

SR. IT MANAGER

Bob Jones

**SR. SYSTEMS
ENGINEERING MANAGER**

Jon Heysek

SR. NOC MANAGER

Vaclav Dolezal

SR. IT MANAGER

Lee Ryan

ONLINE MANAGER

Scott Darone

NETWORK ENGINEERS

Don Claybrook

Fernando Ramirez

SR. SYSTEMS ENGINEER

Petr Fiala

SYSTEMS ENGINEERS

Joseph Davila

Manish Patel

Michal Bernat

Peter Pribylinec

Radek Trojan

HELPDESK SUPERVISOR

Scott Alexander

SYSTEMS ADMINISTRATORS

Davis Krieghoff

Joseph Thompson

Tareq Abbassi

IT SUPPORT SPECIALIST

Brandon McMurray

Christopher Smith

IT ANALYST

Michael Caccia

**2K INTERNATIONAL
PUBLISHING****VP PUBLISHING, OPERATIONS**

Murray Pannell

**DIRECTOR, INTERNATIONAL
MARKETING AND COMMUNICATIONS**

Jon Rooke

**HEAD OF INTERNATIONAL
BRAND MARKETING**

David Halse

**SENIOR INTERNATIONAL
BRAND MANAGER**

Carly Drew

**INTERNATIONAL JUNIOR
BRAND MANAGER**

James Dodd

**HEAD OF INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS**

Wouter van Vugt

**INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS MANAGER**

Amy White

**INTERNATIONAL COMMUNITY
& SOCIAL EXECUTIVE**

Dan Warren

2K INTERNATIONAL **PRODUCT DEVELOPMENT**

INTERNATIONAL PRODUCER

Mark Ward

2K INTERNATIONAL **CREATIVE SERVICES**

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES & LOCALIZATION

Nathalie Mathews

LOCALIZATION PROJECT MANAGER

Cara Lacey

LOCALIZATION AND CREATIVE SERVICES ASSISTANT

Matt Lamplugh

SR. DESIGN MANAGER

Tom Baker

GRAPHIC DESIGNER

James Quinlan

VIDEO CONTENT EDITOR

Barney Austin

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word

Robert Böck

Synthesis Iberia

Synthesis International srl

2K INTERNATIONAL **TERRITORY MARKETING** **AND COMMUNICATIONS**

Adam Perry

Agnès Rosique

Alison Gram

Belinda Crowe

Ben Seccombe

Callum Cuming

Carlo Volz

Carlos Villasante

Caroline Rajcom

Dave Blank

Dennis de Bruin

Gemma Woolnough

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Julien Brossat

Matt Gardner

Maria Martinez

Mikey Foley

Roger Langford

Sandra Mauri

Sandra Melero

Sean Phillips

Shelly van Seventer

Simon Turner

Stefan Eder

Warner Guinée

Yoona Kim

Zaida Gómez

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Kevin Smith

Phil Anderton

Nisha Verma

Richard Kelly

2K ASIA

ASIA GENERAL MANAGER

Jason Wong

ASIA MARKETING DIRECTORS

Diana Tan

Tracy Chua

ASIA SR. MARKETING MANAGER

Daniel Tan

JAPAN MARKETING MANAGER

Kyoko Fuke

CHINA MARKETING MANAGER

Leo Li

SR. PRODUCT EXECUTIVE

Rohan Ishwariyal

PRODUCT EXECUTIVE

Wayne Ng

JAPAN MARKETING ASSISTANT

David Anderson

KOREA MARKETING

ASSISTANT

Park Sangmin

SR. LOCALIZATION MANAGER

Yosuke Yano

LOCALIZATION

COORDINATORS

Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA

OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuon
Chermine Tan
Takako Davis
Yuki Suhara

BUSINESS DEVELOPMENT

Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Hidekatsu Tani
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Hyun Jookyoung
Felix Ng
Dustin Zhao

2K QUALITY ASSURANCE

SR. VICE PRESIDENT OF QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR

Scott Sanford

QUALITY ASSURANCE SENIOR TEST MANAGER

Jeremy Ford

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER - SUPPORT TEAMS

Michael Weber

PROJECT LEAD

Luis Nieves

LEAD TESTERS - SUPPORT TEAMS

Nathan Bell
Jordan Wineinger
Bill Lanker
Ashley Fountaine
Timothy Erbil

ASSOCIATE LEAD TESTERS

Philip Lui
James Schindler
Robert Marrazzo
Tim Parham
Charlene Artuz
Ana Garza
Ezra Paredes
Hugo Dominguez

SENIOR TESTERS

Anthony Wair
Eduardo Bancud
Taylor Galauska
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Robert Klemperer
David Dalie
Douglas Reilly
Zachary Little
Brian Reiss
Jessica Mitchell
Joshua Brown-Sage
Sommer Sherfey
Tyler Redmann

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Kameron Burrell
Malcolm Jackson
Annastasia Larsen
Landen Scott
Chad Morton
Anthony Morrow
Sean Wakeham
James Robinson
Darwin Layco
Alexis White
Glenn Miraflor
Ian Evans
Eduardo Perez
Dylan Garcia
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Shavawn G. Washington
Domingo Rosa
Connor Milne
James Barnes
Mark King
Austin Kim
Prescott Datuin
Julian Molina
Wenceslao Concina
Albert Song
Alex Washburn
Armando Prescott
Benjamin Henson
Blake Parham

Brandon Beltran
Brandon Carroll
Brandon Matassa
Brendan Feazell
Brendan Rudnick
Carson Askew
Christian Ramos
Christopher Mejia
Christopher Palmar
Chris Zambrano
CJ Anzures
Clarissa Asam
Cody McKeon
David Laboy
Dominic Ginter
Donald Erwin
Genaro Siciliano
Grace Gratton
Heraclio Arias
Isiah Scott
Jade Dabu
Jalen Brown
Jerico Javier
Greg Ereno
John Ramos
Jovanna Marquez
Justin Martinez
Kalaiku Nuuanu
Kaitlyne Thornton
Lo Daniels
Lucy Branch
Marco Brown
Marisa Ghilarducci
Mary Manno
Merrix Murphy
Michael Denman
Michael Schnuckel
Nick Vizcarra
Omar Moreno
Patrick Taddeo
Richard Henderson
Rodney Carden
Sidney Fackrell
Steven Smigulec
Taylor McKinnon
Todd Thomas
Tyler Towne
Wei Guan
William Patterson
Zach Akre
Zachary Dary

SPECIAL THANKS

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis

David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Chuck Baker
Robert Young
Candice Javellonar
Jeremy Richards

2K INTERNATIONAL **QUALITY ASSURANCE**

LOCALIZATION QA MANAGER

José Miñana

MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

LOCALIZATION QA SENIOR LEAD

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Elmar Schubert

LOCALIZATION QA LEADS

Adriana Cervantes
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

LOCALIZATION QA ASSOCIATE LEAD

Manuel Aguayo

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIAN

Christopher Funke
Daniel Im
Pablo Menéndez
Sarah Dembet
Timothy Cooper

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Alessandra Mazzarella
Alexander Onesti
Antoine Grelin
Benny Johnson
David Sung
Dimitri Gerard

Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriele Cesarini
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Jean-Luc Brebant
Jorge Abello Garcia
Julien Cohen
Julio Calle Arpon
Koso Suzuki
Luca Panaccione
Luca Rungi
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramón
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Stefania L. Monaco
Toni López
Yury Fesechka

2K CHENGDU **QUALITY ASSURANCE**

QA DIRECTOR
Zhang Xi Kun

QA MANAGER
Steve Manners

QA LEADS
Gao You Ming
Huang Cheng

QA ASSOCIATE LEAD
Wang Yi Min

QA SENIOR TESTERS
Liu Ya Qin

Luo Tao
Zhuo Yu

QA TESTERS

Chen Feng
Chen Ji Zhou
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Huang Hua
Long Fu Yu
Tian Meng Qi
Zhang Yong Bin
Zhao Ju Hao
Fan Hao Ran
Song Lu Yao
Gong Yi Ren
Wu Jiang Qiao

Xu Shuang Yao
Zhang Wei
Zhang Ran
Wang Li Hao
Zhang Hua Rui
Dai Tian Hao
Sun Xu"
Hou Chong
Wu Xiao Li
Zhang Xiao Peng
Xian Jia Ren
Zhang Meng
Tang Ze Cheng
Ding Jia Zhou
Zhao Xu Shuang
Wan Cheng Chen

2K CHENGDU LOCALIZATION **QUALITY ASSURANCE**

QA MANAGER
Du Jing

PROJECT LEAD
Zhu Jian

LEAD QA TESTERS
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

SENIOR QA TESTERS
Kan Liang
Hyunmin Cho
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng

QA TESTERS
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Li Ling Li
Zhao Jin Yi
Chen Xue Mei
Zhang Yi Hang
Tong Yi Feng
Tian Qi Feng
Xu Le Le
Yang Pei Xi
Li Zong Yu
Zhou Ying Ying

IT ENGINEERS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng
Zheng Xing

SPECIAL THANKS

Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Wang He Fei
Li Hua
Zhang Pei

FOX STUDIOS

Rick Fox
Victoria Fox

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION**PRESIDENT, GLOBAL PARTNERSHIPS**

Salvatore LaRocca

**SENIOR VICE PRESIDENT
LEGAL & BUSINESS AFFAIRS**

Hrishi Karthikeyan

**SENIOR MANAGER, LEGAL
& BUSINESS AFFAIRS**

Vince Kearney

**SENIOR VICE PRESIDENT
GLOBAL PARTNERSHIPS**

Matt Holt

**SENIOR DIRECTOR GLOBAL PARTNER-
SHIPS**

Adrienne O'Keeffe

MANAGER GLOBAL PARTNERSHIPS

Mary O'Laughlin

COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS

Harley Opolinsky

COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS

Harley Opolinsky
Daniel Lupin

MOTION CAPTURE TALENT

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

BASKETBALL TALENT

Hameed Ali
Ismail Ali
Cortez Barrett
C.J. Brown
Dejon Burdeaux
Aaron Cameron
Lydell Cardwell
Pierre Carter
Jalani Davis
James Davis
Cody Demps
John Dickson
Robert Duncan
Josh Fox
Brian Goins
Darius Graham
Arell Hennings
Allen Huddleston
Tyler Idowu
U.C. Iroegbu
Warren Jackson
Theo Johnson
Tony Johnson
Carson Mack
Mikh McKinney
Devin Murphy
Tyree Murray
Scott O'Gallagher
Alex Okafor
Michael Onyebalu
Jeffrey Parker
Darrell Polee
Joey Rodriguez
Ameer Shamsud-Din
Angelo Sharpless
Austin Simon
Richard J. "@foreverball" Starling
Joshua Sykes
Ryan Sypkens
T.J. Viney
Shawn Ward
Devin "@ten000hours" Williams
Kenny Woodard
Roshun Wynne, Jr.
Sammy Yeager

STREET DUNKERS

Myree "Reemix" Bowden
Jordan Kilgannon
Jeff Remington
Angelo Sharpless

PARK DANCERS

Denzel "Meechie" Harris
Daquan "Toosi" High
Judson Laipply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shreibman
Tony Ly
Dan Rue

TRAMPOLINE TALENT

Eddie Johnson
Davaughn Martin

BICYCLE TALENT

Pete Brandt

SCOOTER TALENT

Ryan Myers

SKATEBOARD TALENT

Rob Ferguson

SPECIAL THANKS

Dakarai Allen
Brandon "BDot" Armstrong
Grayson "The Professor" Boucher
Billy "Dunkademics" Doran
Chuks Iroegbu
Davion Mize
Ryan Sypkens
Larry Wickett

VISUAL CONCEPTS**SPECIAL THANKS**

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Scott Patterson
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel
Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Ursula Baker
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Kate Stricker
Karla Duarte
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Danielle Williams
Ariel Owens-Barham
Nicole Hillenbrand
Megan Grunenwald-Rohr
Jessica Hurst
Ross Graber
Jacqui Ratley
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Andre Key
John Markisch
Access Communications
Operation Sports
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Dave Mianowski
Erin Schauble
Marco Carrillo
Zachary Romer
Brandon Harter
Richard Pugh
Shavawn G. Washington
Josh Cheung
The Lee Family

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 2018 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) 2018 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://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 2018 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

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

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

EL SOFTWARE SE LE OTORGA, NO SE LE VENDE. LA APERTURA, DESCARGA, COPIA, INSTALACIÓN O UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O DE LOS MATERIALES INCLUIDOS CON ÉL IMPLICAN SU ACEPTACIÓN DE LOS TÉRMINOS DEL CONTRATO CON LA EMPRESA DE ESTADOS UNIDOS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("OTORGANTE DE LA LICENCIA", "NOSOTROS" O "NUESTRO"), 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. EN CASO DE QUE NO ESTÉ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DEL MISMO, NO SE LE PERMITIRÁ ABRIR, DESCARGARSE, INSTALARSE, COPIAR O UTILIZAR ESTE SOFTWARE.

LICENCIA

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

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

CONDICIONES DE LA LICENCIA

Acepta no (ni dar indicaciones o instrucciones a otra persona o entidad sobre cómo):

- explotar el Software con fines comerciales;
- distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar, transformar en divisa convertible o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, incluidas, de manera no exhaustiva, a Bienes o Divisas virtuales (definidas a continuación), sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia o como se contempla

expresamente en este Contrato;

- hacer copias del Software o de parte de este (aparte de por los motivos recogidos en este Contrato);
- hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;
- copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);
- usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia pueda ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, exhibir, ejecutar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- eliminar 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 (incluido, entre otros, el abuso de fallos o trucos) 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 licenciarios (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.

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 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. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea, incluidas las descargas de parches y actualizaciones. 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, con treinta días de antelación o en cualquier momento por cualquier razón más allá del control razonable de la Empresa, o si usted no cumple cualquiera de las condiciones de un acuerdo o política que regule el Software, incluidos este Contrato, la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia y/o los Términos de servicio del Otorgante de la licencia.

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, diseños de vehículos, personajes, 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 usar el software o una función de software, o 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"), o 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 del 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 este Software le permite comprar y/o conseguir una licencia para utilizar una Divisa virtual o Bienes virtuales a través del juego, 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. Este 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.

OBTENER Y COMPRAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: A través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar Divisas virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de aplicaciones o cualquier otra tienda autorizada por el Otorgante de la licencia "Tienda de Software". La compra y el uso de artículos o divisas del juego a través de una Tienda de Software se rigen por los documentos normativos de la Tienda de Software incluidos, de manera no exhaustiva, las Condiciones del Servicio y el Acuerdo del Usuario. La Tienda de Software le sublicencia a usted este servicio en línea. El Otorgante de la licencia podrá ofrecerle descuentos o promociones para la compra de DV, que pueden sufrir cambios o cesar sin previo aviso y en el momento en el que el Otorgante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podría variar en función del Software asociado. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podría 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, cuenten o no con su autorización.

CÁLCULO DESALDO: Podrá acceder y consultar los BV y DV que tenga en su Cuenta de usuario cuando esté conectado a ella. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a hacer toda clase de cálculos relacionados con los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia se reserva también, a su entera discreción, el derecho a determinar la cantidad de DV de las que dispone y adeuda su Cuenta de usuario para la adquisición de BV o para otros fines. Aunque el Otorgante de la licencia procure siempre hacer dichos cálculos sobre bases consistentes y coherentes, mediante este documento usted reconoce y está de acuerdo con que la cantidad de Bienes y Divisas virtuales que figura en su Cuenta de usuario es final, a menos que pueda proporcionarle 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 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 una partida 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, para productos de Social Point, en www.socialpoint.es/community/#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 REEMBOLSABLES: 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 se hacen responsables ante el Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de 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 restrinja 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.

LUGAR: 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.

RECOPIACIÓN 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, que se actualizará de vez en cuando, y tiene validez por encima de lo expuesto en este Contrato.

GARANTÍA

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

Con las excepciones arriba pactadas, siempre y cuando usted sea residente de un estado miembro de la Unión Europea, el Otorgante de la licencia garantiza que el Software será apto para su uso y de una calidad satisfactoria. 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.

SU RESPONSABILIDAD PARA CON EL OTORGANTE DE LA LICENCIA

Hasta donde la ley lo permita, acepta ser responsable ante el Otorgante de la licencia, 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.

HASTA DONDE LA LEY LO PERMITA, EL OTORGANTE DE LA LICENCIA NO SERÁ RESPONSABLE DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE, ENTRE OTROS, 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 UN POSIBLE AGRAVIO O NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE. HASTA DONDE LA LEY LO PERMITA, LA RESPONSABILIDAD DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA NO PODRÁ SUPERAR (SALVO DONDE LO EXIJA LA LEY VIGENTE) EL PRECIO REAL QUE USTED PAGÓ POR EL USO DEL SOFTWARE.

SI USTED RESIDE EN UN ESTADO MIEMBRO DE LA UNIÓN EUROPEA, INDEPENDIENTEMENTE DE LO QUE SE HAYA ESTABLECIDO PREVIAMENTE, EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER PÉRDIDA O DAÑO QUE USTED SUFRA Y QUE PUEDA SER CONSIDERADO UNA CONSECUENCIA RAZONABLEMENTE PREVISIBLE DEL INCUMPLIMIENTO DE ESTE CONTRATO POR PARTE DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA O DE SU NEGLIGENCIA, PERO NO SERÁ RESPONSABLE DE PÉRDIDAS O DAÑOS QUE NO FUERAN PREVISIBLES.

NO PODEMOS NI CONTROLAMOS LOS DATOS QUE FLUYEN DESDE Y HASTA NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INALÁMBRICAS U OTRAS REDES DE TERCEROS. ESE FLUJO DE INFORMACIÓN DEPENDE EN GRAN MEDIDA DE LO ACONTECIDO EN INTERNET Y EN LOS SERVICIOS INALÁMBRICOS PROPORCIONADOS O CONTROLADOS POR TERCERAS PERSONAS. EN MOMENTOS PUNTUALES, LAS ACCIONES O FALTA DE LAS MISMAS DE ESAS TERCERAS PERSONAS PODRÍAN DAR LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS. NO PODEMOS GARANTIZARLE QUE LOS PROBLEMAS ANTES INDICADOS NO OCURRIRÁN. HASTA DONDE LA LEY LO PERMITA, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O 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.

RESCISIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en

el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, que conlleva el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) 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, garantía ni documento acreditativo de los daños– a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener una restricción temporal y/u orden de cese o cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

IMPUESTOS Y GASTOS

Será responsable ante el Otorgante de la licencia, sus socios, licenciatarios, afiliados, contratistas, agentes, directivos, empleados y demás plantilla, de 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). Sin embargo, si usted reside en un estado miembro de la Unión Europea, se beneficiará de cualquier disposición obligatoria de las leyes de defensa del consumidor del estado miembro en cuestión y podrá iniciar procedimientos legales en relación con el presente Contrato en los tribunales correspondientes al mismo.

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE ESTE CONTRATO, PUEDE PONERSE EN CONTACTO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA.

El resto de cláusulas y condiciones de este CLUF se aplicarán a su uso del Software.

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. y sus filiales. 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 utilizadas en este producto son marcas comerciales, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembros de la NBA, y no se pueden usar, ni en su totalidad ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de NBA Properties, Inc. © 2018 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Producto con licencia oficial de la National Basketball Players Association. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Patentes y pendientes de patente: www.take2games.com/legal/es.