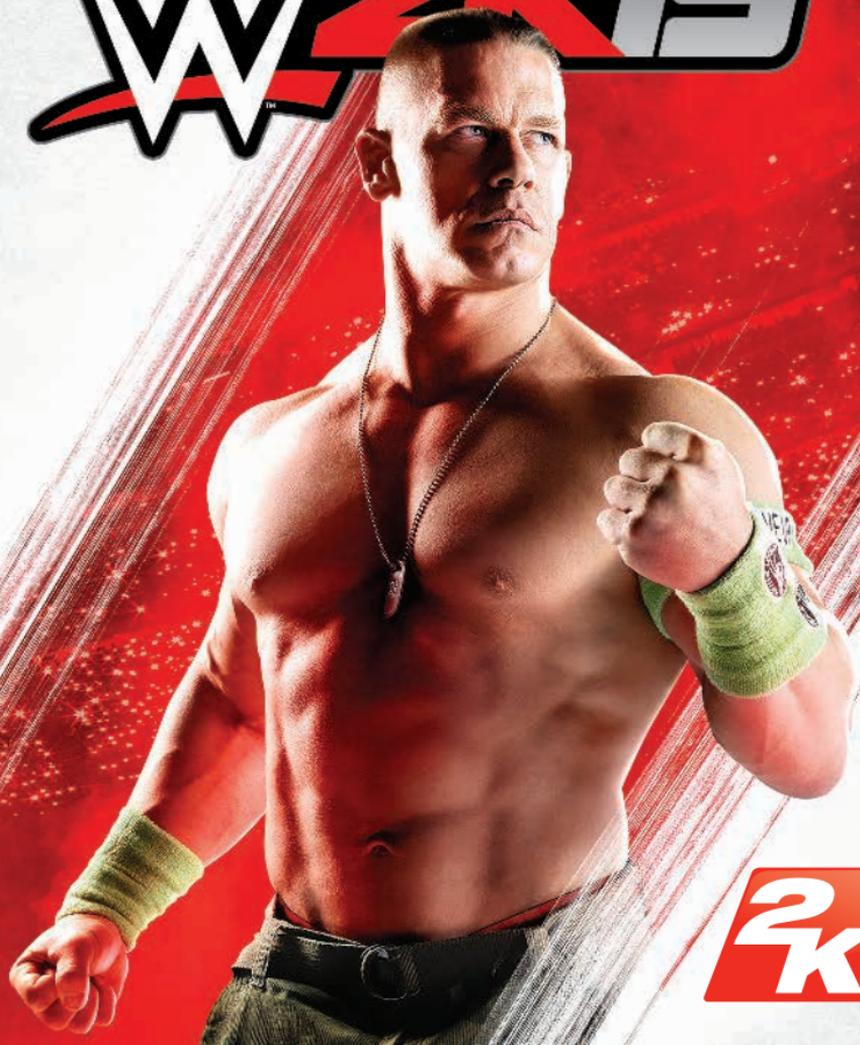


WWE 2K15



2K

 **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 descance 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; descance 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



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 "ENVIAR UNA SOLICITUD" para enviar una solicitud.

No olvides que las funciones en línea de WWE 2K15 estarán disponibles hasta **mayo de 2016**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días. Consulta los detalles en www.2ksports.com/serverstatus.

CONFIGURACIÓN DEL MANDO



CONTROLES DEL JUEGO

LUCHA EN CADENA

Cuando comiences una lucha en cadena con un rival, gana ventaja eligiendo un agarre en cadena (□, △ o ○). Cuando estés en un agarre en cadena, usa el joystick derecho para encontrar un punto clave. El agresor también podrá golpear (□) o retorcer (×) a su rival.

LLAVE

Llave normal:

Joystick izquierdo ↑/↓/←/→ + ×

Llave reforzada:

Joystick izquierdo ↑/↓/←/→ + mantén ×

Darle la vuelta al rival:

Joystick derecho ← o →

FRONT FACELock

Comienzo: para aplicar el Front Facelock a un rival, pulsa × sin mantener una dirección en el joystick izquierdo.

Ataque de llave:

× o (joystick izquierdo ↑/↓/←/→ + ×)

Sumisión Breaking Point: mantén ×

Ataque: □

Arrastrar al rival: mantén L2 + R2 y mueve el joystick izquierdo en cualquier dirección.

Irish Whip: ○

Soltar Front Facelock: L1

Daño localizado:

(mantén R2 + ○ o × o △ o □)

REPOSICIONAR AL RIVAL

Usa el joystick derecho para reposicionar a un rival en el suelo o aturdido.

RIVAL EN EL SUELO

Levantar al rival: joystick derecho ↑

Darle la vuelta al rival: joystick derecho ←/→

Levantar al rival y ponerte detrás: joystick derecho ↓

RIVAL ATURDIDO EN UNA ESQUINA

Darle la vuelta al rival:

Joystick derecho ←/→

Levantar y colocar sobre el poste:

Joystick derecho ↑

Poner en el Tree Of Woe (colgando boca abajo en una esquina):

joystick derecho ↓

RIVAL ATURDIDO CONTRA LAS CUERDAS

Colocar al rival aturdido en la cuerda central: joystick derecho ←/→

PANTALLA DE JUEGO



- 1. Indicador de inversión:** pulsa **R2** en el momento justo para realizar un contraataque.
- 2. Indicador de salud:** controla tu salud mientras recibes daños de tu rival.
- 3. Indicador de aguante:** si se vacía, te moverás y te recuperarás con mayor lentitud, y no podrás correr durante un tiempo.
- 4. Indicador de impulso:** acumula impulso ejecutando ataques y burlas. Llega al 100% para conseguir un movimiento personal, y al 150% para conseguir un remate.
- 5. Movimiento personal/Remate:** pulsa **A** cuando aparezca para realizar un movimiento personal/remate.

2K SHOWCASE

2K Showcase te ofrece un recorrido por los mejores y más legendarios momentos, rivalidades y combates de la **WWE**. 2K Showcase contiene vídeos de alta calidad, locuciones auténticas de Superstars de la **WWE**, imágenes históricas de la programación de la **WWE**, numerosos contenidos desbloqueables y mucho más. Podrás ser testigo de la salvaje rivalidad que mantuvo enfrentados a John Cena y CM Punk entre 2011 y 2013, así como presenciar la agria disputa que surgió entre Triple H y Shawn Michaels de 2002 a 2004. Para aquellos guerreros incansables que necesitan aún más luchas de poder y fuerza, se añadirán más contenidos de 2K Showcase por medio de contenidos descargables.

En cada combate en el que participes, tendrás que completar una serie de objetivos históricos extra que podrás ver en cualquier momento en el menú de pausa. Como recompensa por completar estos objetivos extra, podrás desbloquear nuevas Superstars, mánagers y atuendos alternativos que podrás usar en el resto de modos del juego. ¡Así podrás organizar el combate de tus sueños entre Superstars de la **WWE** del pasado y el presente!



CREACIONES WWE

WWE 2K15 posee un amplio sistema de creación que te proporciona numerosas opciones de personalización para crear tu propia experiencia **WWE**.

SUPERSTAR CREADA: ¡Crea tu propia Superstar o personaliza a una Superstar o Diva de **WWE** en el roster!

ENTRADA CREADA: Dale a tu Superstar una forma exclusiva y vistosa de entrar en la arena.

GRUPO DE MOVIMIENTOS CREADO: Elige entre cientos de movimientos para dar a tu Superstar creada un arsenal propio.

CREACIONES DE LA COMUNIDAD: ¡Envía tus creaciones en línea y compártelas con el Universo **WWE**!



MODO UNIVERSO WWE

Universo **WWE** ha vuelto y es mejor que nunca en **WWE 2K15**. Llena tu calendario dinámico con tus propios espectáculos y pay-per-views. Organiza los rosters en varias marcas, crea rivalidades y alianzas, asigna campeonatos y mucho más mientras juegas en tu propio Universo **WWE** y experimentas con posibilidades casi infinitas.



MODO MI CARRERA

El modo Mi CARRERA te permite crear o importar una Superstar e iniciar con ella una carrera de prestigio en la **WWE**. Gana combates para mejorar a tu Superstar con atributos, habilidades y técnicas. Invierte tu salario del juego en mánagers y otros potenciadores. Asciende en la **WWE** desde NXT hasta Raw, enfrentándote a las mejores Superstars de la **WWE** y a las Superstars creadas por tus amigos. Desafíalas en combates con argumentos ramificados e intenta conseguir el World Heavyweight Championship de la **WWE**.

Comienza tu carrera llevando a tu Superstar creada al Performance Center de la **WWE** donde Bill DeMott será tu entrenador. Si estás a la altura te ofrecerán un contrato con la **WWE** y un puesto en el roster de NXT.



Los combates y los desafíos siguen en el nivel NXT, además del desarrollo de rivalidades, las interacciones en las redes sociales y la personalidad de tu personaje. Las decisiones que tomes dentro y fuera del ring influirán en el rumbo de tu carrera, así que decide de manera inteligente mientras intentas abrirte paso hacia el roster principal de la **WWE!**

WWE 2K15. DEDICADO A
CONNOR "THE CRUSHER" MICHALEK

CRÉDITOS DEL JUEGO WWE 2K15

YUKE'S

PRODUCTOR / VICEPRESIDENTE SÉNIOR

Hiromi Furuta

DIRECTOR TÉCNICO SÉNIOR

Hiroki Ueno

DIRECTOR CREATIVO SÉNIOR

Taku Chihaya

TÉCNICO SÉNIOR DIRECTOR DE GESTIÓN

Shintaro Matsubara

DIRECTORES ARTÍSTICOS SÉNIOR

Yoshio Togiya
George K Ito
Makio Yamanaka

DIRECTORES TÉCNICOS SÉNIOR

Takashi Takezawa
Takanori Morita

DIRECTORES TÉCNICOS

Tsukasa Kato
Hiroshi Fukuda

DIRECTOR ARTÍSTICO DE INTERFAZ

Kazunari Nike

DIRECTOR PRINCIPAL DE DISEÑO DEL JUEGO

Naoto Ueno

DIRECTOR DE DISEÑO DEL JUEGO

Shinsuke Goto

DIRECTORES ARTÍSTICOS

Koji Makino
Takashi Komiyama
Masahiro Nakatani

R&D TEAM

DIRECTORES TÉCNICOS SÉNIOR

Hiroki Ueno
Nobuyoshi Ono
Hideki Suzuki
Masamichi Takano
Akitsugu Hirano

DIRECTOR TÉCNICO

Masashi Ishikawa

PROGRAMADORES JEFE

Ma Wenchao
Yousuke Sawada

GRAFISTA TÉCNICO

Jason Barnidge

PROGRAMADORES

Kazuki Iiboshi
Hidehiro Bushisue

V.P. SÉNIOR C.E.O

Norifumi Hara

DIRECTORES TÉCNICOS ASISTENTES

Reiji Sato
Koji Hayashi
Masahito Hasegawa
Junichi Taguchi
Kenichi Yamamoto
Shunsuke Hanabusa

PROGRAMADORES JEFE

Atsushi Narita
Takayuki Kiyohara
Masayuki Makita
Takuya Suzuki
Yoshiro Aoki
Tsubasa Ando
Takuya Ishibashi

PROGRAMADORES

Hayato Ebina
Koichi Sato
Masaki Saito
Tsuyoshi Kobayashi
Emi Ishii
Satoshi Inoue
Takumi Hirokawa
Hidenori Masaki
Youhei Hosokawa
Hiroshi Kanda
Sotaro Arakawa
Akihisa Shiota
Mihisa Shimazu
Yusuke Kakumoto
Yuzuru Nakamura
Taichi Nagano
Takafumi Yasuda

COORDINADOR ADJUNTO DE PROGRAMACIÓN

Fumio Yurugi

COORDINADOR ADJUNTO DE SISTEMAS

Shingo Yoneda

DIRECTORES CREATIVOS ASISTENTES

Takuro Yamamori
Takayoshi Akasaka

DISEÑADORES PRINCIPALES DEL JUEGO

Hidekazu Tanaka
Kenji Nakamura
Shinichi Miyamoto

DISEÑADORES DEL JUEGO

Miho Watanabe
Daisuke Ohno
Tatsuya Watanabe
Takeshi Yokogawa
Naotaka Hotta

DISEÑO DE SONIDO

Masato Ushijima

DIRECTOR ARTÍSTICO ASISTENTE

Ari Sawada

JEFES DE DISEÑO GRÁFICO

Kazuhiro Saito
Akira Sasagawa
Takahiro Banba

DISEÑADORES GRÁFICOS

Takashi Domae
Kyohji Hosomi
Kazuyuki Tsayama
Shiho Sato
Miho Hashimoto
Jie Wei
Yuki Matsumoto
Kenji Kawabata
Yuu Hara
Masaaki Hashimoto
Takanori Akiyama
Hayato Odeishi
Shinya Ozawa
Keiko Zama
Junichi Koshino
Motoshi Hiro
Akihisa Sako
Kouta Okada
Shoki Yaguchi
Christian Hagedorny
Tetsuya Imaki
Yoshihisa Sato
Sho Sato
Sakura Ori

AYUDANTE DE DIRECTOR DE ARTE DE INTERFAZ

Satoshi Kakutani

DISEÑO DE INTERFAZ

Yuzuru Hiroki
Miho Shirota
Naomi Kaneda
Takuya Kawamoriita
Risa Adachihara
Futaba Kataura
Erika Kihata

DIRECTORES DE ANIMACIÓN ASISTENTES

Mitsuo Shimizu
Takashi Watanabe
Chizuru Ogura
Yuki Akaba

JEFES DE ANIMACIÓN

Tatsuya Maki
Takahiro Oshida
Kazuya Inoue
Tatsuya Shimozaki
Kate O'donnell

ANIMADORES

Tsuyoshi Fukuhara
Kazuyuki Miyake
Yoshiyuki Iwai
Namami One
Hiroyuki Wada
Masaru Kishi
Naoki Ishiyama
David Ong
Anjelina Quijano
Loonie Baranco
Megan Goldbeck
Yuuki Kato
Ryo Takagi
Hiroyuki Uchida
Makoto Yamamoto
Fumihiko Maruno
Kodai Nanba
Akinari Izumi
Kazuki Yamada
Yoshiya Yamada

AYUDANTES DE DESARROLLO DEL JUEGO

Naoto Kuge
Munechika Suzuki
Junichi Hiraoka
Sayaka Morishima
Fumina Kuwahara
Katsuaki Takahashi
Yuhei Ishihara
Tomohiko Suwa
Yuki Miyauchi
Haruka Kobayashi
Masato Nojiri

AYUDANTES DE DIRECCIÓN DE CONTROL DE CALIDAD

Masaki Izuoka
Ryo Ohura

DIRECTOR COORDINACIÓN DE CONTROL DE CALIDAD

Masayuki Soneda

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD

Mamoru Ozaki

ADMINISTRADORES DE CONTROL DE CALIDAD

Rie Kikuchi
Sumie Ikeda

JEFES DE PRUEBAS

Takamasa Uchida
Kino Sakagami
Naho Kurihara

PRUEBAS

Akimichi Nagayama
Yuki Hayashi
Kazuto Kudo
Satoko Nagamine
Mayumi Jo
Hiroe Kawaguchi
Yuto Shiraki
Daisuke Okiyama
Mariko Ogawa
Naoto Oka
Kenji Matsumura
Nishiyama Masaharu
Ayako Urabe
Hanana Ono
Takahiro Kawasaki
Shohei Nakajima
Yuji Tatezumi
Hikaru Kojima
Ayami Yokota
Aika Takeda
Ryoma Kubota
Tetsushi Matsumoto
Mizuki Mimino
Yasuyuki Arakawa
Takahashi Ryosuke
Kouhei Murase

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN

Derek Kessler

LOCALIZACIÓN

Rie Ishida
Leo King
Yoko Sato
John Daniels

SOPORTE TÉCNICO

Kentarō Seto
Koji Tomita
Kazunori Nakagawa
Syuji Matsudaira
Tadashi Nakamura

SOPORTE DE ADMINISTRACIÓN

Tsuneharu Sasaki
Junko Miyamoto

Satomi Takao
Natsuko Hagiwara

DEPARTAMENTO LEGAL

Keiko Sakaguchi
Yasuyuki Yamamoto
DEPARTAMENTO DE FINANZAS
Naoki Hama
Hiroto Taniguchi

"SUGARCUT, LLC."

Ryu Takada
Toshiji Hazumi
Shirou Mikata
Yuichi Ashibe
Yukihiko Fujitani
Kazuki Mori
Nobuyuki Bansyo

"AMZY CO., LTD."

Kazuhiro Matsuda
Kaoru Mizoguchi
Ryusuke Watanabe
Tomohiro Goto
Takahiro Hara
Wataru Yoshikawa

SOUND AMS INC.

Momo Michishita
Nobuhiro Oouchi
Shihori Tenmadate
Yasuhiro Tamaki
Munenori Nakano
Tetsuya Shirakawa
Asumi Miyamoto
Chan Kean Yi
Tarou Kubo
Kei Takahashi
Yumika Nomura
Takumi Eguchi
Shingo Shoji
Takumi Tamagawa
Shunsuke Hosono
Kenta Yoshimura

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD

Kaj Gushima
Neha Bansal
Shobhna Deepak
Aroonabh Borah
Gaurav Sharma
Pradeep Kumar
Mayank Rajpoot
Surendra Singh
Jalaluddin
Bombahadur Gurung
Anshuman Singh Sengar
Vineet Pandey
Varish Pratap Singh
Nayyar Alam
Arun Dhama
Anoop Jaiswal
Nitin Kumar
Shaibal Dutta

Anirudh Bhattacharya
Lalitha Chandran
Sujanitha Shankar

"CREEK & RIVER CO.,LTD."

Yuki Ito
Yoshinori Ito
Naoki Sera
Hisashi Tohyama
Tatsuo Suzuki
Hiroschi Tanaka
Yoshikazu Sakurai
Yuuki Ito
Hiromi Muto
Hiroyasu Suzuki
Masashi Osumi
Narimi Okue
Takashi Sakai
Kohei Gushiken
Hwanghyun Choi
Makoto Nishide
"KYOS CO.,LTD."
Naoko Kino

VIRTUOS LTD.

Ryo N.
Zhao C.
Yang P.L.
Jiang S.Y.
Shen S.S.
Hiroyuki H.
Cao Y.
Andrea C.
Tian D.
Wilson L.
Wu W.
Liu Q.
Li D.
Zhang P.
Huang Z.L.
Zheng Z.X.
Chen Y.T.
He M.M.

OTRAS COMPAÑÍAS COLABORADORAS

Digital Hearts Co., Ltd.
G-Style
Jellythink
Charabans, Inc
Xeen Inc.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Yuke Taniguchi
Tatsuhiko Sugimoto
Masamichi Ito
Todo el equipo de Yuke
Shun Yamaguchi

EQUIPO DE DESARROLLO DE VISUAL CONCEPTS

PRESIDENTE

Greg Thomas

PRODUCTOR EJECUTIVO

Mark Little

PRODUCTOR SÉNIOR

Arnaud Frey

PRODUCTOR ADJUNTO

Andrew Krensky

COORDINADOR LICENCIATARIO

Steve Islas

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

Dino Zucconi

DISEÑADORES SÉNIOR

Bryan Williams

Jason Vandiver

DISEÑADOR

Ramelle Ballesca

DISEÑADOR UNIVERSO WWE

Cristo Kyriazis

CODISEÑADOR 2K SHOWCASE

Shane Kemp

DIRECTOR DE SONIDO DEL ESTUDIO, AUDIO

Joel Simmons

DIRECTOR DE SONIDO, SONIDO/ AUDIO

Vince Pontarelli

COORDINADOR DE SONIDO, AUDIO

Sean Charles

DISEÑADOR JEFE SONIDO/AUDIO

Josh Jones

DISEÑADOR ADJUNTO DE AUDIO Y DIÁLOGOS

Bryan Sherrill

TÉCNICOS DE SONIDO E INGENIEROS ADICIONALES

Daniel Gardopoe

Todd Gunnerson

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DEL EQUIPO DE SONIDO

Brandon Horgeshimer

DIRECTOR ARTÍSTICO

Lynell Jinks

GRAFISTA JEFE DE PERSONAJES

Jon Gregory

JEFE DEL EQUIPO DE ANIMACIÓN

Shane Kemp

JEFE DE ANIMACIÓN

Jessica Wu

ANIMADORES

Brandon Bailie
Brandon Rust
Champin Chen
Darrel Christian
David Parsons
Eric Sturgeon
Gal Roth
George Banks
Hannah Addington
Isabela Bradley
Jeremiah Stewart
Kai Cabrera
Liesl Tan
Ryan Walker
Santiago Nunez
Shawn Nelson

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN

Yuri Tanaka

LOCALIZACIÓN

Akana Yamamoto
Anne Awaya

LICENCIAS DE MÚSICA Y ACTORES

Debbie Fingerman

BECARIO DE PRODUCCIÓN

Derek Donahue

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DEL EQUIPO DE DESARROLLO DE VISUAL CONCEPTS

Drew Como
Dan Cooper
Antonio Lee
Jimmie Yoo
Chris Chiou
Darin Ito
Nobu Taguchi
Celian Varini
Thomas Ban
Guyman de Hom
Jack Leung
Chris Kalos
Sabine Blair
John Friar
Bruno Buzzetti

Josh Atkins
Robert Clarke
Etienne Grunenwald
Reiko Fujimoto
Tony Lovegren
Ben McIntosh
Eric Massoud
Mark Hamilton
Jason Sereno
Robert Nelson

CONTRATISTAS EXTERNOS DEL EQUIPO WWE DE 2K

FOTÓGRAFO
David Knox

AYUDANTE DE FOTOGRAFÍA
Shane Bartlett

ESCRITORES DE COMENTARIOS
Kevin Asseo
Brian Shields, Principal, Mighty Pen &
Sword, LLC
Kevin Sullivan

**REVISIONES DE MODELOS,
RENDERS, GUÍAS DE ESTILO**
Alliance Studio, Inc.
Albert Chen
Justin McFarland
David Genoshe
Darryl Pittmon
Britney Winthrop
Eddie Yang
Steve Wang
Jenny Cai

**PANTALLAS DE MATCH-UPS
DE SUPERSTARS**
Petrol Advertising

MODELADO DE PERSONAJES

MINELoader

**DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA**
Xu Zhen

PRODUCTOR ARTÍSTICO
Wang Wei

PRODUCTOR ADJUNTO
Gao Xin
Hu Haijiang

COORDINADOR DEL PROYECTO
Zhao Yan

DIRECTOR ARTÍSTICO
Zhao Yan
Han Tao

GRAFISTA TÉCNICO
Zhao Yan

GRAFISTA
Han Yuexin
Han Tao
Kong Chao
Li Ning
Sun Ning
Tian Feng
Yan Han
Yang Yang
Zhang Teng
Zhao Yan

**WINKING ENTERTAINMENT LTD.
VICEPRESIDENTE DE PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA**
Aria Chang

**DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA**
David Clement

COORDINADOR ARTÍSTICO
Eileen Yin

COORDINADOR DEL PROYECTO
Hilary Lu

**COORDINADOR DE
DESARROLLO EMPRESARIAL**
Rita Liu

ENCARGADO DE DISEÑO
Fu Jun Jin

GRAFISTA SÉNIOR
Zhiyin Cai
Shanshan Chen

GRAFISTA
Jianshi Chen
Xiaosan Zheng
Huan Qian
Yong Cao
Fumin Sun
Xiaodong Cheng

ORIGINAL FORCE
Coordinadores del proyecto
Nancy Chen
Clio Qin
Shirley Wong

DIRECTOR ARTÍSTICO
Hill Ye

DIRECTOR TÉCNICO
Li Song

GRAFISTA JEFE DE PERSONAJES
Wang Haiqing

GRAFISTA TÉCNICO JEFE
Wang Qian

GRAFISTA SÉNIOR DE PERSONAJES
Wang Yiwen
Han Xiaowei

**GRAFISTA INTERMEDIO
DE PERSONAJES**
Li Ming
Wang Yun
Liang Yuanshen
Qu Wenyong

GRAFISTA TÉCNICO SÉNIOR
Feng Hu

GRAFISTA TÉCNICO INTERMEDIO
Chen Zhi Bin
Chen Shun Peng
Wang Su Zhen

ESCANEO FACIAL
Pixelgun Studio
Timothy Valka
Anton Dawson
Brian Freisinger
Simranjit Mahil
Erin Cardoo
Sam Nordemann
Alison Kellom
Leif Ekelund
Lucy Dawson

CROWD SIGN ARTISTS
Daniel Valvo
Jason Sereno
Marcus Williams

**EXPERTOS EN
CAPTURA DE MOVIMIENTO**
Adam Pearce
Alan Ricardez
Alby Castro
Cassidy Riley
Drew Hankinson
Gregory Marasciulo
Harry Smith
Jamar Shipman
Jeremy Ingram
Joel Ferreira
Marie Kanoho
Marty Rubaleaba
Melissa Anderson
Michael Hettinga
Michael Montoya
Michael Sharrer
Mike Brendli
Ray Carbonel
Retesh Bhalla
Scott Colton
Tracy Sharrer
Tyshaun Prince
Velina Brown
William Spradlin

ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES PIXELTAMER.NET

CEO

Carsten Orthbandt

INGENIERO DE REDES

Christoph Pech

HOUSE OF MOVES MOTION CAPTURE STUDIOS

CEO

Brian Rausch

COORDINADOR DE DESARROLLO EMPRESARIAL

Jimmy Corvan

SUPERVISOR TÉCNICO

Dj Hauck

PRODUCTOR SÉNIOR

Heather Mccann

PRODUCTOR

Colleen Crosby

PRODUCTOR DE LÍNEA

Katie Gravette

REGIDOR

Troy Reynolds

OPERADOR DE CAPTURA

Annie Wildmoser

ASISTENTE DE REGIDOR

Brian Wilson

JEFE DE VÍDEO

Nikola Dupkanic

OPERADOR DE CÁMARA

Brooks Ludwick

Elisha Christian

Jon Schwarz

Mike Mohan

Paul Sun

Sergio Maggi

COORDINADOR DE POSTPRODUCCIÓN

Reshan Sabaratnam

SUPERVISOR DE ANIMACIÓN

Eric Lashelle

JEFE DE ANIMACIÓN

Aaron Lambert

ANIMACIÓN

Jim Lipscomb

Ryan Torrey

Pipeline Td

Cerina Tahir

Chad Provencher

DIRECTOR TÉCNICO DE PERSONAJES

Destiny Bradley

EDITOR DE MOVIMIENTO

Chad Schoonover

Jose Chaldez

Devon Roderick

Emily Buchanan

Michael Horning

Ben Brewington

Charles Searight

Alejandro Castro

James Beck

2K PUBLISHING

PRESIDENTE

Christoph Hartmann

JEFE DE OPERACIONES

David Ismailler

"V.P. SÉNIOR DE DEPORTES"

Greg Thomas

DESARROLLO CREATIVO DE 2K

"V.P. DE DESARROLLO CREATIVO"

Josh Atkins

DIRECTOR CREATIVO

Eric Simonich

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Jack Scalici

DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PLANIFICACIÓN

Mike Salmon

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Josh Orellana

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Kaitlin Bleier

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN CREATIVA

William Gale

SUPERVISOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

David Washburn

COORDINADOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Steve Park

JEFE DE INTEGRACIÓN DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Anthony Tominia

ESPECIALISTA EN MEDIOS DIGITALES

J. Mateo Baker

ESPECIALISTA SÉNIOR EN CAPTURA DE MOVIMIENTO

Jose Gutierrez

ESPECIALISTA EN CAPTURA DE MOVIMIENTO

Gil Espanto

Ryan Girard

Jeremy Schichtel

Emma Castles

ESPECIALISTA EN CAPTURA DE MOVIMIENTO

Jen Antonio

TÉCNICO DE SISTEMAS DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Nick Bishop

COORDINADOR DE PRUEBAS DE USUARIO

Jordan Limor

ASISTENTE DE PRUEBAS DE USUARIO

Justin Sousa

EQUIPO DE MARKETING DE 2K

V.P. SÉNIOR DE MARKETING

Sarah Anderson

VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL DE MARKETING

Matthias Wehner

VICEPRESIDENTE DE MARKETING

Chris Snyder

DIRECTOR DE MARKETING

Bryce Yang

COORDINADOR DE PRODUCTO ADJUNTO

Ediz Basol

COORDINADOR DE MARKETING

Robert Hearon

**DIRECTOR DE RR.PP.
EN NORTEAMERICA**

Ryan Jones

**COORDINADOR DE RELACIONES
PÚBLICAS SÉNIOR**

Jaime Jensen

**DIRECTOR SÉNIOR DE
PRODUCCIÓN DE MARKETING**

Jackie Truong

**COORDINADOR ADJUNTO DE
PRODUCCIÓN DE MARKETING**

Ham Nguyen

**AYUDANTE DE PRODUCCIÓN
DE MARKETING**

Nelson Chao

**COORDINADOR DE
ACTIVOS DE MARKETING**

Jeneane Wagner

DIRECTOR DE WEB SÉNIOR

Gabe Abarcar

PRODUCTOR WEB

Tiffany Nelson

DISEÑO WEB

Keith Echevarria

DESARROLLADOR WEB

Alex Beuscher

**DIRECTOR, EVENTOS
Y EXPOSICIONES**

Lesley Zinn Abarcar

COORDINADOR DE EVENTOS

David Iskra

DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR

Christopher Maas

**COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
DE VÍDEO**

Kenny Crosbie

EDITOR DE VÍDEO

Michael Regelean

EDITOR DE VÍDEO ADJUNTO

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

**COORDINADOR DE
MARKETING DE CANAL**

Anna Nguyen

**COORDINADOR SÉNIOR DE
MARKETING DE CANAL**

Marc McCurdy

**DIRECTOR DE LA COMUNIDAD Y
ATENCIÓN AL CLIENTE**

Stephen Reid

**COORDINADOR DE LA
COMUNIDAD Y REDES SOCIALES**

John Imah
Jared Rea

**DIRECTOR SÉNIOR
DE ATENCIÓN AL CLIENTE**

Ima Somers

**DIRECTOR DE
ATENCIÓN AL CLIENTE**

David Eggers

**COORDINADOR DE LA
COMUNIDAD Y REDES SOCIALES**

Marion Dreo

ANALISTA DE MERCADO SÉNIOR

David Rees

**DIRECTOR DE
SOCIEDADES Y LICENCIAS**

Richelle Ragsdell

**COORDINADOR SÉNIOR DE
SOCIEDADES Y LICENCIAS**

Jessica Hopp

**COORDINADOR DE MARKETING
ADJUNTO**

Dawn Earp

**COORDINADOR DE
MARKETING DIGITAL**

Ashley Landry
Ayudante de marketing
Kenya Sancristobal
Jessica Perez

OPERACIONES DE 2K

V.P. DE OPERACIONES DEL ESTUDIO

Kate Kellogg

VICEPRESIDENTE JURÍDICO

Peter Welch

**VICEPRESIDENTE DE
DESARROLLO EMPRESARIAL**

Steve Lux

DIRECTOR DE OPERACIONES

Dorian Rehfield

**ESPECIALISTA DE
LICENCIAS Y OPERACIONES**

Xenia Mul

**COORDINADOR DE OPERACIONES
DE TECNOLOGÍA CENTRAL**

Ben Kvalo

COORDINADOR DE OPERACIONES

Peter Driscoll

TECNOLOGÍA CENTRAL DE 2K

VICEPRESIDENTE DE TECNOLOGÍA

Naty Hoffman

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA

Simon Golding

INGENIERO DE PROGRAMAS

Jack Liu

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

**VICEPRESIDENTE DE
CONTROL DE CALIDAD**

Alex Plachowski

**COORDINADOR DE PRUEBAS DE
CONTROL DE CALIDAD – EQUIPOS
DE APOYO**

David Arnspiger
Alexis McMullen

JEFE DE PROYECTO SÉNIOR

Jeremy Ford

**JEFE DE PROYECTO SÉNIOR,
EQUIPOS DE APOYO**

Scott Sanford
JEFE DEL PROYECTO
Shant Boyatzian

**JEFE DE PRUEBAS -
EQUIPOS DE APOYO**

Chris Adams
Nathan Bell
Josh Lagerson
Corey Lay

PRUEBAS SÉNIOR

Matt Newhouse
Alex Coffin
Ruben Gonzalez
Bill Lanker
Michael Sobyak

EQUIPO DE CONTROL DE CALIDAD

Christopher Beltran
Jared Shipps
Carlos Anaya

Alma Hernandez
Ana Garza
Andrew Garrett
Anthony Bertoli
Bar Peretz
Bojan Krkic
Brian Crew
Brian Reiss
Charlene Artuz
David Drake
David Lotruglio
Deborah Simon
DiJon Ross
Dolores Reynolds
Enrique Meza
Henry Wilson
Hugh Cortney
Jonathan Eisnagle
Jordan Wineinger
Josh Manes
Josh Ray
JR Dabinett
Justin Harmon
Justin Wolf
Kent Benson
Lane Weatherston
Lionel Brandon
Marci Sousa
Matt Dockendorf
Michael Newsom
Michelle Paredes
Ozzy Carrillo-Ureno
Pele Henderson
Christopher Johnson
Raechel Padroza
Jan Flugum
Kristine Romine
Jae Maidman
Jennifer Kosh
Greg Jefferson
Max Rohrer
Anthony Zaragoza
Jonathan Williams
Philip Lui
Preston Smith
Richard Chatterton
Richard Heath
Steven Johnson
Tanner Gonzales
Theodore Mills
Tim Smith
Tim Thompson
Timothy Jones
Todd Phillips
Travis Allen
Travis Van Essen
Zach Griffin
Zackery Flores

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Chris Jones
Todd Ingram
Eric Chung
Juan Corral

Leslie Cullum
Alex Fairchild
Joe Bettis
Louis Napolitano
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski

2K INTERNATIONAL

DIRECTOR GENERAL
Neil Ralley

**DIRECTOR
DE MARKETING INTERNACIONAL**
Siân Evans

**COORDINADOR SÉNIOR
DE PRODUCTO INTERNACIONAL**
David Halse

**DIRECTOR SÉNIOR
DE RR.PP. INTERNACIONALES**
Markus Wilding
**COORDINADORES DE RR. PP.
INTERNACIONALES**
Adam Merritt
Megan Rex
Sam Woodward

**REDES SOCIALES
INTERNACIONALES Y CONTENIDOS**
Ibrahim Bhatti

**EJECUTIVOS DE MARKETING SOCIAL
INTERNACIONAL Y CONTENIDOS**
Mitko Lambov

DESARROLLO DE PRODUCTO INTERNACIONAL DE 2K

PRODUCTOR INTERNACIONAL
Sajjad Majid

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN
Nathalie Mathews

**COORDINADOR
ADJUNTO DE LOCALIZACIÓN**
Naomi Burgess

AYUDANTE DE LOCALIZACIÓN
Adele Dalena

EQUIPO DE DISEÑO
James Crocker
Tom Baker

EQUIPOS DE LOCALIZACIÓN EXTERNA

Around the World
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl

**HERRAMIENTAS DE
LOCALIZACIÓN Y ASISTENCIA**
proporcionadas por XLOC, Inc.

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

**COORDINADOR DE CONTROL DE
CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
José Miñana

INGENIERO DE MASTERIZACIÓN
Wayne Boyce

TÉCNICO DE MASTERIZADO
Alan Vincent

**JEFE SÉNIOR DE CONTROL DE
CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
Oscar Pereira

**JEFE DE CONTROL DE
CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
Florian Genthon

**JEFES DE CONTROL DE
CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Karim Cherif

**TÉCNICOS SÉNIOR DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**

Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Jose Olivares

**TÉCNICOS DE CONTROL DE
CALIDAD DE 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
Olivier Miller

Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roberto Zangaro
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Stefan Rossi
Timur Khorev

EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K

Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Catherine Vandier
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Nadège Lorient
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Rohan Ishwarlal
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tracy Chua

OPERACIONES INTERNACIONALES DE TAKE-TWO

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Arderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

EQUIPO 2K DE ASIA

COORDINADOR DE MARKETING DE ASIA

Diana Tan

COORDINADOR DE PRODUCTO DE ASIA

Chris Jennings

COORDINADOR REGIONAL SENIOR DE MARCA

Tracy Chua

EJECUTIVO DE PRODUCTO

Rohan Ishwarlal

JEFE DE MARKETING DE JAPÓN

Hide Shimizu

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN

Yosuke Yano

AYUDANTE DE LOCALIZACIÓN

Yasutaka Arita

OPERACIONES DE TAKE-TWO ASIA

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

DESARROLLO EMPRESARIAL DE TAKE-TWO ASIA

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

ACTORES DE DOBLAJE

Jerry "King" Lawler
Michael Cole
Triple H
Bill DeMott
Vickie Guerrero
Justin Roberts
Howard Finkel
Lilian Garcia

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
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
Justyn Sanderford
Jonathan Washburn
David Boutry
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiarm-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Gwendoline Oliviero

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO DE PRODUCTOS DE CONSUMO

Casey Collins

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE LICENCIAS GLOBALES

Howard Brathwaite

VICEPRESIDENTE DE LICENCIAS INTERACTIVAS

Ed Kiang

VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO DE PRODUCTO

Michael Archer

COORDINADOR SÉNIOR DE DESARROLLO DE PRODUCTO

Kevin Caldwell

ANALISTA DEL VALOR DE MARCA

Ashley Zuzik

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE PROGRAMACIÓN DE RED

Lisa Lee

MEZCLADORES DE AUDIO POSTPRODUCCIÓN

Chris Argentio
Tim Roche
Chuck Cavanaugh
Ray Jackson

Peter Buccellato
James Widman
Tommy Uzzo

PRODUCTORES SÉNIOR

Mark Hamilton
Jason Gomez

PRODUCTORES DE COORDINACIÓN

Mike Calabrese
Dan Leonard

PRODUCTOR ADJUNTO SÉNIOR

Colleen Sheehy

PRODUCTORES ADJUNTOS

Lisa Tilson
Pete Mckinny
Michael Negron
Paul Erlick
Calvin Coulthard
David Vega
Alex Pierce
Frankie Morales
John Bakos
Erica Farmer
Brian Kunsman
Brian McMahon
Chris Watts
Mike Zuzik
Ed Smyth
Victor Lorenzo
Andrea D'ambrosio
Dan Glowacki
Steve Conoscenti
Ed Figueroa

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN

Dave Walsh
Gina Sciame
Ryan Duggan

DIRECTOR SÉNIOR, EDICIÓN

Slim Simon

DIRECTORES CREATIVOS

Rob Cinguina
Dan Pucherelli

VICEPRESIDENTE, PRODUCCIÓN Y GRÁFICOS

Chris Siciliano

DIRECTOR, 3D

Kevin Callahan

DIRECTOR, 2D

Dan Ormsby

DISEÑADORES JEFE 3D

Daniel Cerasale
Jacques Broquard

DISEÑADOR GRÁFICO 3D SÉNIOR

Matt Thurber

DISEÑADORES GRÁFICOS 3D

Ish Nazmi
Orey Spear
Andrew Lapunta

DISEÑADORES JEFE 2D

Soyon Yun
Jeff Um
Sj Deluise

DISEÑADORES GRÁFICOS 2D SÉNIOR

Dionisios Efkarpidis
Matthew Swinford
Mike Kinney
Kelly Bray

DISEÑADORES GRÁFICOS 2D

Sean Matos
Derek Ragos
Paul Robinson

VICEPRESIDENTE, PROPIEDAD INTELECTUAL

Lauren A. Dienes-Middlen

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Frank Vitucci

EDITOR DE FOTOGRAFÍA SÉNIOR

Jamie Nelson

EDITOR DE FOTOGRAFÍA

Melissa Halladay

AYUDANTE DE FOTOGRAFÍA

Lea Girard

ARCHIVISTA ADJUNTO

Joshua Tottenham
Jd Sestito

DIRECTOR CREATIVO

John F Jones II

DIRECTOR CREATIVO DE LICENCIAS GLOBALES

Joe Giorno

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN

Liz Montgomery

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE SERVICIOS CREATIVOS

Stan Stanski

DIRECTOR DE OPERACIONES DE ACTORES

Mark Carrano

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE ACTORES Y EVENTOS EN DIRECTO

Jane Geddes

DIRECTOR SÉNIOR DE OPERACIONES DE ACTORES

Kerry Rodgeron

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Joel Satin
Michael Archer
John Archer
Anthony Archer
Christopher Archer
Michele Mazzola

MÚSICA

BANDA SONORA DE WWE 2K15

"THIS MEANS WAR"
INTERPRETADO POR AVENGED
SEVENFOLD
COMPUESTO POR BRIAN ELWIN
HANER, JONATHAN SEWARD,
MATTHEW CHARLES SANDERS,
ZACHARY JAMES BAKER
PUBLICADO POR EMI BLACKWOOD
MUSIC INC.
(BMI); S GATES MUSIC (BMI); LEWIS
CHRIST PUBLISHING
(BMI); SLAYER ST PUBLISHING
(BMI); SKELETONS AND BOWTIES
PUBLISHING (BMI)
CORTESÍA DE WARNER BROS.
RECORDS
EN ACUERDO CON
WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME
LICENSING
(P) 2013 WARNER BROS. RECORDS

"READY" (FEAT. FUTURE)
INTERPRETADO POR B.O.B
COMPUESTO POR NOEL C. FISHER,
CLARENCE MONTGOMERY III,
ANDRE PROCTOR, BRIAN SOKO,
RASOOL DIAZ, BOBBY RAY JR.
SIMMONS, NAYVADIUS WILBURN
PUBLICADO POR EMI BLACKWOOD
MUSIC INC.
(BMI); IF YOU NEED ME DON'T LEAVE
ME (BMI);
WARNER-TAMERLANE
PUBLISHING CORP. (BMI) EN SU
REPRESENTACIÓN
Y RASOOL DIAZ PUB DESIGNEE
(BMI), ANDRE ERIC
PROCTOR BMI PUB DESIGNEE (BMI)
Y BRIAN SOKO
BMI PUB DESIGNEE (BMI); SONGS
OF UNIVERSAL, INC.
(BMI) EN SU REPRESENTACIÓN Y
HAM SQUAD MUSIC
(BMI); IRVING MUSIC, INC. (BMI)
EN SU REPRESENTACIÓN Y
NAYVADIUS MAXIMUS MUSIC (BMI),
CORTESÍA DE

ATLANTIC RECORDING CORP.
EN ACUERDO CON
WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME
LICENSING
(P) 2013 ATLANTIC RECORDING
CORP.

"WORKIN' "
(FEAT. ALEXANDER KING)
INTERPRETADO POR BIG SMO
COMPUESTO POR JOHN LEE SMITH,
RIDDLE BRADLEY RAY JR.,
ALEXANDER KING, JON CONNER
PUBLICADO POR SONY/ATV ACCENT
(ASCAP); SONY/ATV COUNTRYSIDE
(BMI); MY INTELLECTUAL
PROPERTY PUBLISHING (BMI)
CORTESÍA DE DIAMOND SONG
SERVICES, LLC
CORTESÍA DE WARNER MUSIC
NASHVILLE
EN ACUERDO CON WARNER MUSIC
GROUP VIDEO GAME LICENSING
(P) 2014 WARNER MUSIC NASHVILLE

"HEART OF A WARRIOR"
(FEAT. TEDDY SKY)
INTERPRETADO POR DIZZEE
RASCAL
COMPUESTO POR GERALDO
JACOP SANDELL, JIMMY PAUL
THORNELDT, NADIR KHAYAT, DYLAN
KWABENA MILLS PUBLICADO POR
SONY/ATV SONGS
LLC (BMI), 2101 SONGS (BMI),
SONGS OF REDONE (BMI); BMG
PLATINUM SONGS (BMI) EN
REPRESENTACIÓN DE BMG RIGHTS
MANAGEMENT (UK) LTD. A TRAVES
DE BMG RIGHTS MANAGEMENT (US)
LLC, CORTESÍA DE UNIVERSAL
ISLAND RECORDS LTD. BAJO
LICENCIA DE UNIVERSAL MUSIC
ENTERPRISES

"WILD ONES" (FEAT. SIA)
[WWE VERSION]
INTERPRETADO POR FLO RIDA
COMPUESTO POR RAPHAEL JUDRIN,
PIERRE-ANTOINE MELKI, JACOB
ELISHA LUTTRELL, MARCUS
COOPER, BEN MADDAHI, TRAMAR
DILLARD, AXEL CHRISTOFER
HEFORS, SIA KATE FURLER
PUBLICADO POR WB MUSIC CORP.
(ASCAP) EN SU REPRESENTACIÓN,
ARTIST PUBLISHING GROUP
WEST (ASCAP), RAPHAEL JUDRIN
ASCAP PUB DESIGNEE (ASCAP)
Y PIERRE-ANTOINE MELKI
ASCAP PUB DESIGNEE (ASCAP);
W.B.M. MUSIC CORP. (SESAC) EN
SU REPRESENTACIÓN, ARTIST
PUBLISHING GROUP EAST (SESAC)
Y LSLX MUSIC (SESAC); WARNER-
TAMERLANE PUBLISHING CORP.
(BMI); SONY/ATV TUNES LLC
(ASCAP); EMI BLACKWOOD MUSIC
INC. (BMI); UNIVERSAL - SONGS OF
POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.

(BMI) EN REPRESENTACIÓN DE
UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING
AB (BMI), CORTESÍA DE ATLANTIC
RECORDING CORP. EN ACUERDO CON
WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME
LICENSING (P) 2012 ATLANTIC
RECORDING CORP.

"THIS IS HOW WE ROLL"
(FEAT. LUKE BRYAN)
INTERPRETADO POR FLORIDA
GEORGIA LINE
COMPUESTO POR LUKE BRYAN,
TYLER REED HUBBARD, BRIAN
KELLEY, COLE SWINDELL
PUBLICADO POR SONY/ATV TREE
PUBLISHING (BMI); PEANUT MILL
SONGS (BMI); BIG LOUD MOUNTAIN
(BMI) (ADMIN. POR BIG LOUD
BUCKS), CORTESÍA DE UNIVERSAL
REPUBLIC NASHVILLE RECORDS
BAJO LICENCIA DE UNIVERSAL
MUSIC ENTERPRISES
LUKE BRYAN APARECE POR,
CORTESÍA DE CAPITOL NASHVILLE
RECORDS

"BONFIRE"
INTERPRETADO POR KNIFE PARTY
COMPUESTO POR ROB SWIRE
THOMPSON, GARETH MCGRILLEN
PUBLICADO POR EMI BLACKWOOD
MUSIC INC. (BMI); SONY/ATV
SONGS LLC (BMI), CORTESÍA DE
WARNER MUSIC UK EN ACUERDO
CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO
GAME LICENSING (P) 2012 WARNER
MUSIC UK

"GHOST"
INTERPRETADO POR MYSTERY
SKULLS
COMPUESTO POR LUIS ALBERTO
DUBUC
PUBLICADO POR PRIMARY WAVE
DUBUC (ASCAP) Y THE SECRET
HANDSHAKERS (ASCAP) POR
MEDIO DE
BMG RIGHTS MANAGEMENT (US)
LLC, CORTESÍA DE WARNER BROS.
RECORDS EN ACUERDO CON
WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME
LICENSING (P) 2013 WARNER BROS.
RECORDS

"ZERO VISIBILITY"
INTERPRETADO POR RISE AGAINST
COMPUESTO POR TIMOTHY J.
MCGILRATH, JOSEPH DANIEL
PRINCIPE, ZACARIAH JOAQUIN
BLAIR, BRANDON BARNES
PUBLICADO POR SONY/ATV TUNES
LLC (ASCAP); DO IT TO WIN MUSIC
(ASCAP), CORTESÍA DE INTERSCOPE
RECORDS BAJO LICENCIA DE
UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES
"COME ON OVER"
INTERPRETADO POR ROYAL BLOOD
COMPUESTO POR MICHAEL KERR,
BEN THATCHER PUBLICADO POR WB

MUSIC CORP. (ASCAP), CORTESÍA
DE WARNER MUSIC UK EN ACUERDO
CON WARNER MUSIC GROUP
VIDEO GAME LICENSING (P) 2014
IMPERIAL GALACTIC
"FREE" (FEAT. EMELI SANDÉ & NAS)
INTERPRETADO POR RUDIMENTAL
COMPUESTO POR EMELI SANDÉ,
AMIR ISADKHAH, KESI DRYDEN,
PIERS SEAN AGGETT
PUBLICADO POR EMI BLACKWOOD
MUSIC INC. (BMI) EN
REPRESENTACIÓN DE STELLAR
SONGS LTD (PRS); SONY/ATV SONGS
LLC (BMI) EN REPRESENTACIÓN
DE SONY/ATV MUSIC PUBLISHING
LIMITED UK (PRS), CORTESÍA DE
WARNER MUSIC UK EN ACUERDO
CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO
GAME LICENSING (P) 2013 WARNER
MUSIC UK

"WE DEM BOYZ"
INTERPRETADO POR WIZ KHALIFA
COMPUESTO POR CAMERON
THOMAZ, NOEL C. FISHER, KEMION
"CHOPBAPT" COOKS, MAURICE
BROWN PUBLICADO POR WARNER-
TAMERLANE PUBLISHING CORP.
(BMI) EN SU REPRESENTACIÓN Y
WIZ KHALIFA PUBLISHING;
EMI BLACKWOOD MUSIC INC.
(BMI); IF YOU NEED ME DON'T LEAVE
ME (BMI); KEMION COOKS
BMI PUBLISHING DESIGNEE; LOVE
EQUAL LIFE (BMI), CORTESÍA DE
ATLANTIC RECORDING CORP.
EN ACUERDO CON WARNER MUSIC
GROUP VIDEO GAME LICENSING (P)
2014 ATLANTIC RECORDING CORP.

BANDA SONORA DISPONIBLE EN
ATLANTIC RECORDS

TEMAS DE ENTRADA

TEMAS DE ENTRADA DE
SUPERSTARS Y DIVAS DE WWE
COMPUESTOS POR
JIM JOHNSTON, PUBLICADOS POR
BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN
REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI),
CORTESÍA DE WWE MUSIC
GROUP, CON LAS EXCEPCIONES
DETALLADAS A CONTINUACIÓN:

"ВНИМАНИЕ! (ATTENTION!)"
CFO5
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
UP SONGS

"BOOYAKA 619"

INTERPRETADO POR P.O.D.
 COMPUESTO POR TOMAS A. LOPEZ
 PUBLICADO POR BMG GOLD SONGS
 (ASCAP) EN REPRESENTACIÓN
 DE SCREECH MUSIC (ASCAP).
 CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

"BREAK ORBIT"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"CHRISTCONTROL-JP"

INTERPRETADO POR CANCER
 KILLING GEMINI
 COMPUESTO POR ERIC MICHAEL
 COHEN
 CORTESÍA DE JINGLE PUNKS MUSIC

"CULT OF PERSONALITY"

INTERPRETADO POR LIVING
 COLOUR
 COMPUESTO POR COREY GLOVER,
 MUZZY SKILLINGS, VERNON REID,
 WILL CALHOUN PUBLICADO POR
 SONGS ACQUISITION CO., LLC
 O/B/O SONGS OF SMP (ASCAP),
 CORTESÍA DE EPIC RECORDS,
 UNA DIVISIÓN DE SONY MUSIC
 LICENSING ENTERTAINMENT
 EN ACUERDO CON SONY MUSIC
 LICENSING

"FEAR NOTHING"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"FLIGHT OF THE VALKYRIES"

COMPUESTO POR WILHELM
 RICHARD WAGNER (PD), CORTESÍA
 DE WWE MUSIC GROUP

"HALLELUJAH"

CFOS
 COMPUESTO POR GEORGE
 FRIEDRICH HANDEL (PD) UNA
 PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
 SONGS

"I WALK ALONE"

INTERPRETADO POR SALIVA
 COMPUESTO POR JIM JOHNSTON,
 CHRISTOPHER JON D'ABALDO, DAVID
 A. NOVOTNY, JOSEPH SCOTT
 SAPPINGTON, PAUL ALLEN CROSBY,
 AND WAYNE A. SWINNY PUBLICADO
 POR BMG PLATINUM SONGS
 (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE
 STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
 INC. (BMI); BMG GOLD SONGS
 (ASCAP) EN REPRESENTACIÓN
 DE SCREECH MUSIC (ASCAP).
 CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

"LET ME SHOW YOU HOW"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"LIVE IN FEAR"

ESCRITO E INTERPRETADO POR
 MARK CROZER
 PUBLICADO POR BMG GOLD SONGS
 (ASCAP) EN REPRESENTACIÓN
 DE SCREECH MUSIC (ASCAP).
 CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

"ONE OF A KIND"

INTERPRETADO POR BREAKING
 POINT
 COMPUESTO POR JIM JOHNSTON,
 JUSTIN MARK RIMER, BRETT WAYNE
 ERICKSON PUBLICADO POR BMG
 PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O
 STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
 INC. (BMI); BMG GOLD SONGS
 (ASCAP) EN REPRESENTACIÓN
 DE SCREECH MUSIC (ASCAP).
 CORTESÍA DE THE BICYCLE MUSIC
 COMPANY

"PATRIOT"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

**"PEB HA ΛΒΒΤ
(ROAR OF THE LION)"**

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"RAP SHEET"

COMPUESTO POR RENE DE WAEL,
 DIDIER GILBERT LEGLISE,
 CORTESÍA DE APM MUSIC

"REAL AMERICAN"

INTERPRETADO POR RICK
 DERRINGER
 COMPUESTO POR RICK DERRINGER
 Y BERNARD KENNY
 PUBLICADO POR UNIVERSAL
 MUSIC-CAREERS EN SU
 REPRESENTACIÓN Y SCRATCH
 AND SNIFF MUSIC, INC. (BMI),
 CORTESÍA DE EPIC RECORDS,
 UNA DIVISIÓN DE SONY MUSIC
 ENTERTAINMENT EN ACUERDO CON
 SONY MUSIC LICENSING

"REBEL SON"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"REBORN"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"RIGHT HERE, RIGHT NOW"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"ROAR OF THE CROWD"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"ROCKHOUSE"

COMPUESTO E INTERPRETADO POR
 FRANK SHELLEY
 CORTESÍA DE 5 ALARM MUSIC
 PUBLICADO POR FOCUS MUSIC
 (PUBLISHING) LTD.

"RUSH OF POWER"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"SEXY BOY"

(FEAT. SHAWN MICHAELS)
 COMPUESTO E INTERPRETADO
 POR BY JIMMY HART AND JOHN
 J. MAGUIRE PUBLICADO POR
 BMG SILVER SONGS (SESAC) EN
 REPRESENTACIÓN DE PILEDRIVER
 MUSIC (SESAC), CORTESÍA DE WWE
 MUSIC GROUP

"SHOOT FOR THE STARS"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-
 UP SONGS

"SLOW CHEMICAL"

INTERPRETADO POR FINGER
 ELEVEN
 COMPUESTO POR JIM JOHNSTON,
 SCOTT ANDERSON, JAMES BLACK,
 RICK JACKETT, SEAN ANDERSON,
 RICH BEDDOE
 PUBLICADO POR BMG PLATINUM
 SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN
 DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
 INC. (BMI); BMG GOLD SONGS
 (ASCAP) EN REPRESENTACIÓN DE
 SCREECH MUSIC (ASCAP)
 CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

"SOME BODIES GONNA GET IT"

COMPUESTO POR JIM JOHNSTON,
 JORDAN HOUSTON Y PAUL D.
 BEAUREGARD INTERPRETADO POR
 THREE 6 MAFIA
 PUBLICADO POR BMG PLATINUM
 SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN
 DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
 INC.
 (BMI) Y TEFNOISE PUBLISHING LLC
 (BMI) C/O BMG RIGHTS
 MANAGEMENT (US) LLC
 CORTESÍA DE COLUMBIA RECORDS,
 UNA DIVISIÓN DE SONY MUSIC
 ENTERTAINMENT EN ACUERDO CON
 SONY MUSIC LICENSING

"STARS IN THE NIGHT"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

"STING THEME"

COMPUESTO E INTERPRETADO POR JIMMY HART Y HOWARD HELM
 PUBLICADO POR RET MUSIC, INC. (ASCAP)

"SWISS MADE"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

"THE TIME IS NOW"

INTERPRETADO POR JOHN CENA & THA TRADEMARC
 COMPUESTO POR JOHN CENA, MARC JOSEPH PREDKA, BOBBY RUSSELL
 PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI); BMG GOLD SONGS (ASCAP) EN REPRESENTACIÓN DE PREDKA MUSIC PUBLISHING (ASCAP); PTX-RUSS MUSIC (ASCAP); CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

"THIS FIRE BURNS"

INTERPRETADO POR KILLSWITCH ENGAGE
 COMPUESTO POR JIM JOHNSTON, HOWARD JONES, ADAM DUTKIEWICZ, JOEL STROETZEL, MICHAEL D'ANTONIO, JUSTIN FOLEY PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI); BMG SILVER SONGS (SESAC) EN REPRESENTACIÓN DE PILEDRIVER MUSIC (SESAC); CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

"TURBO CHARGED"

COMPUESTO POR PETER HINTON (PRS)
 PUBLICADO POR ZFC MUSIC (ASCAP); CORTESÍA DE FIRSTCOM MUSIC

"WHAT'S UP?"

INTERPRETADO POR R-TRUTH
 COMPUESTO POR RON KILLINGS
 PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI); CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

"WORLDS APART"

CFOS
 UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

MÚSICA ADICIONAL

LAS SIGUIENTES CANCIONES SON, CORTESÍA DE APM MUSIC.

A NEW GAME
 ACROSS THE HORIZON (A)
 ACTION MOVIE TRAILER
 AGGRESSIVE TENDENCIAS
 AIR SUPPORT
 ALCHEMIST PULSE
 APOCALYPTIC SCENARIO A
 APOCALYPTIC SCENARIO D
 AS THEY WILL RISE (A)
 BAD WEATHER
 BALLISTIC REPORT
 BATTLE APPROACH
 BATTLE CRY (A)
 BATTLE FOR IMMORTALITY (A)
 BELIEVE IN HEROES
 BENEATH THE CITY (A)
 BEYOND THE ABYSS (A)
 BTG MUSCLE
 BLACK FRIDAY
 BLOOD PACT (B)
 BORN A HERO
 BUILDING THE MOMENT
 BULLFIGHT
 CATACLYSM
 CAUSE UNKNOWN
 CHANT ARCHAÏOS
 CHAOS DEBRIS
 COLOSSUS
 COME THIS WAY - ALTERNATIVE MIX
 CRUSHED (A)
 DANNY GLOVER VS. PREDATOR
 DAYS OF WRATH A
 DETERMINED DRIVE
 DIRT
 EIGHTEEN
 EMOTION IN MOTION (A)
 EMOTION IN MOTION (B)
 ENTER THE COMBAT
 EVEN THE BEST STING
 EXTREME BRUTALITY
 FEVER PITCH
 FIGHTING BACK (A)
 FRENCH NATIONAL ANTHEM
 FULL ARMOR FULL FORCE (A)
 GT JOE 30
 GIVE EM HELL (A)
 GORILLA
 GREAT CHAMPIONS (A)
 GRIND LOW
 GRINDING IT OUT (A)
 HAIL TO THE CHIEF
 HEAVEN CAN WAIT (A)
 HEAVY CONTACT
 HELL'S ARMY
 HUMOURS OF GLEN DART
 IN THE LIGHT
 INTROSPECTION
 JUBILATION (B)
 KILLSWITCH
 LEAD THE WAY (A)

MAKE YOUR OWN FATE (B)
 MISTER UNSTOPPABLE
 MY MONEY
 NASTY GIRL
 NEEDLES
 NEW WESTERN
 ONE ON ONE (A)
 ONE WAY TRIP TO HELL (A)
 OUTBREAK
 PHANTOM
 PIZZA DANCE
 POMPOSER EMPFANG
 RAIN (A)
 RAZORBLADE
 RED SKIES
 RETURN OF THE KING
 RISE OF THE DRAGON
 ROUGH TIME
 RULE BRITANNIA
 SAMURAI SIGH
 SEASON IN THE BALANCE (B)
 SHADOWS AND DUST
 SMASH THE BLOCKADE (B)
 SOUL OF THE SYSTEM
 STAR TRIPPER
 TACTUS (A)
 TAMURE
 THE LAST GUNSLINGER (A)
 THIS DAY IS OURS
 U.S.A.
 ULTIMATE FORCE
 UNDERWORLD RISING (A)
 WAR MONGER (A)
 WHPLASH (C)
 WRATH
 YOU MUST OVERCOME (A)

DERECHOS DE AUTOR ASEGURADOS.
 UTILIZADO CON AUTORIZACIÓN.
 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
 PROHIBIDA LA COPIA.

ADVERTENCIA: La sincronización de este videojuego con una imagen en movimiento, o la impresión de las composiciones de este videojuego en forma de notación musical sin el permiso expreso por escrito del dueño de los derechos de autor es una violación de la Ley federal de derechos de autor.

ZLIB Copyright (C) 1995-2014 Jean-loup Gailly y Mark Adler

Este software se usa simplemente como tal, sin ninguna garantía expresa. Los autores no son responsables de ningún daño provocado por el uso del mismo.

Cualquiera tiene permiso para usar este software con cualquier propósito, incluidas las aplicaciones comerciales. La distribución de una versión modificada del software está sujeta a las siguientes restricciones:

1. El origen del software debe quedar claro, no se debe indicar que se es el autor del software original. Si se utiliza este software en un producto, el reconocimiento en la documentación del producto no es necesario, pero sí recomendable.
2. Las versiones de fuentes alteradas no deben verse representadas como la versión original del software.
3. El aviso de la licencia no debe ser eliminado de las distribuciones derivadas.

ESTE SOFTWARE SE SUMINISTRA POR EL TITULAR DEL COPYRIGHT "TAL CUAL" Y CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN Y APTITUD PARA UN PROPOSITO DETERMINADO SON RECHAZADAS. EN NINGÚN CASO EL TITULAR DEL COPYRIGHT SERÁ RESPONSABLE POR NINGÚN DAÑO DIRECTO, INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL, EJEMPLAR O CONSECUENTE (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, LA ADQUISICIÓN DE BIENES O SERVICIOS; LA PÉRDIDA DE USO, DE DATOS O DE BENEFICIOS; O INTERRUPTIÓN DE LA ACTIVIDAD EMPRESARIAL) O POR CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA POR CONTRATO, RESPONSABILIDAD Estricta O AGRAVIO (INCLUYENDO NEGLIGENCIA O CUALQUIER OTRA CAUSA) QUE SURJA DE CUALQUIER MANERA DEL USO DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI SE HA ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS. LOS NOMBRES Y LOS LOGOTIPOS DE TODOS LOS ESTADIOS SON MARCAS COMERCIALES DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS Y SE UTILIZAN CON AUTORIZACIÓN.

EN RECUERDO DE WARRIOR 1959 - 2014

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, 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 incluya 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 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.

ACESO 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 cosas digitales del mismo o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única Cuenta de usuario (definida a continuación) por número de serie y no están permitidos la transferencia, la venta, la cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a una divisa virtual convertible o el registro de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este Contrato.

TRANSFERENCIA DE UNA LICENCIA DE UNA COPIA ANTERIOR: se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tempoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. Como establece la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del 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.

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 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 Otorgente 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 Otorgente 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 Otorgente 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 Otorgente de la licencia o afiliados del Otorgente 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 Otorgente de la licencia o afiliado del Otorgente ("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 (i): 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 Otorgente 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 la 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 proporciona a usted este servicio en línea. El Otorgante de la licencia podrá ofrecer 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, podrá imponer otros límites a la cantidad de DV que puede comprar o utilizar a la forma de usarlas y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuente 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.

INTRASFERIBLE: 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 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 act 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 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 derivan vayan a ser solucionados. Ningún comunicador 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 encuentre, 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.

INDENIZACION

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 OTROS 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 PUNTALES, 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 CONSECUCIÓN 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 el caso 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 asociadas 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 correspondan.

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, garantiza ni documento acreditativo de los daños– a exigir los remedios de equidad que correspondan en relación con lo estipulado, así como a obtener una restricción temporal y/u orden de cese o cualquier otro remedio que tenga a su disposición.

IMPUESTOS Y GASTOS

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

TÉRMINOS DE SERVICIO

Todos los accesos y usos del Software están sujetos a este Contrato, a la documentación vigente del Software, a los Términos de servicio del Otorgante de la licencia, a la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia y a todos los términos y condiciones de los Términos de servicio incorporados en este Contrato mediante esta referencia. Estos puntos representan la totalidad del acuerdo existente entre usted y el Otorgante de la licencia en lo relacionado con el uso del Software y de los servicios y productos relacionados, y prevalecerán y reemplazarán a cualquier acuerdo anterior, ya sean escritos o verbales, entre ambas partes. En caso de que existiera alguna incompatibilidad entre este Contrato y los Términos de servicio, prevalecerá lo expuesto en este Contrato.

MISCELÁNEA

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

LEYES 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).

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE ESTE CONTRATO, PUEDE PONERSE EN CONTACTO POR ESCRITO CON TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 625 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2005-2014 Take-Two Interactive Software y sus filiales. 2K, el logotipo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Toda la programación de la WWE, los nombres de luchadores, las imágenes, los aspectos, los estógenes, los movimientos de lucha libre, las marcas comerciales, los logotipos y los copyrights son propiedad exclusiva de la WWE y sus filiales. © 2014 WWE. Todos los derechos reservados. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

NBA 2K15

MÚSICA SELECCIONADA POR PHARRELL WILLIAMS

INCLUYE 25 EQUIPOS DE



YA A LA VENTA
#YourTimeHasCome



© 2005-2014 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K, el logotipo de 2K, 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 no se pueden usar, en todo o en parte, sin una autorización previa y por escrito de NBA Properties, Inc. © 2014 NBA Properties, Inc. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. "PS4" y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" es una marca comercial de la misma empresa.

CUSA-00784
5026555417402

"PS", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.