



HAC-AB38A-ESP

NBA 2K18





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
- 22 CONTROLES DEFENSIVOS
- 24 CONTROLES SIN BALÓN
- 27 CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K18
- 44 GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE,
CONTRATO DE LICENCIA Y RECOPIACIÓN DE DATOS



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

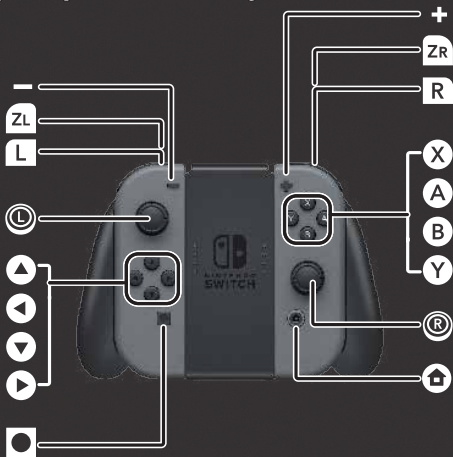
No olvides que todas las características online de NBA 2K18 estarán disponibles hasta el **31 de diciembre de 2019**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días.

Consulta los detalles en www.nba2k.com/status.

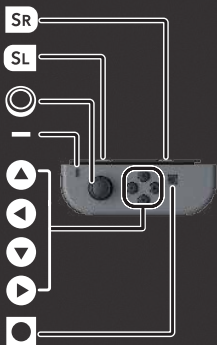
MANDOS

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

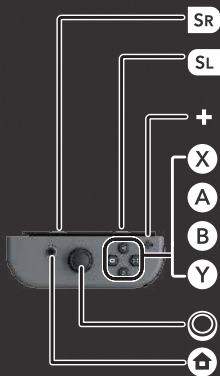
Soporte para mandos Joy-Con



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	
Pase bombeado/Alley-Oop o tapón/Rebote	
Movimientos de dribling/Tiro/ Pase o robo/Manos arriba	
N/D	Pulsa 
Rebote/Pase 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		
Pase bombeado/Alley-Oop o tapón/Rebote		
Movimientos de dribling/Tiro/ Pase o robo/Manos arriba	Sin asignación	Sin asignación
N/D	Pulsa	Pulsa
Rebote/Pase 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		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			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
Jugadas posicionales	Pulsa L , pulsa el icono del compañero deseado, elige jugada en el menú.
Pase largo bombeado/Pase bombeado	X
Pase espectacular	Pulsa dos veces A
Alley-Oop	Pulsa dos veces X
Dribble Pitch/Entrega	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.
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

Acción	Control
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 X
Alley-Oop	▲	Pulsa dos veces Y
Dribble Pitch/Entrega	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.

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
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  para que el compañero seleccionado haga un corte hacia canasta, espera que se coloque a distancia o suelta  .
Finta de pase	 + 	 + 
Pase en salto	 + 	 + 
Pasar y seguir	Mantén pulsado  para mantener el control del pasador. Suelta  para recibir el balón de nuevo.	Mantén pulsado  para mantener el control del pasador. Suelta  para recibir el balón de nuevo.
Mate/Bandeja tras rebote ofensivo, rematar alley-oop (al controlar al receptor)	Mantén 	Mantén 
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)
Forzar carga	
Fingir falta	Pulsa dos veces
Negar balón	Mantén cuando estés cerca de un oponente
Defensa intensa	
Acosar al driblador	Mantén
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)
Forzar carga		
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.
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 Ⓒ en dirección contraria al aro
Batida de salto	Pulsa Y en estático o penetrando (Ⓒ determina la dirección del salto)
Batida de giro	ZR + pulsa dos veces Y en estático o penetrando
Bandeja normal (penetrando hasta el aro)	Mueve y mantén Ⓒ a izquierda, derecha o hacia el aro durante la penetración (la dirección de Ⓒ determina con qué mano se finaliza)
Bandeja tras euro paso (penetrando hasta el aro)	Pulsa dos veces Y
Bandeja a aro pasado (penetrando por la línea de fondo)	Mantén Ⓒ hacia la línea de fondo
Mate a dos manos (penetrando hasta el aro)	ZR + mantén Ⓒ hacia el aro
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 Ⓒ en dirección contraria al aro

Acción	Control
Cambio de tiro en el aire	Inicia mate/bandeja, mueve  en cualquier dirección estando en el aire
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 	Pulsa 
Batida de giro	 + pulsa dos veces  en estático o penetrando	 + 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 	Pulsa dos veces 
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

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
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/delante
Giro hacia fuera de triple amenaza	Gira 
Paso atrás de triple amenaza	 + pulsa  en dirección contraria al aro
Dribling con ritmo	Pulsa  hacia el aro
Amago (rápido)	Pulsa  hacia la mano del balón
Amago (salida)	 + pulsa  hacia la mano del balón
Dentro-fuera	 + pulsa  hacia el aro
Cambio de dirección (frente)	Pulsa  hacia la mano sin balón
Cambio de dirección (entre las piernas)	Pulsa  entre la mano sin balón y la espalda del jugador
Cambio de dirección (salida)	 + pulsa  en dirección contraria al aro

Acción	Control
Por la espalda	Pulsa  en dirección contraria al aro
Giro	Gira  desde la mano del balón, por la espalda del jugador y vuelve rápidamente a posición neutral.
Medio giro	Gira  un cuarto de círculo desde la mano del balón a la canasta, luego vuelve rápidamente a posición neutral.
Paso atrás	 + pulsa  en dirección contraria al aro

PRO STICK™: TIRO Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Finta salida 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
Dribbling con ritmo	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

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Cambio de dirección (salida)	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

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Gancho en el poste (distancia corta)	Mantén  hacia el aro (con  neutral)
Gancho tras finta de hombro	 + mantén  hacia el aro (con  neutral)
Suspensión atrás en el poste (más allá de distancia cercana)	Mueve y mantén  a izquierda o derecha en dirección contraria al aro
Bandeja pase ofensivo	Mantén  hacia el aro (mientras mantienes  hacia el aro)
Fade tras finta de hombro	 + mueve y mantén  a izquierda o derecha en dirección contraria al aro (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  PARA POSTEAR)

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Movimiento en el poste	Mantén 
Giro rápido	Gira  al hombro exterior
Gancho de entrada	Gira  al hombro interior
Fintas	Pulsa  en cualquier dirección, salvo en la contraria al aro
Cambiar mano de dribling	Pulsa  en dirección contraria al aro

Acción	Control
Recoger dribling	Pulsa R hacia el aro
Salto en el poste	Mueve y mantén C a la izquierda o a la derecha en dirección contraria al aro y luego pulsa Y
Paso atrás en el poste	Mantén C en dirección contraria al aro y luego pulsa Y
Reverso	Mueve y mantén C a la izquierda o a la derecha hacia el aro y luego pulsa Y

MOVIMIENTOS EN EL POSTE

(PULSA **SL** PARA POSTEAR)

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Movimiento en el poste	Mantén C	Mantén C
Giro rápido	Sin asignación	Sin asignación
Gancho de entrada	Sin asignación	Sin asignación
Fintas	Sin asignación	Sin asignación
Cambiar mano de dribling	Sin asignación	Sin asignación
Recoger dribling	Sin asignación	Sin asignación
Salto en el poste	Mantén C a la izquierda o a la derecha en dirección contraria al aro y luego pulsa A	Mantén C a la izquierda o a la derecha en dirección contraria al aro y luego pulsa B

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
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
Forzar carga		Cualquiera
Fingir falta	Pulsa dos veces 	Defensa sobre el balón
Defensa intensa		Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén 	Defensa sobre el balón
Manos arriba	Mantén 	Defensa sobre el balón
Negar balón	Mantén 	Defensa sobre 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
Forzar carga			Cualquiera
Fingir falta	Pulsa dos veces	Pulsa dos veces	Defensa sobre el balón
Defensa intensa			Defensa sobre el balón
Acosar al driblador	Mantén	Mantén	Defensa sobre el balón
Manos arriba	Sin asignación	Sin asignación	Defensa sobre el balón
Negar balón	Sin asignación	Sin asignación	Defensa sobre el balón
Dos contra uno	Sin asignación	Sin asignación	Cualquiera

CONTROLES SIN BALÓN

ATAQUE

Soporte para mandos Joy-Con

Acción	Control
Iniciar en estático	
Iniciar en movimiento	 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 defensor intente la transición
Salir	 en dirección contraria al atacante o suelta 
Caminar	 +  hacia el defensor

ATAQUE

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Iniciar en estático		
Iniciar en movimiento	 mientras te mueves hacia el defensor	 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
Hacer la cama	Mueve rápidamente Ⓒ en la dirección del 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

Acción	Control
Cortar	(en estático) ZL + Ⓔ rápidamente hacia el atacante
Agarrar	(mientras defensor corre) Ⓔ + Ⓔ hacia el atacante

DEFENSA

Joy-Con™

Acción	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Iniciar en estático a negar o poste sin balón	SL	SL
Empujón	Ⓔ hacia el atacante	Ⓔ hacia el atacante
Hacer la cama	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 SL para impedir el paso al jugador atacante	Mantén SL para impedir el paso al jugador atacante
Cortar	Sin asignación	Sin asignación
Agarrar	Sin asignación	Sin asignación

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 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
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu

Eleftherios "Leftos" Aslanoglou

Bihua "Bella" Qiu

Yu Gu

Arvind Gopalakrishnan

Kefei Lei

Ivan Gusev

Heem Patel

Doug Marien

Jingjing Wang

Kiran George

Kai-Chaun Hsiao

Igor Pevac

Anish Ramaswamy

Mark Chatfield

Goksu Ugur

Zongye Yang

Li Lin

Daniel Finch

John Friar

Pujan Dave

Tianyi Yang

Jacob Longazo

JD Minwong

Sagar Mistry

Sang-Won Kim

Alex Cordova

Dominic Nicholson

Kevin Dec

Evan Li

John Conover

Apurva Kumar

Kemi Peng

Chi-Hao Kuo

INGENIEROS EN PRÁCTICAS

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 Corl
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 ESCaneo 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 Xiong Tan
Anthony Yau

INTERFAZ DE USUARIO

Albert Carmona
Andrew Michael Chin
Blake Landry
David Lee
Jared Rubio Delamora
Jeffrey Davis
Myra Shadle
Quinn Kaneko
Rob Simmons

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE LA INTERFAZ DE USUARIO

Matt Chalwell
Chris O'Neil

DIRECCIÓN ARTÍSTICA DEL ESTUDIO

Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCER

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang

FACE CAPTURE

Pixelgun Studio

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Captura de movimiento 2K
Matt Chalwell
Lee Olsen
Miquel Carrasquillo
Scape Martinez
Tony Reynolds
Virtuos
XPEC Art Center

EQUIPO DE SONIDO VC

DIRECTOR DE AUDIO

Joel Simmons

INGENIERO SÉNIOR DE SONIDO Y HERRAMIENTAS DE SONIDO

Daniel Gardopee

INGENIEROS DE SONIDO SÉNIOR

Todd Gunnerson
Randy Rivas

INGENIERO DE SONIDO

James Yanisko

GUIONISTAS

Tor Unsworth
Rhys Jones

SONIDO ADICIONAL

John Crysdale

ASISTENTE DE SONIDO

Mason Thomas

PRODUCCIÓN ADJUNTA DE SONIDO ADICIONAL

Brian Buel

POSTPRODUCCIÓN ADICIONAL DE SONIDO

Casey Cameron
Paul Courselle

GUIONISTAS ADICIONALES

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz

EQUIPO DE RETRANSMISIÓN Y ACTORES DE DOBLAJE

LOCUTOR DE JUGADAS

Kevin Harlan

COMENTARISTAS TÉCNICOS

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

INVITADOS ESPECIALES

Kobe Bryant
Kevin Garnett

REPORTERO A PIE DE PISTA

David Aldridge

ORGANIZACIÓN DE ESTUDIO

Ernie Johnson

ANALISTA DE ESTUDIO

Shaquille O'Neal
Kenny Smith

ALTAVOCES DE PABELLÓN

Peter Barto

LOCUTORES PROMOCIONALES

Jay Styne
Jimmy Hodson

LOCUTORES ESPAÑOLES

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

ACTORES DE 2KTV

ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN

Rachel A. DeMita

JEFE DE CÁMARA Y EDITOR

Alan Palmer

EXPERTO DE JUEGO Y PRODUCTOR

Jonathan Smith

PRODUCTORA

Jessica Teuscher

PRODUCTOR EJECUTIVO

Joel Simmons

EDITOR Y CÁMARA

Rodney Johnson
David Park

EDITORA

Mary Dorochowicz

EDITOR Y CÁMARA

Rodney Johnson
David Park

JEFE DE GRÁFICOS

Jolan Wood

MEZCLA DE AUDIO

James Yanisko
Brian Buel

CÁMARA ADICIONAL

Ian Levasseur

VC SUR

DIRECTOR TÉCNICO

Steve Ranck

DIRECTOR CREATIVO

Brian Silva

DIRECTOR DE DESARROLLO DE PRODUCTO

Chien Yu

INGENIEROS

Mike Bowman
Thang Nguyen
David Miska
Dave Wagner

GRAFISTA PRINCIPAL

Andrew Rai

GRAFISTAS

Jordan Edell
Dale Henderscheid

PROBADORES DE CONTROL DE CALIDAD

Alec Jacques
Sameer Khan

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Lori Vermeer

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

NIKE 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 II

Jennie Antonio

Emma Castles

Jeremy Schichtel

TÉCNICO DE ESCENARIO I

Roy Matos

MONTADORA DE ESCENARIOS

DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Viqui Peralta

ESPECIALISTA EN CAPTURA

DE MOVIMIENTO II

Ryan Girard

Jose Gutierrez

Gil Espanto

ESPECIALISTA EN CAPTURA

DE MOVIMIENTO I

Jeremy Wages

Michelle Hill

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN

Marilyn Escobar

Erica Cunningham

Kenneth Ellis

INGENIEROS DE SONIDO DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Anthony Garcia
Daniel Morales
Garrett Montgomery

MAQUILLAJE

Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones

OPERADORES DE CÁMARA

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

SONIDO ADICIONAL

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

ADICIONAL DEL JUEGO

Casey Cameron

MÚSICA DE ESTUDIO

Cody Mills

MÚSICA DE LA MÁQUINA DE BEATS

Gramoscope Music

VOCALISTA DEL HIMNO NACIONAL

Linda Lind

APOYO ADICIONAL DE CAPTURAS

Christopher Jones

CHARLA DE JUGADORES

Derek Breakfield

CHARLA DE JUGADORES

Michael Patterson
Gleb Kamirer
Marlon Cowart
Devin 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 Dreo
William Gale

Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
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 Bisby

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 Dshone Johnson Jr.

Sean Lasatar

Shane Meston

Matt Pymm

Nick Powers

Carney Lucas

Michael Distad

Will Dagnino

Michael Turner

Spencer Douglass

Todd Bergmann

Cecil Hendrix

Sean Pacher

Brian Shute

Eric White

CHARLA DEL PÚBLICO

Ben Anderson

Scott Darone

Marion Dreo

William Gale

Michael Howard

Anaoshak Khavarian

Kelsie Lahti

Ashley Landry

Wilster Phung

Adrianne Pugh

Jonathan Smith

Charles Williams

Niko Ackerman

Steven Baston

Marcus Boddy

Vincent Byrne Davis

Philip Floyd

Ben Hader

Daryll Jones

Khaleisheia Jones

Jesse Langland

Rolan Jed Negranza

Hana Ohira

Danielle Strickland

Joshua Cervantes

Reinard Coloma

Christopher Nichols

Jaymi Valdes

Rebecca Friedman

Daniel Stafford

Megan Knapp

Leslie Peacock

2K

PRESIDENTE

David Ismaier

V.P. DE OPERACIONES DEPORTIVAS

Jason Argent

PRESIDENTE DE DEPORTES

Greg Thomas

DESARROLLO CREATIVO DE 2K

V.P. DE DESARROLLO CREATIVO

Josh Atkins

DIRECTOR CREATIVO

Eric Simonich

DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Jack Scalici

COORDINADOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Josh Orellana

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN CREATIVA

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

ANALISTA DE MERCADO SÉNIOR

David Rees

COORDINADORA DE PRUEBAS DE USUARIO

Francesca Reyes

ANALISTA DE USUARIOS

Jonathan Bonillas

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

Alfie Brody

DIRECTOR DE MARKETING

Mike Rhinehart

COORDINADORES SÉNIOR DE MARCA

Andrew Blumberg
William Inglis

**V.P. DE COMUNICACIONES,
AMÉRICA**

Ryan Jones

JEFE SÉNIOR DE COMUNICACIONES

Ryan Peters

**DIRECTORA SÉNIOR DE
PRODUCCIÓN DE MARKETING**

Jackie Truong

COORDINADORA DEL PROYECTO

Heidi Oas

**COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE
MARKETING**

Ham Nguyen

DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN

Nelson Chao

DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR

Christopher Maas

DISEÑADOR GRÁFICO

Chris Cratty

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO

Kenny Crosbie

**EDICIÓN DE VÍDEO/DISEÑO DE
MOTION GRAPHICS**

Michael Regelean
Eric Neff

EDITOR DE VÍDEO

Shane McDonald

**ASOCIADO DE VÍDEO,
JEFE DE PRODUCCIÓN**

Nick Pylvanainen

DIRECTOR DE ARTE WEB

Gabe Abarcar

DIRECTOR WEB

Nate Schaumburg

DISEÑADOR WEB SÉNIOR

Keith Echevarria

DESARROLLADOR WEB

Gryphon Myers

PRODUCTORA WEB

Tiffany Nelson

**COORDINADORA SÉNIOR
DE MARKETING DE CANAL**

Anna Nguyen

**COORDINADOR DE MARKETING
DE CANAL**

Marc McCurdy

ESPECIALISTA DE MARKETING DE SOCIOS

Kelsie Lahti

DIRECTOR DE MARKETING DIGITAL

Ronnie Singh

COORDINADOR DE REDES SOCIALES

Chris Manning

COORDINADOR ADJUNTO

Michael Howard

AYUDANTE DE MARKETING

Jessica Perez

**DIRECTORA SÉNIOR DE
SOCIEDADES Y LICENCIAS**

Jessica Hopp

**COORDINADOR DE SOCIEDADES
Y LICENCIAS**

Greg Brownstein

**COORDINADORA ASOCIADA,
SOCIEDADES Y LICENCIAS**
Ashley Landry

COORDINADOR ADJUNTO DE SOCIEDADES
Aaron Hiscox

DIRECTORA SÉNIOR DE FERIAS Y EVENTOS
Leslie Zinn Abarcar

JEFE DE EVENTOS
David Iskra

DIRECTORA DE ATENCIÓN AL CLIENTE
Ima Somers

JEFE DE ATENCIÓN AL CLIENTE
David Eggers

COORDINADOR DE CONOCIMIENTO BÁSICO
Mike Thompson

JEFA DE ATENCIÓN AL CLIENTE
Crystal Pittman

**ASOCIADOS SÉNIOR DE
ATENCIÓN AL CLIENTE**
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

OPERACIONES DE 2K

ABOGADO VICEPRESIDENTE SÉNIOR
Peter Welch

ABOGADO
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

V.P. DE OPERACIONES EDITORIALES
Steve Lux

DIRECTOR DE ANÁLISIS
Mehmet Turan

DIRECTOR DE DATOS SÉNIOR
Adam Dobrin

DIRECTOR SÉNIOR
Tuomo Nikulainen

DIRECTOR DE OPERACIONES
Dorian Rehfield

**ESPECIALISTA DE LICENCIAS
Y OPERACIONES**
Xenia 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 Krieghoff
Joseph Thompson

**ESPECIALISTA DE ASISTENCIA
INFORMÁTICA**
Christopher Smith

ANALISTA INFORMÁTICO
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

V.P. DE EDITORIAL Y OPERACIONES
Murray Pannell

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

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

**COORDINADOR SÉNIOR INTERNACIONAL
DE MARCA**
Aurélien Pallegamme

**COORDINADOR JÚNIOR INTERNACIONAL
DE MARCA**
James Dodd

**DIRECTOR DE COMUNICACIONES
INTERNACIONALES**
Wouter van Vugt

**COORDINADORA DE COMUNICACIONES
INTERNACIONALES**
Amy White

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

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Dan Warren

**DESARROLLO DE PRODUCTO
DE 2K INTERNATIONAL**

PRODUCTOR INTERNACIONAL
Mark Ward

**SERVICIOS CREATIVOS
DE 2K INTERNATIONAL**

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

JEFA DE COORDINACIÓN DEL PROYECTO
Emma Lepeut

JEFE SÉNIOR DE DISEÑO
Tom Baker

DISEÑADOR GRÁFICO
James Quinlan

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

**MARKETING Y COMUNICACIONES
DE 2K INTERNATIONAL**

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

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

2K ASIA

DIRECTOR GENERAL, ASIA
Jason Wong

DIRECTORA DE MARKETING, ASIA
Diana Tan

COORDINADOR DE MARKETING, ASIA
Daniel Tan

JEFES DE MARKETING DE JAPÓN
Maho Sawashima

COORDINADOR DE MARKETING DE CHINA
Calvin Shen

**COORDINADORA DE MARKETING
DE COREA**

Dina Chung

EJECUTIVO DE PRODUCTO SÉNIOR

Rohan Ishwari

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 Khuan

Chermine Tan

Takako Davis

Ryoko Hayashi

DESARROLLO EMPRESARIAL

Erik Ford

Syn Chua

Paul Adachi

Fumiko Okura

Hidekatsu Tani

Aiki Kihara

Ken Tilakaratna

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

Phylicia 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 Hoyo

Bar Peretz

Greg 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 Niecikowski

Richard Pugh

Jeff Mott

Darwin Layco

Dolores Reynolds

Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dalie
Charles Golangco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherfey
Jace McEwen
Daniel Walsh
Arthur Garza-Trevino
Derek Hayes
Dejon Cage
Isaiah Cardenas
Andre Cruz
Nicolas Demoranville
Cameron Ess-Haghabadi
Michaela Galindo
Brianna Hughes
Maranatha Malonzo
Maximiliano Martinez
Drew Morris
Nicholas Beauparlant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
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

**JEFES 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 Grelin
Benny Johnson
Clément Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Luca Rungi
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Matteo Lanteri
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramón
Samuel França
Sarah Dembet
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag

Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Tristan Breedon
Will Vossler
Yury Fesechka

CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
Zhang Xi Kun

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD
Steve Manners

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD
Gao You Ming

**JEFES 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

**JEFES 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

Adrienne 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 Waiters

TALENTOS DE BALONCESTO

Trev Abraham

Josh Akognon

Dakari 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

Rae 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 Remington

Dulani Robinson

Joey Rodriguez

Morgan Sabia

Julian Scott

Matt Scott

Austin Simon

Chris Smith

Gary "G" Smith

Jordan Southerland

Kamron 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 Otiono
Chris Roberts
Franklin Session
Carlos Smothers
Ryan Sypkens
Jay Washington

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
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 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
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Sabastien Ferey
Access Communications
Operaciones deportivas
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Andrew Farrier
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Joseph Gomez
Zachary Romer
Jeff Schrader
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
La familia Lee

Publicado por 2K, editora de Take-Two Interactive Software, Inc. Todas las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios. Los nombres y logotipos de los estadios son marcas comerciales de sus respectivos propietarios y se usan con permiso. Algunas marcas comerciales usadas aquí son propiedad de American Airlines, Inc. y se usan mediante licencia concedida a 2K Sports. Todos los derechos reservados. Copyright 2017 de STATS LLC. Cualquier uso comercial o distribución del material licenciado sin el consentimiento expreso por escrito de STATS LLC queda rigurosamente prohibido.

Material de baloncesto suministrado por 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 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 2017 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

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

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

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

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

LICENCIA

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

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

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

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

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

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicio de terceros y/o de 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.

TRANSFERENCIA DE UNA LICENCIA DE UNA COPIA ANTERIOR: se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. Como establece la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

PROTECCIONES TÉCNICAS. El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidas mediante este Contrato. Entre otras, estas medidas pueden incluir la

gestión de licencias, la activación del producto y la utilización de otra tecnología de seguridad en el Software, así como monitorizar su utilización incluidos, de manera no exhaustiva, el tiempo, la fecha, el acceso u otros controles, contadores, números de serie y/u otros dispositivos de seguridad diseñados para prevenir accesos, usos o realización de copias no autorizadas de todo, de parte o de alguno de los componentes del Software, incluido cualquier incumplimiento de este Contrato. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a monitorizar el uso que se hace del Software en cualquier momento. No podrá interferir con las medidas de control de acceso ni intentar deshabilitar o eludir tales características de seguridad y, en caso de hacerlo, el Software podría no funcionar correctamente. Si el Software permite el acceso a las Funciones especiales en línea, solo una copia del Software tendrá acceso a dichas características cada vez. Puede que sean necesarios términos y registros adicionales para acceder a los servicios en línea, así como para realizar descargas de actualizaciones o parches del Software. Salvo en lo recogido por la ley vigente, el Otorgante de la licencia podrá limitar, suspender o dar por finalizada la licencia recogida en este Contrato y el acceso al Software, incluido, de manera no exhaustiva, cualquier producto o servicio relacionado, en cualquier momento, sin previo aviso o razón alguna.

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

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

CUENTAS DE USUARIO: para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener una cuenta de usuario activa y válida con un servicio en línea, como una plataforma de juego de terceros o una cuenta en una red social ("Cuenta de terceros"), aunque también podría ser una cuenta con el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia, como se indica en la documentación que acompaña al Software. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente. Asimismo, el Software podría requerir que usted crease una cuenta de usuario específica para ese Software con el Otorgante de la licencia o afiliado del Otorgante ("Cuenta de usuario") para así poder acceder al Software, a sus características y funciones. El inicio de sesión de su Cuenta de usuario podría estar asociado a una cuenta de terceros. Usted será responsable de todo el uso que se haga y de la seguridad, tanto de la Cuenta de usuario como de las cuentas asociadas de terceros que utilice para acceder y utilizar este Software.

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES

Si mediante el juego, este Software le permite comprar y/o conseguir una licencia para utilizar una Divisa virtual o Bienes virtuales, se aplicarán los siguientes términos y condiciones.

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: el Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisa virtual" o "DV") Y (ii) acceder a (y garantizarle ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y

DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorgan, y no venden, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV.

Los BV y DV no tienen un valor equivalente a una moneda real y, por lo tanto, no se podrán utilizar para sustituir a una divisa real. Salvo en lo recogido por la ley vigente, usted acepta y está de acuerdo con que el Otorgante de la licencia revise y actúe de manera que pueda cambiar el valor o precio de compra de cualquiera de los BV y DV en el momento que estime oportuno. Los BV y DV no conllevan cuotas por su falta de uso; siempre y cuando la licencia de los BV y DV recogida en este documento finalice de acuerdo con los términos y condiciones expuestos en este Contrato y en la documentación del Software, cuando el Otorgante de la licencia deja de distribuir el Software o el Contrato finalice de cualquier otra manera. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a cobrar cuotas para acceder al uso de los BV y DV y puede distribuir los BV y DV con o sin coste adicional.

CONSEGUIR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: a través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede 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 subministra 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 pueden emplear para conseguir otros BV, así como para otros propósitos relacionados con el juego. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrían cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o para otros usos autorizados dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. 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 Otorgente 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 Otorgente 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 Otorgente de la licencia, ni tampoco otras personas o entidades tienen la obligación de canjearle los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluidas, de manera no exhaustiva, divisas reales.

NO REEMBOLSABLE: todas las compras de BV y DV son finales, por lo que bajo ningún concepto serán reembolsables, transferibles o intercambiables. Salvo en lo prohibido por las leyes vigentes, el Otorgente 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 Otorgente de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Otorgente de la licencia y está, por tanto, completamente prohibido. El Otorgente 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 Otorgente de la licencia, socios, licenciarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgente 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 Otorgente 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.

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

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

Tanto este Contrato como el suministro del Software mediante cualquier Tienda de Software (incluida la compra de BV o DV), están sujetos a todos los términos y condiciones adicionales expuestos o necesarios para la Tienda de Software, así como todos los términos y condiciones implícitos en esta referencia. El Otorgente 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 Otorgente 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 Otorgente de la licencia, y no con una Tienda de Software. Usted acepta que la Tienda de Software no tiene obligación alguna de realizar tareas de mantenimiento u ofrecer servicios técnicos relacionados con el Software. Salvo en los casos indicados anteriormente, hasta el máximo permitido por las leyes vigentes, la Tienda de Software no tendrá más obligaciones de ofrecer garantías con respecto al Software. Cualquier reclamación relacionada con el Software, responsabilidad sobre el producto, incumplimiento de las leyes

aplicables o los requisitos normativos, reclamación sobre la protección a los consumidores o cualquier otra infracción de legislaciones o infracciones de derechos de propiedad intelectual están regidos por este Contrato, y la Tienda de Software no se hará responsable de dichas reclamaciones. Usted tendrá que aceptar las Condiciones del Servicio de la Tienda de Software, y cualquier otra regla o política aplicable de la misma. La licencia del Software es una licencia no transferible para utilizar el Software únicamente en un dispositivo apto para ello que usted posea o controle. Usted confirma que no se encuentra en ninguna zona geográfica o país embargado por los Estados Unidos, y que no figura en la lista de personas especialmente designadas por el Departamento del Tesoro de los EE. UU. o en la lista de personas o entidades denegadas del Departamento de Comercio de Estados Unidos. La Tienda de Software es un tercer beneficiario de este Contrato, y podrá obligarle al cumplimiento de este Contrato.

RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

Al instalar y usar este software, da su consentimiento para la recopilación de esta información según los términos de uso expuestos en esta sección de la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia incluidos (donde sea aplicable) (i) la transferencia de cualquier tipo de información personal u otra información al Otorgante de la licencia, sus afiliados, vendedores, asociados y terceros como las autoridades gubernamentales de los EE. UU. y de otros países ubicados fuera de Europa o de su país de origen, incluidos aquellos países cuyos estándares en materia de privacidad es mucho más baja; (ii) la muestra pública de sus datos, tales como la identificación del contenido que haya creado como usuario o la publicación de sus puntuaciones, posición, logros y otros datos de juego en páginas web y otras plataformas; (iii) compartir sus datos de juego con los fabricantes del equipo, con los anfitriones de las plataformas, con los colaboradores del Otorgante de la licencia encargados del marketing y (iv) otros usos y divulgaciones de su información personal y de otro tipo de información especificados en la Política de Privacidad antes mencionada, que se actualizará de vez en cuando. En el caso de que no desee que se compartan o se empleen sus datos de este modo, no debe usar el Software.

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

GARANTÍA

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

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho a sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno

derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al periodo de 90 días estipulado anteriormente.

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

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

INDEMNIZACIÓN

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

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

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

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

NO PODEMOS NI CONTROLAMOS LOS DATOS QUE FLUYEN DESDE Y HASTA NUESTRA RED O EN OTRAS PÁGINAS DE INTERNET, REDES INALÁMBRICAS U OTRAS REDES DE TERCEROS. 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 DEESAS TERCERAS PERSONAS PODRÍAN DAR LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS. NO PODEMOS GARANTIZARLE QUE LOS PROBLEMAS ANTES INDICADOS NO OCURRIRÁN Y, POR LO TANTO, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O QUE ESTÉ EN FORMA ALGUNA RELACIONADA CON LAS ACCIONES, O FALTA DE ELLAS, DE TERCEROS QUE DEN LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS CON EL USO DE ESTE SOFTWARE Y DE SUS SERVICIOS Y PRODUCTOS RELACIONADOS.

RESOLUCIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, que conlleva el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o

que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) 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, tendrá que correr con los gastos, indemnizar y exonerar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, sus socios, licenciatarios, afiliados, contratistas, agentes, directivos, empleados y demás plantilla, contra cualquier impuesto, obligación o arancel impuesto por entidades gubernamentales en relación con las transacciones contempladas en este Contrato, incluidos posibles multas o intereses (exclusivos de los impuestos relacionados con la actividad del Otorgante de la licencia), independientemente de si estos estuvieran incluidos en una factura que usted pudiera recibir por parte del Otorgante de la licencia. Tendrá que proporcionar copias de todos los certificados de exención al Otorgante de la licencia si puede atenerse a cualquier tipo de exención. Todos los gastos y costes en los que incurra por las actividades llevadas a cabo serán únicamente responsabilidad suya. El Otorgante de la licencia no le reembolsará los gastos y usted no podrá responsabilizarlo de ello.

TÉRMINOS DE SERVICIO

Todos los accesos y usos del Software están sujetos a este Contrato, a la documentación vigente del Software, a los Términos de servicio del Otorgante de la licencia, a la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia y a todos los términos y condiciones de los Términos de servicio incorporados en este Contrato mediante esta referencia. Estos puntos representan la totalidad del acuerdo existente entre usted y el Otorgante de la licencia en lo relacionado con el uso del Software y de los servicios y productos relacionados, y prevalecerán y reemplazarán a cualquier acuerdo anterior, ya

sean escritos o verbales, entre ambas partes. En caso de que existiera alguna incompatibilidad entre este Contrato y los Términos de servicio, prevalecerá lo expuesto en este Contrato.

MISCELÁNEA

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

LEYES APPLICABLES

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

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

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

© 2005-2017 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K, el logotipo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identificaciones de la NBA y de los equipos miembros individuales de NBA que se utilizan en este producto son marcas comerciales, diseños de copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembros de la NBA, y no se pueden usar, total o parcialmente, sin una autorización previa y por escrito de NBA Properties, Inc. © 2017 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Patentes y patente pendiente: www.take2games.com/Legal.

© 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.