EVOLVE

ESPAÑOL - ANTES DE UTILIZAR ESTE PRODUCTO, VAYA AL MENÚ DE AJUSTES DEL SISTEMA PLAYSTATION®4 Y CONSULTE LA INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

PRECAUCIONES - este disco de juego contiene software del sistema PlayStation®4 (sistema PS4™) que solo cumple con las especificaciones del sistema PS4™ de los mercados PAL. Lea con atención la guía de seguridad del sistema PS4™ para asegurarse de que hace un uso correcto del disco de juego y que lo guarda correctamente.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD - Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD (3D) - algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de vídeo en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta tales molestias, interrumpa inmediatamente el uso del televisor hasta que la molestia desaparezca. Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado del sistema PS4™ y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de vídeos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico. La visión de los niños pequeños, especialmente los menores de seis años, se encuentra en proceso de maduración. Consulte con el pediatra o el oculista de su hijo pequeño antes de permitirle ver imágenes de vídeo en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deberían supervisar a sus hijos pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA - El uso del sistema PS4™ y de los discos de juego del sistema PS4™ está sujeto a la licencia del software. Tanto los discos de juego del sistema PS4™ como el sistema PS4™ disponen de mecanismos de protección técnicos diseñados para impedir la reproducción no autorizada de las obras protegidas por derechos de autor que aparecen en los discos de juego del sistema PlayStation®4. El uso no autorizado de las marcas registradas o la reproducción no autorizada de obras protegidas por derechos de autor, ya sea burlando estos mecanismos o no, está prohibido por ley. Si dispone de información sobre algún producto pirata o de métodos utilizados para burlar nuestras medidas de protección técnicas, envíenos un correo electrónico a **anti-piracy@eu.playstation.com** o llame al número de teléfono atención al cliente de su zona.

AJUSTE EL CONTROL PARENTAL - La clasificación que se muestra en la carátula del juego indica la edad para la que es apto el disco del juego. Configure el control paterno del dispositivo para impedir que los niños puedan jugar a juegos que no sean aptos para su edad. Para obtener más información acerca de la clasificación de edad y de cómo configurar el control paterno, consulte la guía de Inicio rápido que se incluye junto con el sistema PlayStation®4 o visite **playstation.com/parents**

AYUDA Y ASISTENCIA - Visite **eu.playstation.com** o utilice el número de teléfono que se muestra a continuación:

España ☎ **902 102 102**

ÍNDICE

MENÚ PRINCIPAL 3

CONTROLES DE JUEGO 4

CONTROLES DE CAZADOR 5
CONTROLES DE MONSTRUO 6
HUD DE CAZADOR 7
HUD DE MONSTRUO 9

MENÚS 11

MENÚ DE PAUSA 11
MENÚ DE OPCIONES 12
MENÚ DE MULTIJUGADOR 13
MODOS MULTIJUGADOR 14
MENÚ PARA UN JUGADOR 15
MENÚ DE PARTIDA PERSONALIZADA 16
EFECTOS DE MAPA 17

CREACIÓN DE PARTIDAS 18

ELIGE TU CLASE 18
BUSCAR PARTIDAS 18
¡COMUNICACIÓN! 18
CONFIGURACIÓN DE CAZADOR 19
CONFIGURACIÓN DE MONSTRUO 20

CLASES DE CAZADOR 21

ASALTO 21
TRAMPERO 22
MÉDICO 23
APOYO 24

MONSTRUOS 25

GOLIAT 26
KRAKEN 27
ESPECTRO 28

FAUNA DE SHEAR 29

EVOLUCIONA O MUERE 30

ALIMENTACIÓN Y BLINDAJE 30
EVOLUCIÓN 30
CRIATURAS DE ÉLITE 31

INFORMACIÓN DE ASISTENCIA TÉCNICA DE 2K 31

CRÉDITOS 32

ACUERDO DE LICENCIA DE USUARIO 43

QUE EMPIECE LA CACERÍA

¡BIENVENIDO A SHEAR! Como en cientos de planetas antes, los humanos llegamos para dominar la naturaleza, doblegarla a nuestra voluntad y cosechar sus abundantes recursos en aras de la prosperidad. Solo que esta vez el plan salió mal. Hay algo ahí fuera. Algo hambriento. Algo que jamás habíamos visto. Tiene a la colonia aterrorizada y deja un rastro de muerte y destrucción a su paso.

La corporación necesita a alguien con tu talento, un cazador experimentado que pueda acabar con las molestas alimañas que pueblan Shear. Tienes las habilidades y las herramientas que necesitas, así que sal ahí fuera y caza un trofeo digno de tus honorarios.

Pero ningún cazador solitario sería capaz de enfrentarse mano a mano con las amenazas que acechan en las densas entrañas de Shear. Unos monstruos que escapan al alcance de la imaginación, poderosos depredadores alfa cuyo poder crece cada vez que se alimentan, suponen la mayor amenaza a la que se hayan enfrentado jamás estos curtidos asesinos.

Ponte en la piel de los cazadores y lucha para proteger las colonias o acaba con la plaga de humanos en el papel del monstruo. Tú decides. El vencedor se llevará la gloria... y se quedará con todo Shear.

INSTALACIÓN

Después de iniciar la instalación (y hasta que se complete), podrás jugar las misiones de tutorial con el Goliat (tu primer monstruo) y Markov (tu primer cazador). Solo dispondrás de opciones limitadas en el menú principal mientras dure la instalación.

MENÚ PRINCIPAL

MULTIJUGADOR
Organiza una partida multijugador o únete a una.

UN JUGADOR
Juega una partida en solitario como cazador con un equipo de la IA o como monstruo contra cazadores de la IA. También puedes volver a jugar en los tutoriales para desbloquear medallas.

PERFIL
Revisa los marcadores de cada tipo de monstruo y cazador, comprueba cuánto te queda para conseguir premios y desbloqueos o crea una insignia personalizada para tu cazador.

EXTRAS
Mira los créditos, vincula o desvincula tu cuenta de my2K o explora la galería de vídeos.

OPCIONES
Accede al menú de opciones, que te permitirá definir diversos ajustes.

TIENDA
Accede a PlayStation®Store para adquirir contenido adicional para el juego.

CONTROLES DEL JUEGO

CONTROLES DE MENÚS

Desplazarte por las opciones	Joystick izquierdo
Seleccionar opción	⊗
Salir del menú	◎
Acceder al perfil	L2

MANDO DUALSHOCK®4

CONTROLES DE CAZADOR

MENÚ DE PAUSA

L2 ZOOM

DISPARAR R2

ALTERNAR MINIMAPA

L1 EQUIPO

HABILIDAD R1

PRINCIPAL △

CAMBIO RÁPIDO TRAMPERO

CAMBIO RÁPIDO ASALTO

SECUNDARIA ○

CAMBIO RÁPIDO APOYO

CAMBIO RÁPIDO MÉDICO

SALTAR/MOCHILA PROPULSORA ✕

CAMBIAR DE CAZADOR

RECARGAR/USAR/ REVIVIR □

MOVERSE/ DESPLAZAMIENTO LATERAL

L3 ESPRINTAR

MIRAR COORDENADAS R3

CONTROLES DE MONSTRUO

L2 + R2
EVOLUCIONAR (MANTENER)

MENÚ DE PAUSA

L2 ALIMENTARSE/ TREPAR (MANTENER)

ATAQUE CUERPO A CUERPO/ SALTO (EN SIGILO) R2

ALTERNAR MINIMAPA

L1 HABILIDAD 1

HABILIDAD 2 R1

HABILIDAD 4 △

SIGILO ○

HABILIDAD DE MOVIMIENTO ✕

HABILIDAD 3 □

MOVERSE/ DESPLAZAMIENTO LATERAL

MIRAR OLFATO R3

HUD DE CAZADOR

RETÍCULA

En el centro de la pantalla se mostrará una retícula para apuntar que cambiará según el arma o el equipo que utilices en cada momento.

INDICADOR DE SALUD

El indicador del lado izquierdo de la pantalla se vacía a medida que sufres daños. Solo los personajes de clase médico pueden ayudarte a recuperar salud.

INDICADOR DE MOCHILA PROPULSORA

El indicador del lado derecho de la pantalla se vacía a medida que usas la mochila propulsora. Se recarga con el tiempo cuando no la utilizas.

EQUIPAMIENTO DE CAZADOR

Muestra las armas, el equipo y las habilidades disponibles para tu clase. El fondo tras cada componente del equipamiento empieza totalmente lleno de azul y se vacía cuando se van agotando tus suministros. Parpadea en rojo como advertencia cuando un componente está casi vacío.

Pulsa ◉ para recargar manualmente; no obstante, las armas se recargarán automáticamente cuando se vacíen. Ten en cuenta que algunos equipamientos y armas se recargan o recuperan munición con el tiempo. Otros, como las minas, tienen un número máximo de unidades que se pueden desplegar en un momento dado. Al desplegar unidades por encima del máximo, la unidad activa más antigua se autodestruirá.

BRÚJULA

Al coordinarte con otros cazadores, usa la brújula para seguir vuestra trayectoria actual.

HUELLAS DE MONSTRUO

Estas huellas brillantes aparecerán en el entorno e indican por dónde ha pasado el monstruo. Se desvanecen con el tiempo.

ALERTA DE MONSTRUO

Ofrece información relevante sobre el estado del monstruo (como huellas, posición de animales que el monstruo ha asustado, etc.).

AYUDA ACTIVA

Al adquirir la ayuda de un animal de élite, aparecerá un temporizador circular en la esquina superior derecha de la pantalla. Los efectos de la ayuda se acabarán cuando el temporizador se vacíe por completo.

CAMBIO DE CAZADOR

Usa los botones de dirección para cambiar a un cazador diferente en cualquier momento, siempre que siga con vida.

HUD DE MONSTRUO

RETÍCULA

Se mostrará una retícula de apuntado en el centro de la pantalla. El segmento rojo que hay debajo representa la resistencia del monstruo y su habilidad para ejecutar maniobras de movilidad especial.

BLINDAJE

El indicador azul representa el blindaje del monstruo. Recupera el blindaje perdido comiendo animales o cadáveres humanos.

SALUD

El indicador rojo representa la salud del monstruo. Este recurso no se puede regenerar ni recuperar una vez que se ha perdido, pero puede restablecerse una parte evolucionando o consiguiendo ayudas específicas de salud.

HABILIDADES

Aquí se muestran cada una de las habilidades del monstruo, así como los botones asignados a ellas. Después de usar una habilidad, esta necesitará un periodo de regeneración durante el cual permanecerá atenuada. El icono se activará y se mostrará en rojo cuando la habilidad vuelva a estar disponible.

ENERGÍA

Mientras el monstruo se alimenta, se muestra este indicador circular segmentado. A medida que come, obtiene más energía. Cuando el indicador se llena, puedes mantener L2 + R2 para evolucionar y pasar a la siguiente fase. También puedes obtener energía incapacitando a los cazadores.

HABILIDAD OLFATO

El olfato del monstruo te permite ver la fauna cercana y a los cazadores incluso a través de las paredes y los obstáculos del terreno.

AYUDA ACTIVA

Al adquirir la ayuda de un animal de élite, aparecerá un temporizador circular en la esquina superior derecha de la pantalla. Los efectos de la ayuda se acabarán cuando el temporizador se vacíe por completo.

MENÚS
MENÚ DE PAUSA

Pulsa OPCIONES durante el juego para entrar en el menú de pausa.

CONTINUAR
Sal del menú de pausa y vuelve a la partida.

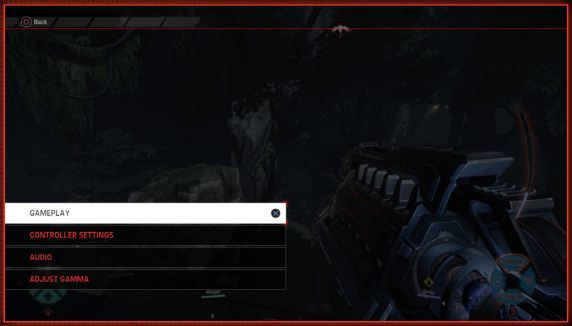
EMPEZAR DE NUEVO
Reinicia la partida en curso.

OPCIONES
Ajusta las opciones del mando, de sonido y de los gráficos.

DIFICULTAD (SOLO UN JUGADOR)
Ajusta la dificultad del juego en el modo Un jugador.

ABANDONAR PARTIDA
Sal de la partida en curso.

MENÚ DE OPCIONES



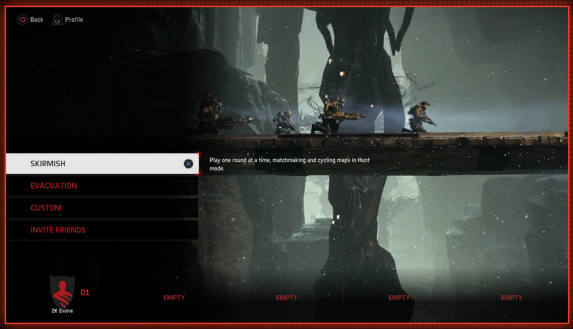
JUGABILIDAD
Restablece el texto de ayuda o ajusta las opciones para esprintar.

AJUSTES DE MANDO
Ajusta los controles de juego como los iconos del mando, los controles de cazador, los controles de monstruo, la configuración del joystick, la sensibilidad de mirada, la inversión de mirada, la vibración y la ayuda de apuntado.

SONIDO
Alterna el uso de subtítulos o ajusta el volumen de la música, los efectos y los diálogos.

AJUSTAR GAMMA
Ajusta el nivel de gamma del juego.

MENÚ DE MULTIJUGADOR



Selecciona un modo de juego para unirte a una ronda con hasta cuatro jugadores en línea.

ESCARAMUZA

Juega una ronda cada vez cambiando de partidas y mapas en modo Caza.

EVACUACIÓN

Juega 5 misiones en una campaña dinámica en la que pasarás por todos los modos de juego y el entorno se verá afectado por las victorias y las derrotas.

PERSONALIZADO

Juega una partida con tus amigos usando reglas modificadas.

INVITAR A AMIGOS

Accede a una lista con tus amigos e invítalos a unirse a una partida.

MODOS MULTIJUGADOR

CAZA

Los cazadores deben encontrar y matar al monstruo antes de que él los mate. Si el monstruo llega a la fase 3, podrá destruir el objetivo.

DEFENSA

El monstruo debe destruir la fuente de energía de la nave de transporte antes de que se acabe el tiempo. Los cazadores deben defenderla durante el tiempo restante o matar al monstruo.

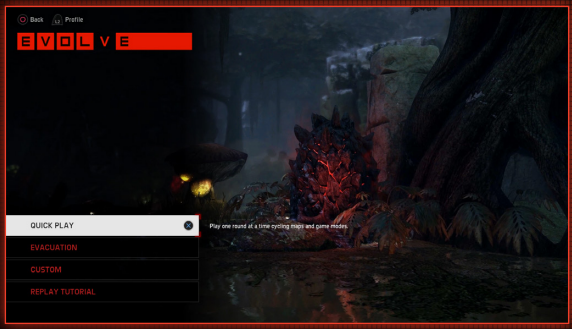
NIDO

El monstruo debe matar a los cazadores antes de que destruyan todos los huevos y secuaces del monstruo. El monstruo puede incubar un huevo para producir un secuaz, pero perderá el huevo.

RESCATE

Los cazadores deben revivir y evacuar a 5 supervivientes antes de que el monstruo mate a 5 de ellos.

MENÚ PARA UN JUGADOR



PARTIDA RÁPIDA

Juega una ronda cada vez cambiando de mapa y de modo.

EVACUACIÓN

Juega cinco misiones en una campaña dinámica en la que pasarás por todos los modos de juego y el entorno se verá afectado por las victorias y las derrotas.

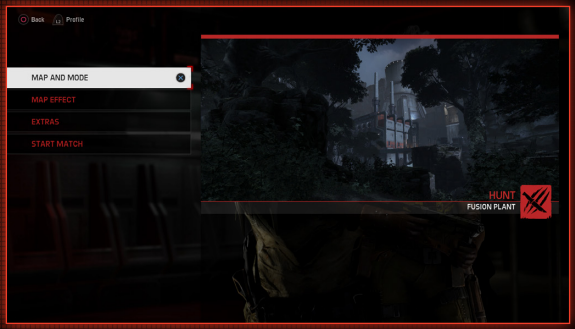
PERSONALIZADA

Define una partida de Evolve que se ajuste a los parámetros de tu elección.

TUTORIAL DE REPETICIÓN

Vuelve a jugar en los tutoriales para desbloquear medallas.

MENÚ DE PARTIDA PERSONALIZADA



INICIAR PARTIDA

Selecciona esta opción y pulsa ✕ para empezar la cacería.

MAPA Y MODO

Especifica con qué modo de juego y mapa quieres jugar. También puedes seleccionar Partida rápida para que el mapa y el modo se elijan al azar.

EFECTO DE MAPA

Modifica el mapa y el modo elegidos seleccionando uno de estos modificadores.

EXTRAS

Define los parámetros adicionales que elijas para la partida.

EFECTOS DE MAPA

La cantidad y el tipo de efectos disponibles varían según el mapa seleccionado.

NAVE DE CARGA

Una nave de carga patrulla el mapa y ayuda a los cazadores a divisar al monstruo.

SEGUNDO MONSTRUO

Un secuaz sigue al monstruo y ataca a los cazadores.

PUERTAS DE TELETRANSPORTE

Los cazadores pueden usar las puertas de teletransporte para desplazarse a una ubicación central.

FISURAS DE TELETRANSPORTE

El monstruo puede usar las fisuras de teletransporte para desplazarse a distintos lugares.

CIELO DESPEJADO

El cielo despejado obliga a los depredadores a esconderse, y hace que sea más fácil ver al monstruo.

PLANTAS CARNÍVORAS

Las plantas adicionales hacen que los escenarios sean más peligrosos para los cazadores.

DRONES DE ATAQUE

Los drones de ataque patrullan por el mapa para detectar y atacar al monstruo.

PEM

Las descargas electromagnéticas anulan temporalmente las habilidades del cazador.

COLONOS

Los colonos se unen a los cazadores para enfrentarse al monstruo.

ZANCUDOS DE DESFILADERO

Los zancudos de desfiladero suponen más comida para el monstruo.

ALIADO DE EBONSTAR

Un aliado de EbonStar se une a los cazadores para enfrentarse al monstruo.

CADÁVERES DE EBONSTAR

Los cadáveres de EbonStar suponen más comida para el monstruo.

BUEN CLIMA

Iluminación natural, sin efectos climáticos adversos.

TORMENTAS

El tipo de tormenta depende del mapa elegido.

CENTINELAS

Los centinelas defienden sus áreas de los ataques del monstruo.

NUBES RADIACTIVAS

Las nubes radiactivas dañan a los cazadores que estén cerca.

PÁJAROS

Si hay más pájaros es más fácil encontrar al monstruo.

FANTASMAS

Los fantasmas suponen más encuentros hostiles para los cazadores.

PUESTOS MÉDICOS

Los cazadores pueden usar los puestos médicos para curarse y eliminar incapacitaciones.

PLANTAS MUTANTES

El monstruo puede recuperar salud al comer plantas mutantes.

CAMPO DE FUERZA

Las paredes del campo de fuerza limitan el espacio en el que el monstruo puede escapar y esconderse.

ANGUILAS DEVORAHOMBRES

Las áreas repletas de anguilas devoradoras de hombres hacen que los escenarios sean más peligrosos para los cazadores.

LÁSER ESPACIAL

Desde el espacio, un láser dispara periódicamente al monstruo para causarle daños graves.

SATÉLITE QUE CAE

Fragmentos de un satélite caen al suelo y hieren a los cazadores.

TORRETAS MEJORADAS

Como preparación para los futuros ataques, los colonos que sobrevivieron mejoraron las torretas de defensa para infligir más daño al monstruo.

SECUACES BLINDADOS

Los secuaces del monstruo se han alimentado de los colonos muertos recientemente y han obtenido blindaje para la futura masacre.

CREACIÓN DE PARTIDAS

ELIGE TU CLASE

Antes de hacer cola para una partida de Evolve, tendrás la oportunidad de elegir la clase con la que quieras jugar. El juego intentará asignarte una partida en la que juegues con la función deseada. Añadirás una valoración del 1 al 5 para cada clase, siendo 1 la más prioritaria y 5 la menos deseada. Una vez establecida la configuración inicial, podrás reordenar tus preferencias en cualquier momento seleccionando la opción "Elegir función" del menú de creación de partidas.

Si te asignan un grupo de 2 a 4 jugadores, tus preferencias quedarán restringidas solo a los cazadores. No obstante, si te encuentras en un grupo de 5 jugadores, se te asignará una partida personalizada y la función de monstruo estará disponible para todos.

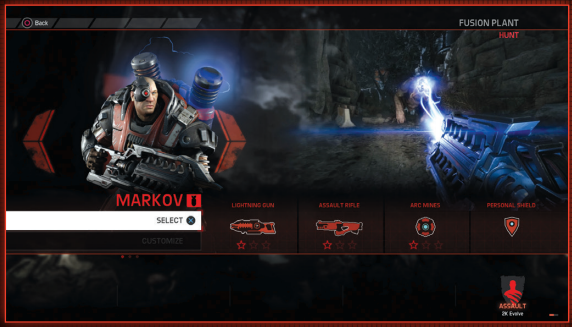
BUSCAR PARTIDAS

Tras establecer tus funciones preferidas y crear un grupo con amigos, podrás buscar partidas disponibles para jugar. A medida que juegues a Evolve, irás ganando rangos según los PX (puntos de experiencia) obtenidos. Tu rango contribuirá al emparejamiento con otros jugadores para garantizar la competitividad y la diversión en la partida.

¡COMUNICACIÓN!

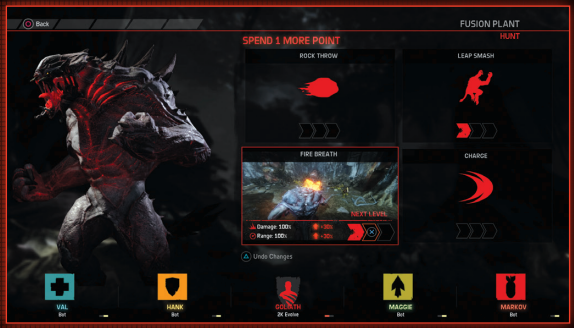
En Evolve, el entendimiento entre jugadores marca la diferencia entre el depredador y la presa. Puedes pulsar el joystick derecho para marcar coordenadas y señalar a los compañeros puntos de interés, pero recomendamos que conectes tus cascos favoritos para disfrutar completamente de la experiencia cooperativa de Evolve.

CONFIGURACIÓN DE CAZADOR



Utiliza el joystick izquierdo para elegir a un cazador que tengas desbloqueado. Cuando hayas seleccionado a uno, pulsa ⊗ para seleccionar la ventaja que llevará en la partida.

CONFIGURACIÓN DE MONSTRUO

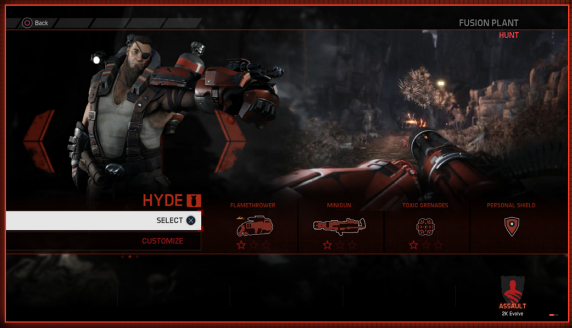


Aquí puedes asignar tres puntos a cuatro categorías de habilidades únicas para cada monstruo. Puedes asignar un máximo de tres puntos a una categoría para mejorarla hasta tres niveles. Pulsa △ para restablecer los puntos asignados y empezar de nuevo. Una vez asignados todos los puntos de habilidades, podrás elegir una ventaja para el monstruo.

CLASES DE CAZADOR

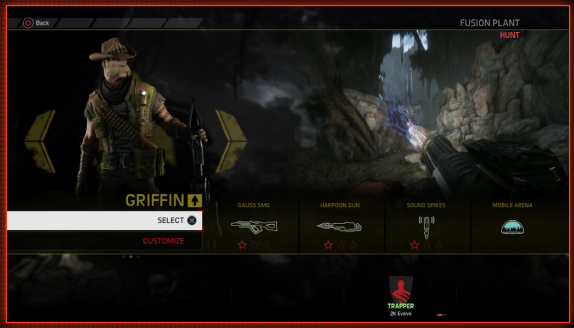
Ir de cacería requiere disponer de un equipo de cazadores experimentados. Cada cazador se especializa en una habilidad esencial para detener la devastación causada por el monstruo.

ASALTO



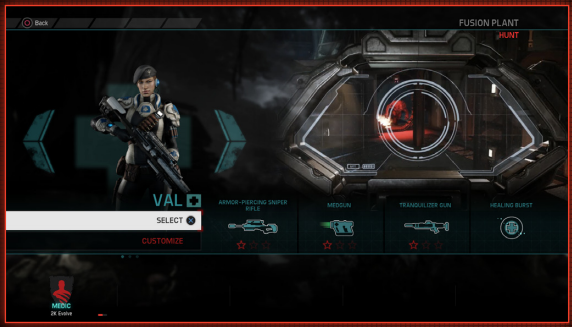
La función del cazador de asalto es la de infligir daño al monstruo. Jugar con esta clase significa enfrentarte cara a cara contra el monstruo, soportando al mismo tiempo el máximo daño. Gracias a su armamento pesado, los cazadores de asalto provocan graves daños a grupos de enemigos a corta distancia, así como emplear un ataque agresivo de medio alcance mediante fuego rápido. Su escudo personal les permite cargar sin miedo, mientras que las armas especializadas resultan útiles en los tiroteos estratégicos.

TRAMPERO



La función del trampero consiste en rastrear, atrapar y contener al monstruo. Los tramperos tienen métodos únicos y herramientas que mejoran su capacidad para rastrear las presas más escurridizas. Las cúpulas móviles que tienden al monstruo lo atrapan dentro de sus límites cuando están cerca de él. Estas, junto a las trampas que inhiben el movimiento, suponen una oportunidad para causar grandes daños.

MÉDICO



El trabajo de los médicos consiste en mantener al equipo con vida. Los médicos mantienen en buenas condiciones a los equipos de cazadores mediante una avanzada tecnología capaz de curar heridas y a veces incluso de revivir a los muertos. Puesto que tienen la capacidad de curarse a sí mismos y a los compañeros cercanos, es importante que los médicos eviten los ataques del monstruo para garantizar la supervivencia de su equipo.

APOYO

La función del apoyo consiste en otorgar ventajas tácticas tanto ofensivas como defensivas al equipo según la situación. Ya sea protegiendo a un compañero contra todo daño o desplegando centinelas automatizados, la clase de apoyo estará a tu lado en todo momento. Además de emplear potencia de fuego pesada y de largo alcance en momentos críticos, su campo de ocultamiento facilita fugas rápidas para ellos mismos y para los compañeros cercanos.

MONSTRUOS

Hay muchos tipos de monstruos al acecho en el planeta Shear. Las características de estos tres monstruos depredadores son tan variadas como el mundo en el que viven.

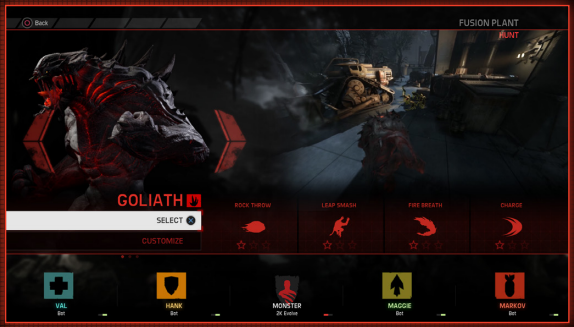
HABILIDAD OLFATO

A pesar de sus diferencias, los tres monstruos tienen un agudo sentido del olfato. Pulsa R3 para usar su olfato y revelar brevemente a los cazadores y los animales que estén cerca.

SIGILO

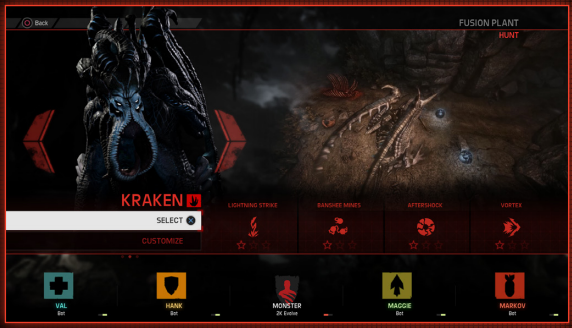
Del mismo modo, los tres monstruos son capaces de moverse con sigilo. Pulsa ⊙ para avanzar sigilosamente. Si empleas el modo sigiloso, podrás realizar un salto que golpea sin hacer ruido y mata sin poner sobre aviso a los cazadores ni a los animales que se encuentren en las proximidades.

GOLIAT



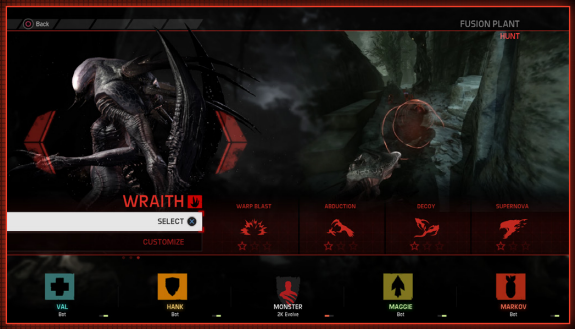
Arrolladora fuerza bruta combinada con una agilidad asombrosa. El Goliat escala obstáculos y superficies verticales con facilidad. Desde lejos, es capaz de arrojar rocas tan grandes como para aplastar a varias cazadores de una sentada. Puede acortar distancias con un devastador golpe con salto, o con una carga que aplastará a cualquiera que se interponga en su camino. De cerca, su Aliento flamígero reduce a cenizas cualquier cosa.

KRAKEN



El Kraken sobrevuela el campo de batalla. Es un peligroso adversario que controla el cielo. Invoca un electrizante Ataque de rayo o Vórtices de viento capaces de tumbar a los cazadores. En las distancias cortas, su ataque Con secuelas electrocutará a quienes se encuentren en las proximidades. Unas minas banshee que persiguen automáticamente a los cazadores le permiten efectuar retiradas estratégicas.

ESPECTRO



El espectro es un maestro de la velocidad, el sigilo y el subterfugio que repta por los campos de Shear. La poderosa Descarga de teletransporte del espectro lo ayuda a cubrir distancias cortas mientras libera una potente explosión. Secuestro le permite al espectro agarrar rápidamente a un cazador, retirando a su presa de la acción. El espectro puede volverse invisible y crear una réplica de sí mismo con su habilidad Señuelo, engañando así hasta a los cazadores más listos. Por último, su habilidad Supernova carga al espectro con enormes cantidades de energía bioeléctrica que aumentan significativamente su velocidad de ataque cuerpo a cuerpo.

FAUNA DE SHEAR

Hay diversos ecosistemas dispersos por la superficie del planeta Shear, donde abundan la flora y la fauna autóctonas. Ten cuidado. Los cazadores distraídos no tardarán en caer presos de las plantas carnívoras, bestias salvajes y otros peligros del entorno, lo que supondría quedar en una posición más vulnerable al enfrentarse al monstruo.

EVOLUCIONA O MUERE

Los monstruos son depredadores alfa y están en lo más alto de la cadena alimenticia, así que se alimentan de todo lo que les rodea. Mata a los animales y mantén L2 para devorar sus cadáveres.

ALIMENTACIÓN Y BLINDAJE

El indicador azul del HUD del monstruo representa tu blindaje. Este se agota cuando sufres daños, pero puedes recuperarlo alimentándote de animales y cadáveres. Cuando se queda sin blindaje, el monstruo empieza a perder salud y, una vez perdida, solo podrá restablecerla evolucionando u obteniendo ayudas específicas.

EVOLUCIÓN

Presta atención al indicador circular de energía, que también se llena al comer. Una vez lleno, podrás evolucionar si mantienes pulsado L2 + R2. Al evolucionar, aumentará el tamaño, la fuerza y el poder general del monstruo. Además, podrás asignar puntos adicionales a las habilidades para mejorar su eficacia.

CRIATURAS DE ÉLITE

Permanece atento a la presencia de criaturas de élite. Se trata de animales albinos que te recompensan con ayudas al matarlos. Tanto los cazadores como los monstruos pueden beneficiarse de la muerte de estas bestias.

SOPORTE TÉCNICO:

Visita el sitio web de 2K **http://support.2k.com** para obtener asistencia técnica o acceder al apartado de atención al cliente. En él encontrarás respuestas a las preguntas más frecuentes en la base de datos de ayuda.

Si no consigues resolver el problema, haz clic en la pestaña “ENVIA UNA SOLICITUD” para enviar una solicitud.

EQUIPO DE DESARROLLO NORTE DE 2K EVOLVE

Aaron T Heuser
Adam Dolin
Daniel Manley
EJ Samuel
Erik J Caponi
Etienne Grunenwald
Fred Zeleny
Jacob C Palmer
Jarrette Torcedo
Jason Sereno
Jeanne Anderson
Jiaoyang Sun
Leslie Harwood
Michael Vincent Castro
P.J. Leffelman
Peter Turner
Scott Napp
Sonny Santa Maria
Stephen Babb
Terry Nass

PUBLICADO POR 2K
2K es una editorial de Take-Two Interactive Software, Inc.

EDITORIAL DE 2K

PRESIDENTE
Christoph Hartmann

DIRECTOR DE OPERACIONES
David Ismailer

DESARROLLO DEL PRODUCTO 2K

VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO DEL PRODUCTO
John Chowanec

DIRECTOR DE DESARROLLO DEL PRODUCTO
Melissa Miller

PRODUCTOR EJECUTIVO
Denby Grace

PRODUCTOR SÉNIOR
Michael J. Boccieri

PRODUCTORES ASOCIADOS
Casey Coleman
Dan Schmittou
Andrew Webster

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN
Dave Blank
Ben Holschuh
Scott James
Nick Syrovatka

COORDINADOR DE LANZAMIENTOS DIGITALES
Tom Drake

AYUDANTE DE LANZAMIENTOS DIGITALES
Myles Murphy

DESARROLLO CREATIVO DE 2K

VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO CREATIVO
Josh Atkins

DIRECTOR CREATIVO
Eric Simonich

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA
Jack Scalici

DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PLANIFICACIÓN
Mike Salmon

INVESTIGADOR DE MERCADO SÉNIOR
David Rees

GUIONISTA SÉNIOR
Walt Williams

DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA
Josh Orellana

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA
Kaitlin Bleier

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN CREATIVA
William Gale
Megan Rohr

SUPERVISOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO
David Washburn

COORDINADOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO
Steve Park

INTEGRADOR JEFE DE CAPTURA DE MOVIMIENTO
Anthony Tominia

ESPECIALISTA EN MEDIOS DIGITALES
J. Mateo Baker

ESPECIALISTA SÉNIOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO
Jose Gutierrez

ESPECIALISTAS DE CAPTURA DE MOVIMIENTO
Gil Espanto
Jen Antonio

INVESTIGADOR DE USABILIDAD
Jordan Limor

AYUDANTE DE PRUEBAS DE LOS USUARIOS
Jonathan Bonillas
Justin Sousa

EQUIPO DE MARKETING DE 2K

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE MARKETING
Sarah Anderson

VICEPRESIDENTE DE MARKETING
Matt Gorman

VICEPRESIDENTE DE MARKETING INTERNACIONAL
Matthias Wehner

DIRECTOR DE PRODUCTO SÉNIOR
Niklas Karlsson

DIRECTOR DE PRODUCTO SÉNIOR Y MEDIOS DIGITALES
Kelly Miller

DIRECTOR ASOCIADO DE PRODUCCIÓN
Anaoshak Khavarian

DIRECTOR DE COMUNICACIÓN SÉNIOR (AMÉRICA)
Ryan Jones

COORDINADOR DE RELACIONES PÚBLICAS
Brian Roundy
Scott Pytlik

DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
Jackie Truong

COORDINADOR ASOCIADO DE PRODUCCIÓN Y MARKETING
Ham Nguyen

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
Nelson Chao

DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR
Christopher Maas

COORDINADOR DE MATERIALES DE MARKETING
Jeneane Wagner
COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO
Kenny Crosbie

EDITORES DE VÍDEO
Michael Regelean
James Slaven

EDITORES DE VÍDEO ASOCIADOS
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTOR DE FERIAS Y EVENTOS
Lesley Zinn Abarcar

COORDINADOR DE EVENTOS
David Iskra

DIRECTOR CREATIVO
Gabe Abarcar

DIRECTOR DE WEB
Nate Schaumberg

DISEÑADOR WEB
Keith Echevarria

DESARROLLO DE WEB
Alex Beuscher

PRODUCTOR DE WEB
Tiffany Nelson

COORDINADOR DE MARKETING DE CANALES
Anna Nguyen

COORDINADOR ASOCIADO DE MARKETING DE CANALES
Marc McCurdy

DIRECTOR SÉNIOR DE COMUNIDAD Y CONTENIDO
Darren Gladstone

DIRECTOR DE COMUNIDAD Y REDES SOCIALES
John Imah

COORDINADOR DE SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE SÉNIOR
Ima Somers

COORDINADOR DE SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE
David Eggers

COORDINADOR DE LA BASE DE CONOCIMIENTO
Mike Thompson

COORDINADOR SÉNIOR DE ASOCIACIONES Y LICENCIAS
Jessica Hopp

COORDINADOR DE MARKETING PARA SOCIOS
Dawn Earp

COORDINADOR DE MARKETING DIGITAL
Ashley Landry
Kelsie Lahti

AYUDANTE DE MARKETING
Kenya Sancristobal

OPERACIONES DE 2K

VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES DEL ESTUDIO
Kate Kellogg

VICEPRESIDENTE DE ASUNTOS LEGALES
Peter Welch

VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO DE NEGOCIOS
Steve Lux

DIRECTOR DE OPERACIONES
Dorian Rehfield

ESPECIALISTA DE LICENCIAS Y OPERACIONES
Xenia Mul

COORDINADOR DE OPERACIONES
Ben Kvalo

COORDINADOR DE OPERACIONES
Peter Driscoll

TECNOLOGÍA CENTRAL DE 2K

VICEPRESIDENTE DE TECNOLOGÍA
Naty Hoffman

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA
Simon Golding
Arquitecto de sistemas en línea
Louis Ewens

GRAFISTA TÉCNICO PRINCIPAL
Jonathan Tilden

INGENIERO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO SÉNIOR
Markus Breyer

INGENIERO DE SOFTWARE
Jack Liu

EQUIPO DE MY2K

ARQUITECTO SÉNIOR
David R. Sullivan

PRODUCTOR TÉCNICO JÚNIOR
Nick Silva

INGENIEROS DE SOFTWARE SÉNIOR
Alberto Covarrubias
Fraser Hutchinson
Adam Lupinacci
Dale Russell
Sky Schulz

INGENIEROS DE SOFTWARE
Scott Barrett
Marc Fletcher
Kai Xu

INFORMÁTICA 2K

DIRECTOR INFORMÁTICO 2K
Rob Roudebush

COORDINADOR INFORMÁTICO
Bob Jones

INGENIERO SÉNIOR DE REDES Y SISTEMAS
Russell Mains

INGENIERO DE SISTEMAS
Jon Heysek
Lee Ryan

ADMINISTRADORES DE SISTEMAS
Fernando Ramirez

ADMINISTRADORES JÚNIOR DE SISTEMAS
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

ANALISTA INFORMÁTICO
Michael Caccia

OPERACIONES EN LÍNEA DE 2K

DIRECTOR DE OPERACIONES EN LÍNEA
Tim Holman

COORDINADOR SÉNIOR DE MÓVILES
Jeremy Rosenthal

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

VICEPRESIDENTE DEL CONTROL DE CALIDAD
Alex Plachowski

COORDINADOR DE PRUEBAS
Doug Rothman

COORDINADOR DE ENTREGAS
Alexis McMullen

COORDINADOR INFORMÁTICO
Chris Jones

JEFE SÉNIOR DEL DEPARTAMENTO DE CONFORMIDAD
Scott Sanford

JEFE DEL PROYECTO
Jason Kolesa

JEFES DE APOYO
Corey Lay
Josh Lagerson
Nathan Bell

PRUEBAS SÉNIOR
Alex Coffin
Bill Lanker
Christine Adams
Jorge Corpeño
Michael Sobyak
Ruben Gonzalez

PRUEBAS
Charles Bradford
Glen Jamison
Zack Gartner
Alexander McDonough
Amanda Bassett
Ana Garza
Andi Cable
Andrew Garrett
Anthony Bertoli
Anthony Fierro Jr.
Anthony Zaragoza
Bar Peretz
Barbara Mullen
Branden Nash
Brian Crew
Brian Reiss
Charles Maidman
Chelsea Habighorst
Christopher Johnson
Corey Bradley
Corey Harrison
David Benedict
David Drake
David Lotruglio
DeRonta King
DiJon Ross
Dolores Reynolds
Enrique Meza
Greg Jefferson
Hal Rydberg
Hugh Cortney
Jae Maidman
James Schifflin
Jan Flugum
Jennifer Kosh
Jessica Maciejewski
Jonathan Williams
Jordan Wineinger
Josh Brown-Sage
Josh Ray
Joshua Manes
Justin Wolf
Kayla Mager
Kent Benson
Kristine Romine
Krystal Hestand
Kurt Servito
Kyle Cobos
Lane Weatherson
Lionel Brandon
Mailanee Anderson
Marci Sousa
Marshall Strelow
Matt Cates
Matt Dingus
Max Rohrer
Michael Newsom
Nathan Craig
Nicole Millette
Ozzy Carrillo-Ureno
Pele Henderson
Philip Lui
Raechel Pedroza
Raquel Treichel
Regina Moinichen
Richard Heath
Robert Bryant
Ryan Begnaud
Steven Johnson
Tanner Gonzales
Theadore Mills
Timothy Jones
Timothy Smith
Timothy Thompson
Todd Phillips
Todd White
Travis Allen
Travis Van Essen
William Cranmer

INFORMÁTICA DE 2K LAS VEGAS
Juan Corral
Todd Ingram
Eric Chung

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Alexandria Fairchild
Ashley Fountaine
David Arnspiger
David Barksdale
Dustin Carey
Eric Zala
Jeremy Ford
Jeremy Richards
Joe Bettis
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel Hajewski

2K INTERNATIONAL

COORDINADOR GENERAL
Neil Ralley

DIRECTOR DE MARKETING INTERNACIONAL
Siân Evans

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN INTERNACIONAL
Warner Guinée

DIRECTOR SÉNIOR DE RELACIONES PÚBLICAS INTERNACIONALES
Markus Wilding

COORDINADORES DE RELACIONES PÚBLICAS INTERNACIONALES
Sam Woodward
Megan Rex

EJECUTIVOS DE MARKETING SOCIAL INTERNACIONAL
Ibrahim Bhatti
Mitko Lambov

DESARROLLO DEL PRODUCTO DE 2K INTERNATIONAL

PRODUCTORES INTERNACIONALES
Iain Willows
Scott Morrow

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN
Nathalie Mathews

COORDINADOR ADJUNTO DE LOCALIZACIÓN
Arsenio Formoso

EQUIPOS EXTERNOS DE LOCALIZACIÓN
Synthesis Global Solutions

Herramientas y apoyo de localización de XLOC Inc.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Jose Minana

INGENIERO DE MASTERIZACIÓN
Wayne Boyce

TÉCNICO DE MASTERIZACIÓN
Alan Vincent

JEFE DE PROYECTO DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Oscar Pereira

JEFES DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Karim Cherif

TÉCNICO SÉNIOR DEL CONTROL DE CALIDAD DE LA LOCALIZACIÓN
Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Jose Olivares

TÉCNICOS DEL CONTROL DE CALIDAD DE LA LOCALIZACIÓN
Alessandro Testa
David Swan
Denis Stankus
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Iris Loison
Javier Vidal
Jihye Kim
Johanna Cohen
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Mélissa Bordonado
Namer Merli
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roland Habersack
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Stefan Rossi
Timur Khorev

EQUIPO DE DISEÑO
James Crocker
Tom Baker

MARKETING Y RELACIONES PÚBLICAS DE 2K INTERNATIONAL
Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Catherine Vandier
Dan Cooke
Diane Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder

OPERACIONES INTERNACIONALES DE TAKE-TWO
Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Phil Anderton
Denisa Polcerova

2K CHINA

PRODUCTOR
Su Lu

COORDINADOR GENERAL
Jace Yang

VICEPRESIDENTE DE PRODUCCIÓN
Liu Jing

EQUIPO DE 2K ASIA

DIRECTOR SÉNIOR DE MARKETING
Jason Wong

COORDINADOR DE MARKETING DE ASIA
Diana Tan

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE ASIA
Chris Jennings

COORDINADOR DE MARKETING DE JAPÓN
Takahiro Morita

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN
Yosuke Yano

AYUDANTE DE LOCALIZACIÓN
Yasutaka Arita

OPERACIONES DE TAKE-TWO EN ASIA
Eileen Chong
Veron Khuan
Chermine Tan

DESARROLLO DE NEGOCIO DE TAKE-TWO EN ASIA
Erik Ford
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki
Fumiko Okura

CONTROL DE CALIDAD 2K CHINA

DIRECTOR DEL CONTROL DE CALIDAD
Zhang Xi Kun

SUPERVISOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Steve Manners

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN DE EVOLVE
Chu Jin Dan

JEFES DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
Shen Wei
Zhu Jian
Li Sheng Qiang

TÉCNICOS DEL CONTROL DE CALIDAD DE LA LOCALIZACIÓN
Sun Fu Dong
Kan Liang
Mao Ling Jie
Wang Yi Min
Qin Qi
Ning Xu
Wei Xin
Tang Shu
Wu Heng

FOX SOUND STUDIOS
Rick Fox
Victoria Fox

ACTORES DE DOBLAJE

ABE
Matt Mercer

BUCKET
Peter Jessop

CABOT
Daniel Riordan

CAIRA
Fryda Wolff

GRIFFIN
JB Blanc

HANK
William Salyers

HYDE
Ben Crowe

LAZARUS
Tom Mardirosian

MAGGIE
Cherise Boothe

MARKOV
Dimtri Diatchenko

PARNELL
Dorian Lockett

VAL
Courtenay Taylor

COMANDANTE PARK
Kate Higgins

VOCES ADICIONALES
Dee Bradley Baker
Brian Bloom
Kimberly D. Brooks
Feodor Chin
Brian T. Delaney
Dave Fennoy
Anna Graves
Liam O'Brien
Jonathan Roumie
Rick Wasserman
Fred Tatasciore

ACTORES DE CAPTURA DE MOVIMIENTO
Brian Bloom
Yorgo Constantine
Lyndsy Kail
Michelle Lee
TJ Storm
America Young
Todd Soley

SUPERVISIÓN DE EDICIÓN DE GUIONES
Dante Fazio

EDITORES DE DIÁLOGOS
Dan Francis
Austin Krier
Sean Madsen
Stephen Salvaggio
Sara Wilt

ASESOR DE SONIDO
Charles Deenen

MEZCLADOR DE ESCENAS CINEMÁTICAS
Erik Foreman

ESTUDIOS DE GRABACIÓN DE VOZ

LIME STUDIOS

GRABACIÓN DE DIÁLOGOS
Tom Paolantonio

PRODUCTOR
Susie Boyajan

POMANN SOUND

GRABACIÓN DE DIÁLOGOS
Max Conklin
Rich Cerbini

PRODUCTOR
Josh Moyer

SOUND LOUNGE

GRABACIÓN DE DIÁLOGOS
Justin Kooy
Josh Wilson

PRODUCTOR
Harrison Navelansky

ESTUDIO DE GRABACIÓN DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

HOUSE OF MOVES

PRESIDENTE
Brian Rausch

COORDINADOR DE DESARROLLO
Jimmy Corvan

SUPERVISOR TÉCNICO
DJ Hauck

PRODUCTOR SÉNIOR
Heather McCann

PRODUCTOR
Colleen Crosby

PRODUCTOR DE LÍNEA
Katie David

DIRECTOR DE ESCENA
Troy Reynolds

ASISTENCIA DE ESCENA - CONTROL DE CALIDAD
Brian Wilson
Operador de captura
Annie Wildmoser

JEFE DE VÍDEO
Nikola Dupkanic

OPERADORES DE CÁMARA
Paul Sun
Kyle Klutz
Elisha Christian

DIRECTOR TÉCNICO DE PROYECTO
Chad Provencher

MÚSICA COMPUESTA POR
Jason Graves
Lustmord
Charlie Clouser

DESARROLLO ADICIONAL

AGORA GAMES

DIRECTOR DEL ESTUDIO
Steven Flenory

EQUIPO DE PRODUCCIÓN
Elliott Haase
Nicholas Cesare
Brett Mcneff
Samantha Toews

EQUIPO DE INGENIERÍA
Aaron Westendorf
Andrew Andkjar
Brad LaFountain
David Czarnecki
David Andrade
Graylin Kim
Jack Letourneau
John Gibson
Matt Wilson
Paul Ventura
Vitaly Babiy

SECUENCIAS CINEMÁTICAS
Michael O'Rourke
Jason Flynn

BATKIN CONSULTING INC.
Boris Batkin
Vadim Shcherbakov

BLIND SQUIRREL GAMES INC.

PRODUCTOR EJECUTIVO - PRESIDENTE
Brad Hendricks

DIRECTOR DE INGENIERÍA
Matthew Fawcett

INGENIERO JEFE DE IA
David Forrest

INGENIERO DE REDES
Mike Winfield

INGENIEROS
Luke Mordarski
Justin Hilton

INGENIEROS DE INTERFAZ
Jason Neal
John Plou

INGENIERO DE RENDERIZADO
Sal Llamas

INGENIERO
Chris Lierman

DIRECTOR ARTÍSTICO - GRAFISTA JEFE
Alan Lee

JEFE DE DISEÑO DE ENTORNOS
Koy VanOteghem

DISEÑO DE ENTORNOS
Scott Army
Galen Davis

JEFE DE DISEÑO ARTÍSTICO
Jeff Zugale

DISEÑO ARTÍSTICO
Jason Hazelroth

ANIMADOR JEFE
Craig Dragaset

DISEÑO DE INTERFAZ
Yvonne Chung

GRAFISTAS DE PERSONAJES
Vidonm Medina
Jon Finch
Cochey Cantu

FUENTES DE EVOLVE CREADAS EN EXCLUSIVA PARA 2K POR CHANK CO DE MINNEAPOLIS, MN.
FUENTES DISEÑADAS POR CHANK DIESEL Y MARI MIHAI

APOYO DE DESARROLLO ADICIONAL DE CRYTEK
Alexander Marschal
Caleb Essex
Carsten Wenzel
Chris Bolte
Dancho Makaveev
Doe Kim
Dominik Friedrich
Eric Werner
Hanno Hagedorn
Harald Zlattinger
Ivo Zoltan Frey
Jason Cole
Jean Geffroy
Liam Cullen
Luke Adwick
Michael Kelleher
Michael Nagasaka
Nicolas Schulz
Patrick Gamble
Pierre Donzallaz
Rashad Redic
Rob Stoneman
Travis Ramsdale
Frieder Erdmann
Chris Raine
Achim Lang
Adam Booth
Adam Johnson
Anton Knyazyev
Axel Gneiting
Carl Jones
Chris Brunning
Christian Werle
Christopher Ziliotto
David Paul Kaye
Dmitry Tishkov
Gabriel Rodriguez-Hernandez
Ivo Herzeg
Jaesik Hwang
Jan Pinter
Leander Beernaert
Marco Hopp
Mathieu Pinard
Matthijs van der Meide
Michiel Meesters
Mikhail Korotyaev
Nicola Pirker
Paul Bennett
Rune Rask Langkilde
Sascha Hoba
Sean Tracy
Scott Fitzgerald
Scott Peter
Sergei Shaykin
Sergey Sokov
Thomas Wollenzin
Valerio Guagliumi

HUELLA DE EVOLVE EN EL TÍTULO DE LA EMPRESA DE PRODUCCIÓN DIGITAL: DIGITAL DOMAIN

PRESIDENTE DE PUBLICIDAD Y JUEGOS
Rich Flier

PRODUCTOR EJECUTIVO/DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Scott Gemmell

SUPERVISOR DE EFECTOS VISUALES
Aladino Debert

PRODUCTOR DE EFECTOS VISUALES
Rachel Mariscal

PRODUCTOR ASOCIADO DE EFECTOS VISUALES
Alex Michael

SUPERVISOR DE CG
Lee Carlton

SUPERVISIÓN DE COMPOSICIÓN
Michael Melchiorre

GENERACIÓN DE CG
Casey Benn

DIRECTOR TÉCNICO DE EFECTOS
Hiroshi Tsubokawa

COMPOSITOR
Nicole Yoblonski

D-MANN PRODUCTIONS

GRABACIÓN DE EFECTOS DE SALA
Darrin Mann

EARBASH AUDIO, INC.

PRINCIPAL - DISEÑADOR DE SONIDO
Yuan Liu

PRINCIPAL - DISEÑADOR DE SONIDO
Rebecca Liu

EIGHT BALL SOUND, INC.

DISEÑADOR JEFE DE SONIDO
Caron Weidner

DISEÑADOR DE SONIDO
Mike Schapiro

HALON ENTERTAINMENT LLC

DIRECTOR DE ESCENAS CINEMÁTICAS
Daniel D. Gregoire

GRAFISTA TÉCNICO
Paul Forgy

ESPECIALISTAS DEL MOTOR
Eric Ruskoski
Jason Choi

ANIMACIÓN DE ESCENAS CINEMÁTICAS
Robert Diaz
Craig D. McPherson
Todd Patterson

Kenny DiGiordano
Paolo Joel Ziemba

CAPTURA DE MOVIMIENTO
Travis Yee
Jerry Zigounakis
Andrew Moffett

COMPOSICIÓN
Zachary Wong

ILUMINACIÓN
Youna Kang

PRODUCTOR SÉNIOR
Patrice Avery

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
Clayton Shank

ILLFONIC

PRESIDENTE
Charles Brungardt

DIRECTOR DEL ESTUDIO
Kedhrin Gonzalez

PROGRAMADOR JEFE
Paul Jackson

EFECTOS VISUALES
Bill Kladis

EFECTOS VISUALES
Matt Hubel

LAYER MEDIA

DIRECTOR CREATIVO
Brennan Ieyoub

DIRECTOR DE GRÁFICOS
Matt Gravish

PRODUCTOR
Sean Rivers

DISEÑO DE SONIDO
Craig Beridon

PRODUCTOR ASOCIADO
Robert Rivers

LIQUID DEVELOPMENT

PRESIDENTE
Fred Stockton

DIRECTOR DE CUENTA
Heather Dyer

DIRECTOR DEL PROYECTO
Darren Bartlett

DIRECTOR CREATIVO
Stefan Henry-Biskup

DIRECTOR DE DISEÑO ARTÍSTICO
Marshall Short

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
Jose Montanez

DIRECTOR DE ANIMACIÓN
Jason Baskett

JEFES DE GRAFISMO
Tony Clark
Jane Dangoia

GRÁFICOS 3D
Andy Bruning
Ankit Garg
Anupam Mehta
Cedric Seaut
Chris Dong
Eric Montanari
Erik Litzsey
Gabe Selinger
Gurjeet Singh
Hossein Diba
Jennifer Dang
Johnny Xiao
Kevin Dryad
Luis Santos
Manuel Noyola
Mario Colindres
Mashru Mishu
Pablo Vicentin
Renesh Poolathody
Royal Sybrandt
Sri Ram Chandra
Teh Vang
Tim Feeney
Vimal Kerkatta
Yogesh Sharma

DISEÑO DE TEXTURAS
David Talaski
Nick Silva
Sang Jin Hong
Sarah Francian
Steven Locklear

MEDIOS DE COMUNICACIÓN
Mike Anstine
Clarissa Asam
Joshua Buckley
Benjamin Callaway
Joe David
Andy Green
Ken Jordan
Colby Koch
Dan Pinal
Kelly Ramlow
Roman Scharnberg
Ryan Snow
Nigel Spencer
Gabe Sventek
David Todd
Robert Toone
Oleg Vasilyev
Stan Vasilyev
Thomas Wilson

METRICMINDS

COORDINADOR ASOCIADO
Philip Weiss

GESTIÓN DE PROYECTO
Simon Heinz

JEFE DE DISEÑO DE ESCENAS CINEMÁTICAS
Matthias Müller

DISEÑO DE ESCENAS CINEMÁTICAS
Philip Erdsiek
Adrian Loew
Laurentiu Nastasa
Jan Klasen
Tobias Scholz

EDICIÓN DE MOVIMIENTO/ ANIMACIONES
Simon Crossan
Daniel Lange
Dimitri Joseph
Joel Fisher

MODELAJE
Maximilian Keilich

DEPURACIÓN DE CAPTURA DE MOVIMIENTO
René Dose
Dimitri Joseph
Julian Zalac
Dawid Wieczorek

INFORMÁTICA
Christian Dreher

HERRAMIENTAS ADICIONALES DESARROLLADAS POR ROBOTIC ARM SOFTWARE
Dan Goodman
Peter Hoff

SOUND SATISFACTION

DISEÑO DE EFECTOS DE SALA
Gregg Barbanell

TEAM ONE

CREATIVIDAD
Phil Henson
Patrick O'Rourke
Jim Darling
Ken Bones

ESTRATEGIA
Ashleigh Edwards
Cathy Gribble

PRODUCCIÓN
Julie Bedard
Alissa Kovall
Kevin Shuster
Lynn Welsh
Jenny Valladares

CUENTA
Drew Porter
Nathan Smith
Erica Kim
Bailey Jones

VIRTUOUS GAMES

COORDINADOR GENERAL
Vivian Tian

DIRECTOR DE DESARROLLO DE NEGOCIO
Philippe Angely

PRODUCTOR
Ming Shenliang

DIRECTOR DE GRÁFICOS
Zhang Chong

JEFE DE EQUIPO
Liu Lingfeng

GRÁFICOS
Huang Junfeng
Chen Zuo
Han Pan
Gong Lei
Qin Tao
Xu Dongfang
Yang Chuanfeng
Ying Wei
Luo Wei
He Bing

WINKING ENTERTAINMENT LTD.

DIRECTOR DE GRÁFICOS
Lin Yong Min

COORDINADOR DEL PROYECTO
Cindy Geng/Brandon Huang

DIRECTOR DE DESARROLLO DE NEGOCIO
Rita Liu

DIRECTOR DE DISEÑO ARTÍSTICO DE PERSONAJES
Zheng Sun

JEFE DE DISEÑO ARTÍSTICO DE PERSONAJES
Chen Suyan

GRAFISTAS DE PERSONAJES
Shen Runyi
Liu Xiaodong
Sui Shi Qi
Shen Yaotian
Liu Jiaojiao
Zhao Dong
Shi Nian
He Zhenyu

DIRECTOR DE DISEÑO ARTÍSTICO DE ENTORNOS
Da Liu

JEFE DE DISEÑO ARTÍSTICO DE ENTORNOS
Xu Xiangfeng

DISEÑO DE ENTORNOS
Yang Jamin
Xin Yikun
Sun Chenfei
Fan Yunhai
Wu Junjian

DIRECTOR DE DISEÑO ARTÍSTICO
He Caozhen

JEFE DE DISEÑO ARTÍSTICO
Zeng Liang

DISEÑO ARTÍSTICO

Li Yuan
Chen Qianmo
Mou Yujiang
Qiu Qingfeng

DISEÑO ARTÍSTICO ADICIONAL

Nicholas Stohlman

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Equipo de ventas de Take-Two
Equipo de ventas digitales de Take-Two
Equipo de marketing de Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Justyn Sanderford
Equipo jurídico de Take-Two
Jonathan Washburn
DB Sinclair & JParty
Michael Howard
Doug MacLeod
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiam-Smith
Christina Vu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Nick Bublitz
Maria Zamaniego
Danielle Williams
Nicole Hillenbrand
Sasha de Guzman
Victoria Zaragoza
Gwendoline Oliviero
Neil Foster
Ariel Owens-Barham
Karla Duarte
Adam Wexler
Access Communications
Alienware
Amazon Web Services
AMD
Arxan Technologies, Inc.
AV Images
Ayzenberg Group
Codejock Software Solutions
Frank N Magid Associates
Freddie Georges Production Group
Intel
JetBrains S.R.O.
Kathy Lee-Fung
Layer Media
MODCo Media
NVIDIA
Perforce Software
Petrol Advertising
Q & A Research
Qualtrics
Team One Advertising
Turtle Beach
Xoreax

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 licenciatarios del Otorgante de la licencia también podrán ejercer sus derechos en el caso de que se incumpla el presente Contrato. Todos los derechos no contemplados expresamente en este Contrato se reservan al Otorgante de la licencia y, en caso de ser aplicable, también a los licenciatarios.

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 licenciatarios (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir la activación del Software, el acceso a copias digitales del mismo o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales").

El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única Cuenta de usuario (definida a continuación) por número de serie y no están permitidos la transferencia, la venta, la cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a una divisa virtual convertible o el registro de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este Contrato.

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

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

CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO: el Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen de diseños de vehículos, objetos o 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 cree 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 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 canjearle los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluidas, de manera no exhaustiva, divisas reales.

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

INTRANSFERIBLE: cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y como autoriza el Otorgante de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Otorgante de la licencia y está, por tanto, completamente prohibido. El Otorgante de la licencia

se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la Cuenta de usuario y sus BV y DV, y a dar por resuelto este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y acuerdan indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, independientemente de cuándo haya comenzado dicha actividad, incluso aunque aún no hubiera acontecido y se base únicamente en sus sospechas o en las evidencias de fraude, incumplimiento de este Contrato, de las leyes y reglamentos vigentes o en cualquier acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restrinja el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV o sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

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

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

Tanto este Contrato como el suministro del Software mediante cualquier Tienda de Software (incluida la compra de BV o DV), están sujetos a todos los términos y condiciones adicionales expuestos o necesarios para la Tienda de Software, así como todos los términos y condiciones implícitos en esta referencia. El Otorgante de la licencia no será responsable de los cargos en las tarjetas de crédito, cargos bancarios, de otra naturaleza o de cualquier cuota relacionada con sus transacciones de compra dentro del Software o a través de una Tienda de Software. Todas las transacciones las gestiona la Tienda de Software, no el Otorgante de la licencia. Este rechaza expresamente cualquier responsabilidad derivada de tales transacciones y usted acepta que la relación bilateral existe, en este caso, solo entre usted y la Tienda de Software.

Este Contrato se realiza únicamente entre usted y el Otorgante de la licencia, y no con una Tienda de Software. Usted acepta que la Tienda de Software no tiene obligación alguna de realizar tareas de mantenimiento u ofrecer servicios técnicos relacionados con el Software. Salvo en los casos indicados anteriormente, hasta el máximo permitido por las leyes vigentes, la Tienda de Software no tendrá más obligaciones de ofrecer garantías con respecto al Software. Cualquier reclamación relacionada con el Software, responsabilidad sobre el producto, incumplimiento de las leyes aplicables o los requisitos normativos, reclamación sobre la protección a los consumidores o cualquier otra infracción de legislaciones o infracciones de derechos de propiedad intelectual están regidos por este Contrato, y la Tienda de Software no se hará responsable de dichas reclamaciones. Usted tendrá que aceptar las Condiciones del Servicio de la Tienda de Software, y cualquier otra regla o política aplicable de la misma. La licencia del Software es una licencia no transferible para utilizar el Software únicamente en un dispositivo apto para ello que usted posea o controle. Usted confirma que no se encuentra en ninguna zona geográfica o país embargado por los Estados Unidos, y que no figura en la lista de personas especialmente designadas por el Departamento del Tesoro de los EE. UU o en la lista de personas o entidades denegadas del Departamento de Comercio de Estados Unidos. La Tienda de Software es un tercer beneficiario de este Contrato, y podrá obligarle al cumplimiento de este Contrato.

RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

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

Para todos los asuntos relacionados con la privacidad, incluidas la recopilación, utilización, publicación y transferencia de su información personal y de otro tipo de información, puede consultar la página www.take2games.com/privacy, 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 período de 90 días estipulado anteriormente.

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

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

INDEMNIZACIÓN

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

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRICTAS, 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 DE ESAS TERCERAS PERSONAS PODRÍAN DAR LUGAR A INTERRUPCIONES EN SU CONEXIÓN A INTERNET, SERVICIOS INALÁMBRICOS Y DEMÁS PÁGINAS RELACIONADAS. NO PODEMOS GARANTIZARLE QUE LOS PROBLEMAS ANTES INDICADOS NO OCURRIRÁN Y, POR LO TANTO, NO ASUMIREMOS LA RESPONSABILIDAD CONSECUENCIA DE O QUE ESTÉ EN FORMA ALGUNA RELACIONADA CON LAS ACCIONES, O FALTA DE 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 EQUIDAD

Usted admite, en virtud del presente contrato, que, en el caso de que no se cumplan sus cláusulas, el Otorgante de la licencia se verá perjudicado de forma irreparable y, por tanto, reconoce el derecho de este –sin necesidad de documento que pruebe la obligación, 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 rescribirá dicha estipulación solo hasta el punto necesario para hacerla viable y no afectará a las demás estipulaciones de este Contrato.

LEYES APLICABLES

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

PARAOBTENERMÁSINFORMACIÓNSOBREESTECONTRATO,PUEDEPONERSEENCONTACTOPORESCRITOCONTAKE-TWOINTERACTIVESOFTWARE,INC., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2010 – 2015 Take-Two Interactive Software, Inc. 2K, el logotipo de 2K, Evolve, el logotipo de Evolve y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Turtle Rock Studios y el logotipo de Turtle Rock Studios son marcas comerciales de Turtle Rock Studios, Inc. Partes de este software se usan con licencia © 2004 – 2015 Crytek GmbH. Todos los derechos reservados. Crytek, CryEngine y el logotipo de CryEngine son marcas registradas de Crytek GmbH en la Unión Europea, Estados Unidos y otros territorios. Cualquier otra marca pertenece a sus respectivos dueños.