



NBA 2K17





ÍNDICE

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



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

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

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



Para descargar el manual completo de NBA 2K17, visita:
www.2K.com/manual/NBA2K17



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

No olvides que todas las características online de NBA 2K17 estarán disponibles hasta el **31 de diciembre de 2018**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días.

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

MANDO XBOX 360

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

ATAQUE AVANZADO

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

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

DEFENSA AVANZADA

Acción	Controles
Movimiento	
Colocación rápida	+ +
Robo	Pulsa levemente
Tapón	
Rebote	(balón en el aire)
Forzar carga	
Fingir falta	Pulsa dos veces
Falta de agarre	Pulsa
Defensa intensa	
Cambio de Postura de sombra	+ izquierda/derecha
Acosar al driblador	Mantén
Manos arriba	Mantén
Negar balón	Mantén (mientras haces defensa sin balón)
Dos contra uno	

PRO STICK™

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

PRO STICK™: TIRO

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

PRO STICK™: DRIBLING

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

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

MOVIMIENTOS EN EL POSTE (PULSA PARA POSTEAR)

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

TIROS EN EL POSTE

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

CONTROLES DEFENSIVOS

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

COMANDOS DE VOZ DE KINECT

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

Comando de voz	Acción
Siempre activo	
"Tiempo" "Pedir tiempo"	Pedir tiempo muerto
"Cambio de cámara"	Pasa a la siguiente posición de la cámara
"Ducha Gatorade"	Ducha al entrenador en las situaciones apropiadas

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

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

Defensa

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

Ataque Mi CARRERA

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

CRÉDITOS DEL JUEGO NBA 2K17

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

VIRTUOS

PRODUCTOR SÉNIOR
Xu Zhiyong

PRODUCTOR
Tang Mengjia

DIRECTOR TÉCNICO
Shi Qiang

PROGRAMADOR JEFE
Phang Chingyong

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

EQUIPO ARTÍSTICO

DIRECTOR ARTÍSTICO
Yang Bo

JEFE DE ARTE
Li Xiaoyi

GRÁFICOS CONCEPTUALES
Yin Yi
Zhao Hong
Luo Yili

GRÁFICOS DE VÍDEOS
Zhou Huajun
Shen Yingchao
Xu Jian

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

GRÁFICOS DE INTERFAZ
Zhang Shuyuan

GRÁFICOS DE PERSONAJES
Yao Meixiong

GRÁFICOS DE ENTORNOS
Qiu Ziqian

EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

**DIRECTOR DE CONTROL DE
CALIDAD**
Bao Bo

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD
Xu Lichao
Gao Wenxin

EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD
Wang Xuan
Wang Quanqin
Song Yueyu

GESTIÓN DEL ESTUDIO

DIRECTOR GENERAL
Gilles Langourieux

COORDINADOR DEL ESTUDIO
Vivan Tian

**DIRECTOR DE DESARROLLO DE
GRUPO**
Duncan Kershaw

ASISTENCIA INFORMÁTICA
Zheng Rui

VISUAL CONCEPTS NOVATO

JEFE DE INGENIERÍA
Andrew Marrinson

DIRECTOR ARTÍSTICO
Joseph Clark

INGENIERÍA

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

INGENIEROS
Tim Meekins
Johnnie Yang
Matt Hamre
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikkanth Jagannathan
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglu
Bihua "Bella" Qiu
Yang Liu
Yu Gu
Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
David Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Heem Patel
Doug Marien
Jon Lew
Jingjing Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao

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

GRUPO DE TECNOLOGÍA

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA
Tim Walter
**JEFE DE INGENIERÍA DE
LIBRERÍAS**
Ivar Olsen

**JEFE DE HERRAMIENTAS DE
INGENIERÍA DE LIBRERÍAS**
Jason Dorie

INGENIEROS DE LIBRERÍAS
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

**INGENIERO DE HERRAMIENTAS DE
SOFTWARE SÉNIOR**
Romerik Rousseau

PRODUCCIÓN

PRODUCTOR EJECUTIVO
Jeff Thomas

PRODUCTORES SÉNIOR
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

DIRECTOR DE JUEGO
Mike Wang

PRODUCCIÓN Y DISEÑO
Robert Nelson
Jonathan Rivera
Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Kyle Lal-Fatt
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Shereif Fattouh
Brett Hawkins

EQUIPO ARTÍSTICO

**DIRECTORA ARTÍSTICA DE
PERSONAJES**
Heather Marshall

GRÁFICOS DE PERSONAJES
Tyler Bronis

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

ENCARGADO DE DISEÑO TÉCNICO
Pascal Hang

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

GRÁFICOS DE ENTORNOS
Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

DIRECTOR DE ANIMACIÓN
Roy Tse

PRODUCCIÓN DE ANIMACIONES
Stephanie Gene Morgan

JEFE DE ANIMACIÓN DEL JUEGO
Elias Figueroa

JEFE TÉCNICO DE JUGABILIDAD
Jamie Wicks

JEFE CREATIVO DE RENDIMIENTO
Mike Dacko

JEFE TÉCNICO DE RENDIMIENTO
Derek Kurimoto

ANIMADOR
Ben Anderson
Joel Flory
Jonathan Lyons
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMACIÓN ADICIONAL
Alvin Geno
Santiago Nunez

**PROCESAMIENTO FACIAL
ADICIONAL**
Counter Punch Studios
Technicolor

**DIRECTOR ARTÍSTICO DE
GRÁFICOS DE INTERFAZ**
Herman Fok

JEFE DE GRÁFICOS DE INTERFAZ
Justin Cook
Ian Cofino

DISEÑO VISUAL DE INTERFAZ
Anthony Yau
Zhen Tan

INTERFAZ DE USUARIO
Quinn Kaneko
Myra Shadle
Carrie Michelle Dinitz Parecki
David Lee
Andy Mindler
Albert Carmona
Jeffrey Davis
Rob Simmons
Spencer Kopach

DIRECTOR DE ESTUDIO ARTÍSTICO
Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTORA ARTÍSTICA
Karen Huang

CAPTURA DE ROSTROS
Pixelgun Studio

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Matt Chalwell
Hectic Digital
Edge Art
Lemon Sky
Seed of Rock
Virtuos
Hydro74
Nicholas Apostoloff
Chuco Moreno
George Penenori
J Esparza
Steve Von Riepen
Andrew Chin
Alison Kellom

VÍDEO INTRODUCTORIO
Deva Studios

**BANDA SONORA DEL VÍDEO
INTRODUCTORIO**
Steven Emerson

EQUIPO DE SONIDO VC

DIRECTOR DE AUDIO
Joel Simmons

**INGENIERO DE SONIDO SÉNIOR Y
HERRAMIENTAS DE SONIDO**
Daniel Gardopee

INGENIEROS DE SONIDO SÉNIOR
Todd Gunnerson
Randy Rivas

GUIONISTAS
Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO ADICIONAL
John Crysdale

**APOYO ADICIONAL DE
PRODUCCIÓN DE SONIDO**
Brian Buel

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

GUIONISTAS ADICIONALES
Kevin Asseo
Sean Sullivan
Joe Gattiani

**EQUIPO DE
RETRANSMISIÓN Y
ACTORES DE DOBLAJE**

LOCUTOR DE JUGADAS
Kevin Harlan

COMENTARISTAS TÉCNICOS
Clark Kellogg
Greg Anthony

REPORTERA A PIE DE PISTA
Doris Burke

ORGANIZACIÓN DE ESTUDIO
Ernie Johnson

ALTAVOCES DE PABELLÓN
Peter Barto

LOCUTOR PROMOCIONAL
Jay Styne

MEGAFONÍA EXTERIOR
C.J. Norde

LOCUTORES ESPAÑOLES
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

**DEPARTAMENTO DE
CAPTURA DE MOVIMIENTO**

SUPERVISOR
David Washburn

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN
Colin Duffy

DIRECTOR DE ESCENA
Anthony Tominia

TÉCNICO DE ESCENA II
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

TÉCNICO DE ESCENA I
Alexandra Grant
Christopher Barton

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Charles Ghislandi

ESPECIALISTA II
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

ESPECIALISTA I
Michelle Hill
Jeremy Wages

DIRECTOR TÉCNICO
Steve Park

INGENIERO DE PROCESOS
Charles Harris

SUPERVISOR DE MEDIOS
Mateo Baker

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

TEMAS DE 2K SPORTS

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

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

**TEMAS DE 2K INTERPRETADOS
POR COSMOSQUAD**

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

VOCALISTA DEL HIMNO NACIONAL
Linda Lind

SOPORTE ADICIONAL DE CAPTURA
Christopher Jones

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Orquesta
Greg Ortiz
Craig Rettmer

Aggie Pack
California Aggie
Orquesta
Charla de jugadores
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pym
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

CHARLA DE PÚBLICO

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheila Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRESIDENTE
Christoph Hartmann

JEFE DE OPERACIONES
David Ismailier

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

**PRESIDENTE DE DESARROLLO 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

**DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y
PLANIFICACIÓN**
Mike Salmon

ANALISTA DE MERCADO SÉNIOR
David Rees

**COORDINADORA DE PRUEBAS DE
USUARIO**
Francesca Reyes

ANALISTA DE USUARIOS
Jonathan Bonillas

EQUIPO DE MARKETING DE 2K

V.P. SÉNIOR DE MARKETING
Sarah Anderson
**VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
DE MARKETING**
Matthias Wehner

VICEPRESIDENTE DE MARKETING
Alfie Brody

DIRECTOR DE MARKETING
Mike Rhinehart

**COORDINADORES SÉNIOR DE
MARCA**
Andrew Blumberg
William Inglis

**VICEPRESIDENTE DE
COMUNICACIONES, LAS
AMÉRICAS**
Ryan Jones

**COORDINADOR SÉNIOR DE
COMUNICACIONES**
Ryan Peters

**DIRECTOR SÉNIOR DE
PRODUCCIÓN DE MARKETING**
Jackie Truong

**COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
DE MARKETING**
Ham Nguyen

**AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE
MARKETING**
Nelson Chao

DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR
Christopher Maas

COORDINADORA DEL PROYECTO
Heidi Oas

DISEÑADOR GRÁFICO
Derek Beecham

**DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE
VÍDEO**
Kenny Crosbie

**EDITOR DE VÍDEO/DISEÑO DE
MOTION GRAPHICS**
Michael Regelean

DISEÑADOR GRÁFICO
Eric Neff

EDITOR DE VÍDEO
Peter Koeppen

EDITORES DE VÍDEO ASOCIADO
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTOR ARTÍSTICO WEB
Gabe Abarcar

DIRECTOR WEB
Nate Schaumburg

DISEÑADOR WEB SÉNIOR
Keith Echevarria

DESARROLLADOR DE WEB SÉNIOR
Alex Beuscher

DESARROLLADOR WEB
Gryphon Myers

PRODUCTORA WEB
Tiffany Nelson

**COORDINADORA DE MARKETING
DE CANAL**
Anna Nguyen

COORDINADOR DE MARKETING
Marc McCurdy

**ESPECIALISTA DE MARKETING
DE SOCIOS**
Kelsie Lahti

DIRECTORA SÉNIOR DE EVENTOS
Lesley Zinn Abarcar

COORDINADOR DE EVENTOS
David Iskra

DIRECTOR DE MARKETING DIGITAL
Ronnie Singh

**COORDINADOR DE REDES
SOCIALES**
Chris Manning

**DIRECTORA DE ATENCIÓN AL
CLIENTE**
Ima Somers

JEFE DE ATENCIÓN AL CLIENTE
David Eggers

**COORDINADOR DE ATENCIÓN AL
CLIENTE**
Jamie Neves

JEFA DE ATENCIÓN AL CLIENTE
Crystal Pittman

**SÓCIOS DE SERVICIO AL CLIENTE
SÉNIOR**
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

**COORDINADOR DE BASE DE
CONOCIMIENTOS**
Mike Thompson

**DIRECTORA DE SOCIEDADES Y
LICENCIAS**
Jessica Hopp

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

**COORDINADOR DEL PROYECTO
INTERNACIONAL**
Ben Kvalo

COORDINADOR ASOCIADO
Michael Howard

AYUDANTE DE MARKETING
Jessica Perez

OPERACIONES DE 2K

**VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE
ASESORÍA**
Peter Welch

**DIRECTOR SÉNIOR Y ASESOR,
ASUNTOS COMERCIALES DE 2K**
Jerry Wang

ASESORAMIENTO
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

**V.P. DE OPERACIONES
EDITORIALES**
Steve Lux

DIRECTORA DE OPERACIONES
Rachel DiPaola

DIRECTOR DE ANÁLISIS
Mehmet Turan

ANALISTA SÉNIOR
Tuomo Nikulainen

DIRECTOR DE OPERACIONES
Dorian Rehfield

**COORDINADORA DE MARKETING
DE SOCIOS**
Dawn Earp

**ESPECIALISTA DE LICENCIAS Y
OPERACIONES**
Xenia Mul

COORDINADOR DE OPERACIONES
Aaron Hiscox

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN DE 2K

DIRECTOR SÉNIOR, TI DE 2K
Rob Roudebush

**DIRECTOR SÉNIOR DE
INFORMÁTICA**
Bob Jones

INGENIERO SÉNIOR DE REDES
Russell Mains

INGENIERO SÉNIOR DE SISTEMAS
Jon Heysek

**INGENIERO DE SEGURIDAD DE
SISTEMAS**
Lee Ryan

INGENIERO DE REDES
Don Claybrook

ADMINISTRADORES DE SISTEMAS
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

ANALISTA DE TI
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

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

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

**COORDINADOR DE PRODUCTO
INTERNACIONAL**
Aurelien PalleGamage

**COORDINADOR DE RR. PP.
INTERNACIONALES**
Wouter van Vugt

**COORDINADORA DE COMUNIDAD Y
REDES SOCIALES INTERNACIONAL**
Catherine Vandier

**DIRECTOR DE TERRITORIOS
INTERNACIONALES**
Warner Guinée

DESARROLLO DE PRODUCTO INTERNACIONAL DE 2K

PRODUCTOR INTERNACIONAL
Mark Ward

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

**COORDINADORA DEL PROYECTO
DE LOCALIZACIÓN**
Emma Lepeut

**EQUIPOS DE LOCALIZACIÓN
EXTERNOS**

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

EQUIPO DE 2K INTERNATIONAL

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

EQUIPO DE DISEÑO
Tom Baker
James Quintan

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

2K ASIA

DIRECTOR GENERAL, ASIA
Jason Wong

DIRECTORA DE MARKETING, ASIA
Diana Tan

**COORDINADORA SÉNIOR DE
MARCA, ASIA**
Tracey Chua

**COORDINADOR DE MARKETING,
ASIA**
Daniel Tan

EJECUTIVO DE PRODUCTO SÉNIOR
Rohan Ishwarlal

JEFES DE MARKETING DE JAPÓN
Maho Sawashima
Takahiro Morita
Hide Shimizu

**COORDINADOR DE MARKETING
DE COREA**
Dina Chung

JEFE SÉNIOR DE LOCALIZACIÓN
Yosuke Yano

OPERACIONES DE TAKE-TWO ASIA
Eileen Chong

OPERACIONES
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA

DESARROLLO EMPRESARIAL

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

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

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

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD
Luis Nieves

CONTROL DE CALIDAD 2K CHENGDU

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

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

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

JEFE DE PRUEBAS ASOCIADO
Wang Yi Min

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

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

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Du Jing

JEFE DE PROYECTO DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Zhu Jian

JEFE DE PRUEBAS CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

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

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

ASISTENCIA A CONTROL DE CALIDAD Y ENVÍOS 2K

COORDINADOR DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

Scott Sanford

JEFE DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

Chris Adams
Nathan Bell

JEFES ASOCIADO DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

Jordan Wineinger
Joshua Collins
Zack Gartner

PRUEBAS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD

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

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

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

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Jose Minana

INGENIERO DE MASTERIZACIÓN

Wayne Boyce

TÉCNICO DE MASTERIZADO

Alan Vincent

JEFE SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Oscar Pereira

JEFA DE PROYECTO DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Alba Loureiro

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares

JEFA ASOCIADA DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Cristina La Mura

TÉCNICO SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

TÉCNICO DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN

Clement Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Guinara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schucker
Matteo Lanteri
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menendez
Patricia Ramon
Roland Habersack
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mandy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Yury Fesechka

FOX STUDIOS

FOX STUDIOS
Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRESIDENTE DE SOCIEDADES GLOBALES

Salvatore LaRocca

VICEPRESIDENTE, ASUNTOS LEGALES Y COMERCIALES

Hrishi Karthikeyan

COORDINADOR SÉNIOR, ASUNTOS LEGALES Y COMERCIALES

Vince Kearney

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL

Emilio Collins

VICEPRESIDENTE, SOCIEDADES DE MARKETING GLOBAL

Matt Holt

GERENTE SÉNIOR DE CUENTAS, GLOBAL MEDIA

Artie Cutrone

DIRECTORA DE SOCIEDADES GLOBALES

Adrienne O'Keeffe

COORDINADOR DE SOCIEDADES GLOBALES

Sam Asfahani

COORDINADORA ASOCIADA DE SOCIEDADES GLOBALES

Harley Opolinsky

SOCIEDADES GLOBALES

Daniel Lupin

ESPECIALISTA EN SOCIEDADES GLOBALES

Winnie Song

SOCIEDADES GLOBALES

Mary O'Laughlin

EXPERTOS EN CAPTURA DE MOVIMIENTO

ACTORES NBA

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

Evan Turner
Dion Waiters

ACTORES DE BALONCESTO

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

SACRAMENTO KINGS DANCERS

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

**BAILARINES
ADICIONALES**
Jennifer Carrico
Christopher Williams
Rachel Lee
Taylor Lee
Mascola
Todd Maroldo
Actores de expresión
facial
Allen Huddleston
Sarunas J. Jackson

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

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

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DE VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
Karl Stloff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Scott Patterson
Equipo de ventas de
Take-Two
Equipo de ventas digitales
de Take-Two
Equipo de marketing de
sector de Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Greg Gibson
Equipo jurídico de
Take-Two
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus

Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Sebastien Ferey
Access Communications
Operation Sports
Zolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
La familia Lee

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

Todas las marcas
comerciales son
propiedad de sus
respectivos propietarios.

Los nombres y logotipos
de todos los pabellones
son marcas comerciales
de sus respectivos
propietarios y se usan con
permiso.

Algunas de las marcas
comerciales aquí usadas
son propiedad de
American Airlines, Inc. y
se usan bajo licencia para
2K Sports.

Copyright 2016 por STATS
LLC. Queda estrictamente
prohibido

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

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

Este software se basa
en parte en la obra del
Independent JPEG Group.

Herramientas de
localización y ayuda
proporcionadas por
XLOC, Inc.

Bankers Life Fieldhouse
y el logotipo de Bankers
Life Fieldhouse son
marcas
comerciales propiedad de
CNO Financial Group, Inc.
y se usan con permiso.

Usa Simplygon (TM),
Copyright (c) 2016
Donya(TM) Labs AB

Partes de este software
son copyright (c)
2014 Pablo Fernandez
Alcantarilla y Jesus
Nuevo. Todos los
derechos reservados.

Las identificaciones de
la NBA y de los equipos
miembro de NBA son
propiedad intelectual de
NBA Properties, Inc. y de
los respectivos equipos
miembro de la NBA.
Copyright 2016 NBA
Properties, Inc. Todos los
derechos reservados.

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

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

Esta garantía limitada de software y contrato de licencia (este "Contrato") puede actualizarse periódicamente y la versión actual se publicará en www.take2games.com/eula (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 Otorgente de la licencia le otorga, de acuerdo con el contrato y sus términos y condiciones, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para su uso personal, no comercial, en una única plataforma de juego (por ejemplo, un ordenador, un dispositivo móvil o consola de juego) a menos que se especifique lo contrario expresamente en la documentación del software. Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición de que acepte este Contrato. Los términos de su licencia con respecto a este Contrato comenzarán en la fecha en que se instale o use el software y terminarán en la fecha más próxima a que se deshaga del software o a la cancelación del Contrato (vea más abajo).

Se le otorga, y no vende, una licencia de software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el software y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del software. El Otorgente de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse ni distribuirse por ningún sistema o soporte, de forma total ni parcial, sin el consentimiento previo y por escrito del Otorgente de la licencia. Toda persona que copie, reproduzca o distribuya la totalidad o una parte del Software por cualquier sistema o soporte, incumplirá de forma dolosa la legislación sobre derechos de autor y podrá ser sancionado con penas civiles y penales en EE. UU. o en el país en el que se encuentre. El incumplimiento de las normas de derechos de autor de EE. UU. está penado con sanciones de hasta 150 000 dólares estadounidenses por cada infracción. El Software contiene determinados materiales sujetos a licencia y los licenciarios del Otorgente de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato. Todos los derechos no contemplados expresamente en este Contrato se reservan al Otorgente de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a los 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 Otorgente de la licencia o como se contempla expresamente en este Contrato;
- hacer copias del Software o de parte de este (aparte de por los motivos recogidos en este Contrato);
- hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;
- copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);
- usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgente de la licencia pueda ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, exhibir, ejecutar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- desmontar o modificar cualquier aviso o etiqueta de propiedad que contenga el Software;
- restringir o incapacitar a cualquier otro usuario para que use y disfrute las funciones en línea de este Software;
- hacer trampas o utilizar robots, arañas web o cualquier otro programa conectado a las funciones en línea de este Software;
- incumplir cualquiera de los términos, políticas, licencias o códigos de conducta de las funciones en línea del Software; o
- transportar, exportar o reexportar (directa o indirectamente) a cualquier país al que cualquier ley de exportación, regulación o sanción económica de EE. UU. le prohíba importar el Software o infringir las leyes o reglamentos del país desde el que fue importado y que podrán ser modificados ocasionalmente.

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicio de terceros y/o de 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 Otorgente de la licencia. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

El Software puede incluir medidas destinadas a controlar el acceso al Software, controlar el acceso a determinadas funciones o contenidos, evitar copias no autorizadas o cualquier otro intento de exceder los derechos limitados y garantías concedidas mediante este Contrato. Entre otras, estas medidas pueden incluir la gestión de licencias, la activación del producto y la utilización de otra tecnología de seguridad en el Software, así como monitorizar su utilización incluidos, de manera no exhaustiva, el tiempo, la fecha, el acceso u otros controles, contadores, números de serie y/u otros dispositivos de seguridad diseñados para prevenir accesos, usos o realización de copias no autorizadas de todo, de parte o de alguno de los componentes del Software, incluido cualquier incumplimiento de este Contrato. El Otorgente 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 Otorgente de la licencia podrá limitar, suspender o dar por finalizada la licencia recogida en este Contrato.

y el acceso al Software, incluido, de manera no exhaustiva, cualquier producto o servicio relacionado, en cualquier momento, sin previo aviso o razón alguna.

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

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

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

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES

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

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: el Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisa virtual" o "DV") y (ii) acceder a y garantizarle ciertos derechos para utilizar Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorgan, y no venden, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV.

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

CONSEGUIR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: a través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar Divisas virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de aplicaciones o cualquier otra tienda autorizada por el Otorgante de la licencia ("Tienda de Software"). La compra y el uso de artículos o divisas del juego a través de una Tienda de Software se rigen por los documentos normativos de la Tienda de Software incluidos, de manera no exhaustiva, las Condiciones del Servicio y el Acuerdo del Usuario. La Tienda de Software le sublicencia a usted este servicio en línea. El Otorgante de la licencia podrá ofrecerle descuentos o promociones para la compra de DV, que pueden sufrir cambios o cesar sin previo aviso y en el momento en el que el Otorgante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podría variar en función del Software asociado. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, 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 DE SALDO: podrá acceder y consultar los BV y DV que tenga en su Cuenta de usuario cuando esté conectado a ella. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a hacer toda clase de cálculos relacionados con los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia se reserva también, a su entera discreción, el derecho a determinar la cantidad de DV de las que dispone y adeuda su Cuenta de usuario para la adquisición de BV o para otros fines. Aunque el Otorgante de la licencia procure siempre hacer dichos cálculos sobre bases consistentes y coherentes, mediante este documento usted reconoce y está de acuerdo con que la cantidad de Bienes y Divisas virtuales que figura en su Cuenta de usuario es final, a menos que pueda proporcionarle 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 Otorgante de la licencia si detecta un uso no autorizado de los BV o DV realizado a través de su Cuenta de usuario, enviando una queja a www.take2games.com/support.

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

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

INTANSFERIBLE: cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utilice el Software, y como autoriza el Otorgante de la licencia ("Transacciones autorizadas"), 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, calabora o pide cualquier tipo de Transacción autorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y acaerán indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de la licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, independientemente de cuándo haya comenzado dicha actividad,

incluso aunque aún no hubiera acontecido y se base únicamente en sus sospechas o en las evidencias de fraude, incumplimiento de este Contrato, de las leyes y reglamentos vigentes o en cualquier acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restringirá el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV o sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

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

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

Tanto este Contrato como el suministro del Software mediante cualquier Tienda de Software (incluida la compra de BV o DV), están sujetos a todos los términos y condiciones adicionales expuestos o necesarios para la Tienda de Software, así como todos los términos y condiciones implícitos en esta referencia. El Otorgante de la licencia no será responsable de los cargos en las tarjetas de crédito, cargos bancarios, de otra naturaleza o de cualquier cuota relacionada con sus transacciones de compra dentro del Software o a través de una Tienda de Software. Todas las transacciones las gestiona la Tienda de Software, no el Otorgante de la licencia. Este rechaza expresamente cualquier responsabilidad derivada de 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 (incluida la información (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 y 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, incluídas 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 o limitaciones de garantías limitadas o de limitaciones de los derechos estatutarios del consumidor, puede que algunas o todas de las anteriores exclusiones no sean aplicables en su caso.

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho a sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado anteriormente.

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

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

INDEMNIZACIÓN

Acepta indemnizar y exonerar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, a socios, licenciataria, 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 PUEDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTURAS, 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 TÁCTICAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. LA PRESENTE GARANTÍA NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE SUS CLÁUSULAS ESTÉ PROHIBIDA POR CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTATAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.

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

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

RESOLUCIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, que conlleve 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 el que se hayan instalado. En el caso de cese del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluidos los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.

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

REMEDIOS DE EQUITAD

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

IMPUESTOS Y GASTOS

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

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K, el logotipo de 2K Sports, y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Las identificaciones de la NBA y de los equipos miembros individuales de NBA que se utilizan en este producto son marcas comerciales, diseños de copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y los respectivos equipos miembro de la NBA, y no se pueden usar, en todo o en parte, sin una autorización previa y por escrito de NBA Properties, Inc. © 2016 NBA Properties, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Patentes y patente pendiente: www.take2games.com/legal.