

WWE 2K17



 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.

ADVERTENCIA SANITARIA DE LA RV - Es posible que algunas personas experimenten mareos, náuseas, desorientación, visión borrosa o alguna otra molestia al ver contenido de realidad virtual. Si experimentas alguno de estos síntomas, deja de jugar inmediatamente y quítate el casco de RV.

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:

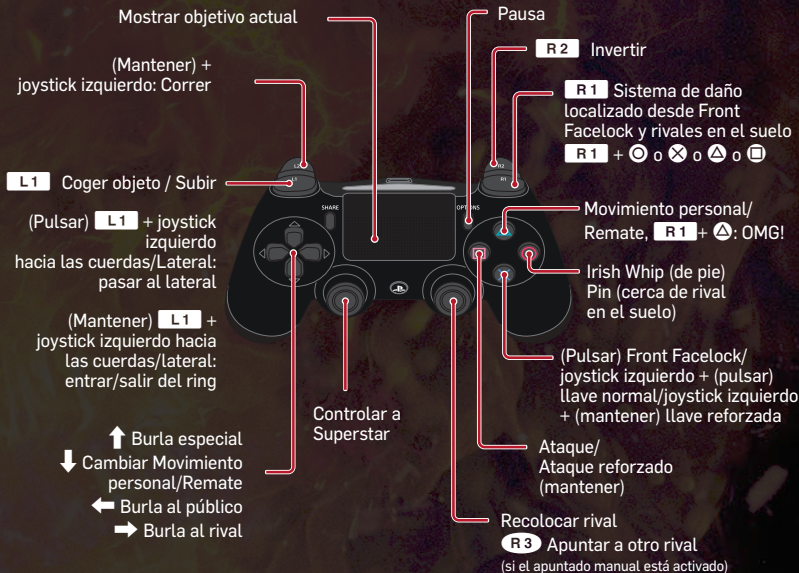
España ☎ 911 147 422 Los costes de llamada pueden variar según tu proveedor de teléfono fijo o móvil. Compruébalo con tu proveedor antes de llamar.



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

No olvides que las funciones online de WWE 2K17 estarán disponibles hasta el 31 de mayo de 2018, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días.

CONFIGURACIÓN DEL MANDO



CONTROLES DEL JUEGO

LUCHA EN CADENA

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

LLAVES

Llave normal:

joystick izquierdo ↑/↓/←/→ + ×

Llave reforzada:

joystick izquierdo ↑/↓/←/→ + mantener ×

Darle la vuelta al rival:

joystick derecho ← o →

Snapmare a posición sentada:

joystick derecho ↓

FRONT FACELOCK

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

Ataque de llave:

joystick izquierdo ↑/↓/←/→ + ×

Agarre de descanso:

× mientras el joystick izquierdo está en posición neutral

Sumisión: mantén ×

Ataque: □

Arrastrar al rival: usa R2 y mueve el joystick izquierdo en cualquier dirección

Irish Whip: ○

Soltar Front Facelock: L1

Daño localizado: R1 + <○ o × o △ o □>

RECOLOCAR RIVAL

Usa el joystick derecho para repositonar 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 a posición de sentado:

joystick derecho ↓

Desde la cabeza, el costado o los pies, puedes realizar las siguientes acciones:

Llave: ×

Ataque reforzado: mantén □

Sumisión: mantén ×

Daño localizado: R1 + <○ o × o △ o □>

SUMISIONES

Gira el joystick derecho en un movimiento circular para mover tu deslizador en el minijuego de sumisión.

¡Como defensor (azul), evita el deslizador del atacante (rojo)!

¡Coge el orbe brillante y te será más fácil echar a tu rival o escapar!

SUMISIONES (ALTERNATIVA)

En **WWE 2K17** hay una mecánica de sumisión alternativa disponible. Si se selecciona, el atacante y el defensor deben competir pulsando rápidamente los botones ○/×/△/□ mostrados durante las sumisiones.

Presta atención, porque los botones que se deben pulsar cambiarán a lo largo del intento de sumisión.

PINFALLS

Pulsa el botón **X** cuando el indicador llegue a la zona objetivo para escapar.

Si tienes la habilidad Rope Break y estás cerca de las cuerdas, puedes pulsar el botón **O** cuando se te indique para realizar un rope break manual.

Pins sucios

Si tienes la habilidad pin sucio y tu rival está tumbado en paralelo cerca de las cuerdas, ¡mantén **O** para ejecutar un pin sucio!

INVERSIONES

Icono R2: inversión normal. Este movimiento tiene una única inversión. Solo requiere una barra de inversión.

R2 verde: inversión menor. Este movimiento tiene una inversión mayor. Solo requiere una barra de inversión.

R2 naranja: inversión mayor. Última oportunidad de inversión para este movimiento. Requiere dos barras de inversión.

Las inversiones mayores requieren más barras de inversión, pero debilitarán temporalmente al rival.

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 **← O →**

ESCALERA

Corre hacia una escalera para realizar un ataque en plancha contra un rival fuera del ring. Para colocar una escalera contra las cuerdas, mueve el joystick izquierdo hacia ellas, mantén **R1**, y pulsa **L1**.

RODAR FUERA DEL RING

Si ruedas fuera del ring, permanecerás en el suelo junto al ring mientras se llena el medidor de rodar. Una vez lleno, te recuperarás y recibirás un potenciador. Puedes pulsar **X** cuando el medidor esté en naranja para recuperarte antes, pero recibirás una debilitación.

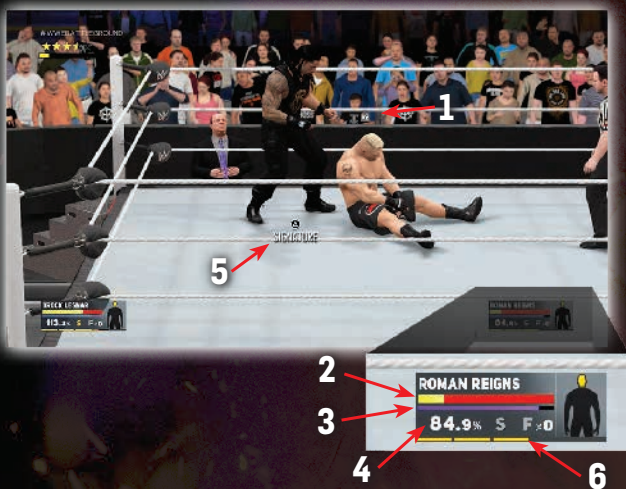
MESAS

Haz daño a tu rival con mesas para llenar su medidor de Rotura de mesas. Llenar el medidor de tu rival desbloqueará Llaves con mesa y podrás hacer que atraviesen una mesa sin usar un remate contra mesa. El icono de Rotura de mesas indica cuándo se puede realizar una Llave con mesa pulsando **X**. Si el rival está apoyado en una mesa encajada en una esquina, también puede atravesarla con un golpe en carrera.

APUNTADO MANUAL

En **WWE 2K17**, el apuntado manual está habilitado por defecto. Puedes cambiar a otro objetivo pulsando **R3**. El nombre del nuevo objetivo aparecerá durante un instante sobre la cabeza de tu Superstar.

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 **Δ** cuando aparezca para realizar un movimiento personal/remate.
- 6. Inversiones:** muestra el número de inversiones disponibles. Estas se regeneran con el tiempo.

CREACIONES WWE

El sistema de creación de **WWE 2K17** te permite personalizar tu experiencia **WWE** con opciones más sólidas y potentes que nunca.

¡NUEVO! Vídeo personalizado: el usuario puede crear sus propios vídeos para usarlos en el Titantron durante las entradas.

¡NUEVO! Victoria personalizada: el usuario puede crear sus propias escenas de victoria de Face y Heel para su Superstar personalizada o para cualquier Superstar de la **WWE**.

¡NUEVO! Momentos destacados: durante un combate, el usuario puede grabar cualquier parte para luego usarla en su vídeo personalizado.

Superstars personalizadas: ¡Crea tu propia Superstar o personaliza a una Superstar de **WWE** en el roster!

Entrada personalizada: elige entre las numerosas opciones de entrada y haz que tu Superstar baje por la rampa con estilo.

Grupo de movimientos personalizado: elige entre cientos de movimientos para dar a tu Superstar la ventaja que necesita para dominar el ring.

Título personalizado: crea títulos, desde correas hasta placas, y personaliza los títulos de la **WWE** existentes.

Arena personalizada: diseña una arena apta para contener la acción trepidante de la **WWE**.

Show personalizado: crea tu propio show para jugar en los modos Exhibición o Universo **WWE**.

Creaciones de la comunidad: ¡sube tus creaciones en línea y compártelas con el Universo **WWE**!

CUSTOM

FACE

BODY

ATTIRE

NAME INFORMATION

PERSONAL INFORMATION



ACCEPT

HEIGHT 6'5"

WEIGHT 256 lbs

HEAVYWEIGHT



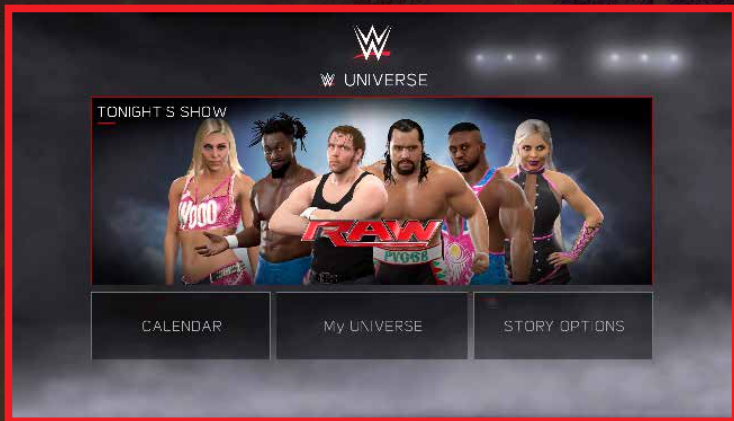
ATTIRE SLOT 1

SUPERSTAR

RING ATTIRE

MODO UNIVERSO WWE

El modo Universo **WWE** ofrece la experiencia sandbox definitiva de la **WWE** en **WWE 2K17**. Programa combates, asigna Superstars a shows y PPV, crea rivalidades y alianzas u observa cómo surgen por sí solas. En este modo están disponibles las promos y las interferencias, lo que otorga a las Superstars nuevas y emocionantes posibilidades de aparecer en los shows. Además, una interfaz actualizada resalta lo que ocurre en cada show, para que los jugadores puedan encontrar la información que quieran sobre sus Superstars y títulos favoritos. Nuestra nueva presentación del show crea una experiencia auténtica de la **WWE**; con ella podrás jugar a lo largo de shows en **Universo WWE**, tal y como ocurriría en televisión.



MODO MI CARRERA

Un modo Mi Carrera ampliado te permite perseguir tu sueño de convertirte en una Superstar de la **WWE** como nunca antes lo habías hecho. Por primera vez, puedes empezar con tu Superstar creada en el roster principal o en NXT. Si libras buenos combates, ganarás más VC, que podrás usar para mejorar tus técnicas, aprender nuevos movimientos, o contratar mánagers, entre otras cosas. Pero realizar combates de cinco estrellas no es suficiente para ganarse al Universo **WWE**: para ello, tendrás que aumentar la popularidad de tu Superstar con el micrófono en mano o incluso mejorando las ventas de las camisetas de tu Superstar. Con la nueva función de promos, puedes diseñar el ambiente, interrumpir las promos de otras Superstars o meterte con el público. Sé el face o heel que siempre has querido ser.



Las rivalidades son ahora más grandes y mejores que nunca, y duran hasta varios meses de PPV. Si dejas en ridículo a tu rival tanto dentro del ring como micrófono en mano, obtendrás grandes recompensas. Incluso puedes enfrentarte a las Superstars creadas de tus amigos mediante la función de Invasión de carrera. Y, por supuesto, The Authority se hará notar a lo largo de toda tu carrera. ¿Intentarás apaciguarlos para que te den los combates que quieres o los desafiarás para que se interpongan en tu camino? Y si ponerte un título alrededor de la cintura no te parece suficiente, ¡siempre puedes echarle el ojo a otro y convertirte en doble campeón!





HOME

2015, MAY, WEEK 1
TONE-TIS MATCHES



ON / ON / ON / NORMAL MATCH



STATUS OVERALL 66 POP. 500 VC 200000 EXCITEMENT MULTIPLIER HOT FACE	MARKINGS  YOUR RANKING 5	ATTITUDE  STATUS NEUTRAL	ALLIES/RIVALS
CURRENT TAG NONE CURRENT RIVAL NONE	FEYMAN SLY CHALLENGE 	T-SHIRT SALES 	



CRÉDITOS DEL JUEGO WWE 2K17

YUKE'S

PRODUCTOR/VICEPRESIDENTE SÉNIOR
HIROMI FURUTA

DIRECTOR GENERAL
HIROKI UENO

DIRECTOR CREATIVO SÉNIOR
TAKU CHIHAYA

DIRECTOR DE GESTIÓN TÉCNICA SÉNIOR
SHINTARO MATSUBARA

DIRECTORES ARTÍSTICOS SÉNIOR
YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

DIRECTORES TÉCNICOS SÉNIOR
TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

DIRECTORES TÉCNICOS
TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA

DIRECTOR ARTÍSTICO DE INTERFAZ
KAZUNARI NIKE

DIRECTOR DE DISEÑO DE JUEGO SÉNIOR
NAOTO UENO

DIRECTOR DE DISEÑO DE JUEGO
SHINSUKE GOTO

DIRECTORES ARTÍSTICOS
KOJI MAKINO
TAKASHI KOMIYAMA
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA

EQUIPO DE I+D

DIRECTORES TÉCNICOS SÉNIOR
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO
PROGRAMADORES JEFE
MA WENCHAO
YOSHIO AOKI
YOUSUKE SAWADA
PROGRAMADORES
KAZUKI IIBOSHI

V.P. SÉNIOR/OFCIAL CREATIVO EN JEFE

NORIFUMI HARA
DIRECTORES TÉCNICOS ASISTENTES
REIJI SATO
KOJI HAYASHI
JUNICHI TAGUCHI

PROGRAMADORES JEFE
SHOTARO NOTSU
ATSUSHI NARITA
TOSHIKI ISHIIHARA
MASAYUKI MAKITA
TAKAHIRO TANAKA
TAKUYA SUZUKI
TSUBASA ANDO
TAKUYA ISHIBASHI

PROGRAMADORES
KOICHI SATO
KOUSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO
KOJI KURI
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
CHIFUMI UENAKA
RYOUEI HOSOKAWA
SHINGO SOGABE
YUKI AWAZU
HAO CHENG
KOUSUKE SAITO
HIROSHI KANDA
SOTARO ARAKAWA
SHINYA UENO
YUSUKE KAKUMOTO
JUNYA UEDA
HIDEHIRO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA
YUZURU NAKAMURA
JUNICHI OHTANI
TENMARU TAKASAKI
KAZUHO KANEYA
HARUKA ISOGAI
YUUKI NAKAJIMA

COORDINADOR DE PROGRAMACIÓN ASISTENTE
FUMIO YURUGI

COORDINADORES DE SISTEMAS ASISTENTES
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

DIRECTORES DE DISEÑO DE JUEGO ASISTENTES
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA

DISEÑADORES PRINCIPALES DEL JUEGO
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
SHINICHI MIYAMOTO
TETSUYA SETA
BRYAN WILLIAMS

DISEÑADORES DEL JUEGO
MIHO WATANABE
DAISUKE OHNO
TATSUYA WATANABE
MAKOTO YANO
AKIHIDE IKE
MIKI KUROIWA

DISEÑADORES DE SONIDO
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI

GRÁFICOS DE MODELADO SÉNIOR
NOBUYUKI FUKASAWA

JEFS DE GRÁFICOS DE MODELADO
KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BANBA

GRÁFICOS DE MODELADO
KAZUYUKI ISAYAMA
MIHO HASHIMOTO
JIE WEI
YUKI MATSUMOTO
MASAAKI HASHIMOTO
TAKANORI AKIYAMA
TAMAYO NOGUCHI
YUKIE ABE
MAKO SUZUKI
SYOUEI KURIYAMA
YUSUKE YAMAZAKI
KYOEI HOSOMI
YOSUKE YAMAGUCHI
MAYU DEGAWA
KEIKO ZAMA
JUNICHI KOSHINO
MOTOSHI HIRO
TAKAHASHI MASAYA
ISHIMOTO SHOKO

DIRECTOR ARTÍSTICO DE INTERFAZ ASISTENTE
SATOSHI KAKUTANI

GRÁFICOS DE INTERFAZ
MIHO SHIROTA
NAOMI KANEDA
YUZURU HIROKI
TAKUYA KAWAMORITA
YOKO YAMANE

DIRECTORES DE ANIMACIÓN ASISTENTES
CHIZURU OGURA

MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
YUKI AKABA

JEFES DE ANIMACIÓN

DAIJIRO KAKINUMA
TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
TATSUYA SHIMOZAKI
KAZUYA INOUE

ANIMADORES

TSUYOSHI FUKUHARA
KAZUYUKI MIYAKE
HIROYUKI WADA
YOSHIYUKI IWAI
MANAMI ONE
NAOKI ISHIYAMA
AKIE OKAJI
MADOKA TAIRA
ANJELINA QUIJANO
DAVID ONG
AGGIE CHRISTAKIS
DANIEL KITCHENS
ERIC OLIVER
TRUNG DOAN
MAKOTO NISHIDE
KOHEI GUSHIKEN
NORIMITSU TAKAHASHI
YUJI UNUMA
TETSUSHI OKUBO
TAKAFUMI SHIRATORI
NAOKI SATO
YUKI ENDO
YOSHIYA YAMADA
MAKOTO ISHIKAWA
KAZUKI YAMADA
GIICHI KINOSHITA
SHOTARO KAWAGUCHI
TOSHIHIKO MACHIDA
HIROYUKI TOKUE
MAKOTO ONUMA
MIGAKU ARATA
TATSUO OTAKE
JUNKO MURATA

ASISTENTES DE DESARROLLO DEL JUEGO

NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAOKA
SAYAKA MORISHIMA
MASATO NOJIRI

ASISTENTES DE DIRECCIÓN DE CONTROL DE CALIDAD

MASAKI IZUOKA
RYO OHURA

COORDINADOR JEFE DE CONTROL DE CALIDAD

MASAYUKI SONEDA

JEFES DE PRUEBAS

TAKAMASA UCHIDA
KINO SAKAGAMI

PRUEBAS

YURI SHINOZUKA
KASUMI KITAMURA
AKIHIRO NAKAMURA
YUMA HAMAYA
SUGURU AKITA
SHINNOUSUKE KONTANI
YUTA SUZUKI

COORDINADOR DE TRADUCCIÓN

DEREK KESSLER

TRADUCCIÓN

LEO KING
MITSUE OTAKI

FOTÓGRAFOS DE OBJETIVOS

SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

SOPORTE INFORMÁTICO

KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
SYUJI MATSUDAIRA

SOPORTE DE ADMINISTRACIÓN

YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO
NATSUKO HAGIWARA

DEPARTAMENTO LEGAL

KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

DEPARTAMENTO DE FINANZAS

NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT, LLC.

RYU TAKADA
TOSHUJI HAZUMI
AKIHISA SHIOTA
YUICHI ASHIBE
AIKA OKADA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
KAORU MIZOGUCHI
RYSUKE WATANABE
TOMOHIRO GOTO
TAKAHIRO HARA

SOUND AMS INC.

MOMO MICHISHITA
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI
TETSUYA SHIRAKAWA
MUNENORI NAKANAO

WOOSUK NA
TAKAFUMI NIWANO
MAKIO ABE
YUTA OGASAWARA
SAYAKA WATANABE
ZHANG TAO
YUICHI ISHIKAWA
MINA YOSHIIJIMA
KAZUKI TAMURA

STUDIOFAKE CO.,LTD.

NORIKO ISHIMOTO
KEIJI OKAYASU
YU IZWA
ERIKA OSADA
SOSUKE GOTO
MAIKO MIZUSHIMA
HARUNA KANNO
KEI MORITA
YUKI TOKUSE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

KAI GUSHIMA
MAYANK RAJPOOT
KARAN VERMA
SHASHANK SARCAR
SHALINI MATHUR
SURYA PASWAN
JOGA BIR SINGH
DEEPAK RAWAT
HIMANSHU VARSHNEY
MANISH MALIK
UDAY THAKUR
SURENDER SINGH
NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH
JAS DHIMAN
MANISH PRASAD
SHUBHAM
DHARMESH SERERIYA
RADHESHYAM
KAUSHIK JAIN
BRIJESH RAJPUT
A. SENDIL KUMAR
CHITRANG BHATI
SAURABH BHANDARI
SAIF AHMAD
VIKRAM HEIRANGKHONGJAM
VARUN KUMAR
ANIL SINGH
ADITYA DWIVEDI
DEVANSHU TYAGI
MIEKO NAKAJIMA
SUNAHO HIRAOKA
NEHA BANSAL
VIKRANT
AMBU MANI
SIDDHANT MOHAN
LALITHA CHANDRAN
SUJANITHA SHANKAR
BHAVNA DHAWAN
ANSHU ALMEIDA

KYOS CO.,LTD.

NAOKO KINO
AYUMU MIURA

VIRTUOS LTD.

YANG PEILIN
NGUYEN THI CAM NHUNG
HIROYUKI HASHIGUCHI
RYO NAKAGAWA
TIAN DONG
MENG LINGCHEN
ZHANG LU
MA ZISHAN
LI XUEKE
YUAN SANYUAN
QUOC LICH
THANH TRUC
THIEN KIM
DUC ANH
MINH CONG
HOANG KHOI
THANH THUY

FOG STUDIOS

PRESIDENTE Y DIRECTOR GENERAL
ED DILLE

GESTIÓN DE CUENTAS
JEREMIAH CHOW

LIMITED SLIP STUDIOS, INC.

JEFE
KEVIN WRIGHT

PRODUCCIÓN
CHRIS SANTANGELO
BRAD GARNEAU

GRÁFICOS DE MODELADO/TEXTURAS
ALBERTO TUFINO VELEZ
BRET CHURCH
BUCK WALL
CHRIS LOWREY
ERIC MAKI
KAELIN HINNANT

MINELOADER

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
XU ZHEN

PRODUCTOR ARTÍSTICO
WANG WEI

PRODUCTOR ASOCIADO
HU HAIJIANG

COORDINADOR DE PROYECTO
LI NING

DIRECTOR ARTÍSTICO
LI NING
ZHAO YAN

WINKING ENTERTAINMENT

JACK ZHAO
SAM YU
SUNNY ZHU

ORIGINAL FORCE LTD

DIRECTOR GENERAL
HARLEY ZHAO

PRODUCTOR
SHIRLEY TANG

COORDINADORA DE PROYECTO
NANCY CHEN

COORDINADOR ASISTENTE DEL PROYECTO
SHAWN WU

DIRECTOR ARTÍSTICO
CHENG LIANG

JEFE DE EQUIPO
XIAODONG HAN

JEFE DEL PROYECTO (ARTE)
YONGCHUN XIE

JEFE DEL PROYECTO (TECNOLOGÍA)
QIAN WANG

COMPROBACIÓN DE CALIDAD (ARTE)
YANG ZHANG
YALI GAO
XIUJUAN KONG

COMPROBACIÓN DE CALIDAD (TECNOLOGÍA)
YUHUA WANG
LEI LU

DISEÑADOR (ARTE)
YUMING LI
YIMING LI
LIN XU

PANPAN WANG
QINGHUA GU
XIAOLIAN LI
QIWEI LIU
XIAOCHAO ZHANG
CUNZHAO CHEN
ZHEN ZHANG
XIAOHE SUN
JIXIANG CHENG
CHAOFAN ZHU
FENG CHEN
ZHUIQIANG GUO
BIN CHEN
BO WANG

DISEÑADOR (TECNOLOGÍA)
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

3D SYSTEMS / GENTLE GIANT STUDIOS

PAULIE SCHRIER
SHUN KIM
DANIEL STILLEY
GEORGE GEORGY

ESCANEADO DIGITAL Y RETOPOLOGÍA PIXELGUN STUDIO

DIRECTOR CREATIVO
ANTON DAWSON

PRODUCTOR EJECUTIVO
MAURICIO BAIOCCHI

SUPERVISOR DE GRÁFICOS POR ORDENADOR
BRIAN FREISINGER

GRÁFICOS POR ORDENADOR
SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

OTRAS EMPRESAS COLABORADORAS
DIGITAL HEARTS CO.,LTD.
G-STYLE CO.,LTD.
CREEK & RIVER CO.,LTD.
IMAGINARYPOWER,INC.
PEACE CO.,LTD.
FORO GRAFICO CO.,LTD.

MEDIOS PARA CREAR VÍDEO PROPORCIONADOS POR PONDS

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
TODO EL EQUIPO DE YUKE

PUBLICADO POR 2K

2K ES UNA EDITORA DE
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.

EQUIPO DE DESARROLLO DE VISUAL CONCEPTS

PRESIDENTE
GREG THOMAS

PRODUCTOR EJECUTIVO

MARK LITTLE

PRODUCTOR SÉNIOR

ARNAUD FREY

PRODUCTOR

ALEXANDER JONES

PRODUCTOR ASOCIADO

ANDREW KRENSKY

COORDINADOR DE LICENCIAS

STEVE ISLAS

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN

DINO ZUCCONI

DISEÑADOR SÉNIOR

JASON VANDIVER

DISEÑADORESCRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA**ASISTENTE DE DISEÑO**

LAURA SCHLATMANN

INGENIERO ONLINE SÉNIOR

IGOR PEVAC

BECARIO DE PRODUCCIÓN

NATHAN CRAIG

DIRECTOR DE SONIDO DEL ESTUDIO,**AUDIO**

JOEL SIMMONS

DIRECTOR DE SONIDO, SONIDO/AUDIO

VINCE PONTARELLI

COORDINADOR DE SONIDO, AUDIO

SEAN CHARLES

DISEÑADOR JEFE DE SONIDO/AUDIO

JOSH JONES

DISEÑADOR DEL SISTEMA DE SONIDO/**DIALOGO**

BRYAN SHERRILL

PRODUCTOR ASOCIADO DE SONIDO

PATRICK JARRET

INGENIEROS ADICIONALES**Y TÉCNICOS DE AUDIO**DANIEL GARDOPPEE
TODD GUNNERSON**ACTORES DE DOBLAJE**JERRY "KING" LAWLER
MICHAEL COLE
JOHN LAYFIELD "JBL"
TRIPLE H
PAUL HEYMAN
JASON ALBERT "COACH BLOOM"
LILIAN GARCIA**GUIONISTAS DE COMENTARIOS**BRIAN SHIELDS, PRINCIPAL, MIGHTY PEN
& SWORD, LLC
KEVIN SULLIVAN, SPEED LEMON LLC
PATRICK HEGARTY, HEGARTY CREATIVE
SERVICES LLC**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES A**STEVE ISLAS
RYAN KATZ**DIRECTOR CREATIVO**

LYNELL JINKS

JEFE DE GRÁFICOS DE PERSONAJES

JONATHAN GREGORY

GRÁFICOS DE PERSONAJES SÉNIOR

YUKI TAKAHASHI

JEFE DEL EQUIPO DE ANIMACIÓN

SHANE MACPHERSON

JEFA DE ANIMACIÓN

JESSICA WU

ANIMADORESBRIAN RUST
DAVID J. YUEN
ERIC STURGEON
GEORGE BANKS
GEORGE FLEITES
HANNAH MARIE ADDINGTON
JEREMIAH STEWART
KAMRON EWING
MATT PEONIS
PREET UPPAL
RYAN WALKER
THOMAS VAN CISE
WESLEY TREECE**COORDINACIÓN DE TRADUCCIÓN**

YURI TANAKA

TRADUCCIÓNAKANE YAMAMOTO
ANNIE AWAYA
TOMOMI KOSAKA**EQUIPO DE DESARROLLO
DE VISUAL CONCEPTS****AGRADECIMIENTOS ESPECIALES**DREW COMO
DARIN ITO
NOBU TAGUCHI
CELIAN VARINI
JACK LEUNGCHRIS KALOS
SABINE BLAIR
JOHN FRIAR
BRUNO BUZZETTI
JOSH ATKINS
ROBERT CLARKE
ETIENNE GRUNENWALD
ERIC MASSOUD**CONTRATISTAS EXTERNOS DEL
EQUIPO WWE DE 2K****FOTÓGRAFO**

DAVID KNOX

AYUDANTE DE FOTOGRAFÍA

SHANE BARTLETT

GUIONISTASANTHONY RIPO
JEREMY BROWN
KEVIN MARSHALL
MICHAEL NOTARILE
PATRICK SKELLY
SCOTT JOHNSON**SERVICIOS DE TRADUCCIÓN
EXTERNA****TRADUCTORES EXTERNOS**JUNKO KUSUDA
MITSURU SAYO
REIKO FUJIMOTO**DIGITAL HEARTS USA INC.**DAIJI HAMAZAKI
DANIEL CASTILLO
ERIC KWAN
JOHN YAMAMOTO
RYO YAMAGUCHI
SATOMI AIHARA
YOSHIKO TAKENAKA**EXPERTOS EN CAPTURA DE****MOVIMIENTO**KENNY LAYNE
BRANDON SILVESTRY
SHAUN RICKER
SANATANA GARRETT
TRACY SHARRER
MICHAEL SHARRER
SCHUYLER ANDREWS
MICHAEL BRENDLI
RYAN CLARK
THEODORE PERKINS
TYSHAUN WHITSON
GREG MARASCIULO
MARTIN RUBALCABA
JONATHAN FIGUEROA
MICHAEL HETTINGA**UXMAGICIANS INC.****DIRECTOR CREATIVO EJECUTIVO**

ALFONZO "ZO" BURTON

DIRECTOR CREATIVO
JOZIAS DAWSON

DISEÑADOR DE IU/EU SÉNIOR
KRISTIAN AKERSTROM

SERVICIOS DE IMPLEMENTACIÓN ONLINE

PIXELTAMER.NET

DIRECTOR GENERAL
CARSTEN ORTHBANDT

INGENIERO DE REDES
CHRISTOPH PECH

2K PUBLISHING

PRESIDENTE
CHRISTOPH HARTMANN

JEFE DE OPERACIONES
DAVID ISMAILER

**PRESIDENTE DE DESARROLLO DE
DEPORTES**
GREG THOMAS

**VICEPRESIDENTE EJECUTIVO DE
DESARROLLO DE DEPORTES**
JEFF THOMAS

DESARROLLO CREATIVO DE 2K

V.P. DE DESARROLLO CREATIVO
JOSH ATKINS

DIRECTOR CREATIVO
ERIC SIMONICH

**DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN
CREATIVA**
JACK SCALICI

**COORDINADOR SÉNIOR DE
PRODUCCIÓN CREATIVA**
JOSH ORELLANA

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN CREATIVA
CATHY NEELEY

**DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y
PLANIFICACIÓN**
MIKE SALMON

ANALISTA DE MERCADO SÉNIOR
DAVID REES

**COORDINADORA DE PRUEBAS DE
USUARIO**
FRANCESCA REYES

ANALISTA DE USUARIOS
JONATHAN BONILLAS

**SUPERVISOR DE CAPTURA DE
MOVIMIENTO**
DAVID WASHBURN

**ASISTENTE DE PRODUCCIÓN DE
CAPTURA DE MOVIMIENTO**
MARILYN ESCOBAR

REGIDOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO
ANTHONY TOMINIA

**SUPERVISOR DE MEDIOS
DE CAPTURA DE MOVIMIENTO**
J. MATEO BAKER

**ASISTENTE DE DIRECCIÓN DE
CAPTURA DE MOVIMIENTO**
JENNIE ANTONIO

**TÉCNICOS DE ESCENA DE
CAPTURA DE MOVIMIENTO**
EMMA CASTLES
JEREMY SCHICHEL
ALEXANDRA GRANT
CHRISTOPHER BARTON

**COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
DE CAPTURA DE MOVIMIENTO**
CHARLES GHISLANDI

**ESPECIALISTAS EN CAPTURA DE
MOVIMIENTO**
RYAN GIRARD
MICHELLE HILL
JOSE GUTIERREZ
GIL ESPANTO
JEREMY WAGES

**COORDINADOR TÉCNICO
DE CAPTURA DE MOVIMIENTO**
NATEON AJELLO

**INGENIERO DE CAPTURA
DE MOVIMIENTO**
CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

**ASISTENTE DE SONIDO DE CAPTURA
DE MOVIMIENTO**
ANDREW HANSON

**OPERADORES DE CÁMARA
DE CAPTURA DE MOVIMIENTO**
ALAN RICARDEZ
MIKE MONTOYA
CONNOR VICKERS
CODY FLOWERS
BRIAN BISBY

TECNOLOGÍA CENTRAL DE 2K

V.P. DE TECNOLOGÍA
MARK JAMES

DIRECTOR DE INGENIERÍA
DAVID R. SULLIVAN

**COORDINADOR DE OPERACIONES DE
TECNOLOGÍA CENTRAL**
PETER DRISCOLL

ARQUITECTO ONLINE SÉNIOR
LOUIS EWENS

TÉCNICO PRINCIPAL DE GRÁFICOS
JONATHAN TILDEN

TÉCNICO SÉNIOR DE GRÁFICOS
KRIS DEMARTINI

INGENIERO DE SOFTWARE SÉNIOR
MITCHELL FISHER

INGENIEROS DE SOFTWARE
JACK LIU
JASON HOWARD

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
EDIZ BASOL

COORDINADOR DE LA COMUNIDAD
BRYAN VORE

COORDINADOR DE MARKETING
ROBERT HEARON

**V.P. DE COMUNICACIONES,
LAS AMÉRICAS**
RYAN JONES

**COORDINADOR DE COMUNICACIONES
SÉNIOR**
JAIME JENSEN

COORDINADOR DE COMUNICACIONES
ERICA HEBERT

**DIRECTOR SÉNIOR DE
PRODUCCIÓN DE MARKETING**
JACKIE TRUONG

**COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
DE MARKETING**
HAM NGUYEN

**AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE
MARKETING**
NELSON CHAO

COORDINADORA DE PROYECTO
HEIDI OAS

DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR
CHRISTOPHER MAAS

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO
KENNY CROSBIE

DISEÑADORES GRÁFICOS DE MOVIMIENTO/EDICIÓN DE VÍDEO
MICHAEL REGELEAN
ERIC NEFF

EDITOR DE VÍDEO
PETER KOEPPEN

EDITORES DE VÍDEO ASOCIADOS
DOUG TYLER
NICK PYLVANAINEN

DIRECTOR ARTÍSTICO DE LA WEB
GABE ABARCAR

DIRECTOR DE LA WEB
NATE SCHAUMBERG

DISEÑADOR DE LA WEB SÉNIOR
KEITH ECHEVARRIA

DESARROLLADOR DE LA WEB SÉNIOR
ALEX BEUSCHER

DESARROLLADOR DE LA WEB
GRYPHON MYERS

PRODUCTORA DE LA WEB
TIFFANY NELSON

COORDINADORES DE MARKETING DE CANAL
ANNA NGUYEN
MARC MCCURDY

ESPECIALISTA DE MARKETING DE SOCIOS
KELSIE LAHTI

DIRECTORA DE SOCIEDADES Y LICENCIAS
JESSICA HOPP

COORDINADORA DE SOCIEDADES Y LICENCIAS
RYAN AYALDE

COORDINADORA ASOCIADA DE SOCIEDADES Y LICENCIAS
ASHLEY LANDRY

COORDINADOR DEL PROYECTO INTERNACIONAL
BEN KVALO

DIRECTORA DE EVENTOS SÉNIOR
LESLEY ZINN ABARCAR

COORDINADOR DE EVENTOS
DAVID ISKRA

DIRECTORA DE ATENCIÓN AL CLIENTE
IMA SOMERS

JEFE DE ATENCIÓN AL CLIENTE
DAVID EGGERS

COORDINADOR DE ATENCIÓN AL CLIENTE
JAMIE NEVES

JEFE DE ATENCIÓN AL CLIENTE
CRYSTAL PITTMAN

SOCIOS DE SERVICIO AL CLIENTE SÉNIOR
ALICIA NIELSEN
RYOSUKE KUROSAWA

COORDINADOR DE BASE DE CONOCIMIENTOS
MIKE THOMPSON

OPERACIONES DE 2K

VICEPRESIDENTE SÉNIOR, ASESORÍA
PETER WELCH

ASESORÍA
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

V.P. DE OPERACIONES EDITORIALES
STEVE LUX

DIRECTORA DE OPERACIONES DE LA MARCA
RACHEL DIPAOLO

DIRECTOR DE ANÁLISIS
MEHMET TURAN

ANALISTA DE DATOS SÉNIOR
ADAM DOBRIN

ANALISTA SÉNIOR
TUOMO NIKULAINEN

DIRECTOR DE OPERACIONES
DORIAN REHFELD

COORDINADORA DE MARKETING DE SOCIOS
DAWN EARP

ESPECIALISTA DE LICENCIAS Y OPERACIONES
XENIA MUL

COORDINADOR DE OPERACIONES
AARON HISCOX

OPERACIONES ONLINE Y TI DE 2K

DIRECTOR SÉNIOR DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN DE 2K
ROB ROUDEBUSH

COORDINADOR DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN SÉNIOR
BOB JONES

COORDINADOR DE REDES SÉNIOR
RUSSELL MAINS

INGENIERO DE SISTEMAS SÉNIOR
JON HEYSEK

INGENIEROS DE SISTEMAS ONLINE
ANDREW BASTIEN
JOSEPH DAVILA
SCOTT DARONE
TIM LYNCH
GRZEGORZ DZIEN
PETER PRIBYLINEC
PETR FIALA

COORDINADOR DE NOC
VACLAV DOLEZAL

INGENIERO DE SEGURIDAD DE SISTEMAS
LEE RYAN

INGENIERO DE REDES
DON CLAYBROOK

ADMINISTRADORES DE SISTEMAS
FERNANDO RAMIREZ
TAREQ ABBASSI
SCOTT ALEXANDER
DAVIS KRIEGHOFF

ANALISTA DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
MICHAEL CACCIA

CONTROL DE CALIDAD DE 2K

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD
ALEX PLACHOWSKI

COORDINADOR DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
JEREMY FORD

COORDINADOR DE PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD (EQUIPOS DE APOYO)
SCOTT SANFORD

JEFE SÉNIOR DEL CONTROL DE CALIDAD (EQUIPOS DE APOYO)
JOSH LAGERSON
JEFE DEL PROYECTO ASOCIADO
MATT NEWHOUSE

JEFES DE PRUEBAS (EQUIPO DE APOYO)

CHRIS ADAMS
NATHAN BELL

JEFES ASOCIADOS DE PRUEBAS

JOSHUA COLLINS
ZACK GARTNER
JARED SHIPPS
JORDAN WINEINGER
PRUEBAS SÉNIOR
CARLOS ANAYA
ASHLEY CAREY
JR DABINETT
DAVID DRAKE
SHAYLEA GALLAGHER
ANDREW GARRETT
JUSTIN HANDLEY
GREG JEFFERSON
ADAM JUNIOR
ROBERT KLEMPNER
KRISTINE NACES
MICHELLE PAREDES
JONATHAN VILLARIASA
JUSTIN WOLF

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD

MATTHEW ABOG
JOEL APOSTOL
CHARLENE ARTUZ
STEVEN BARLING
AMANDA BASSETT
SIMEON BLUE-CLOUTIER
TIFFANY CHUNG
LOUIS DELGADO
HUGO DOMINGUEZ
JON EISNAUGLE
CAMERON FIELDER
BRYAN FRITZ
DEMETRI GHAENI
DEREK HAYES
SETH KENT
ETHAN LEE
ZACHARY LITTLE
VANCE LUCIDO
JEN LUNDERS
JAE MAIDMAN
SACHA MOCTEZUMA
SABRINA NEAL
CORY NELSON
BRANDON OWEN
TODD PHILLIPS
DOUGLAS REILLY
LAUREN RISVOLD
DONNIE SANCHEZ
DEVAN SERRATO
JAMES VARGA
SHAWAWN WASHINGTON
ALEXIS WHITE
ROB WILLIAMS

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

LESLIE CULLUM
ALEX BELK
LOUIS NAPOLITANO
JOE BETTIS
DAVID BARKSDALE
RACHEL MCGREW
CHRIS JONES

KRIS JOLLY
JUAN CORRAL
CAM STEED
TRAVIS ALLEN
CANDICE JAVELLONAR
JEREMY RICHARDS

CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA CHENGDU

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
ZHANG XI KUN

SUPERVISOR DE CONTROL DE CALIDAD
STEVE MANNERS

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD
HUANG CHENG

**PRUEBAS SÉNIOR
DE CONTROL DE CALIDAD**
DENG JIAN

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
LU YI
ZHUO YU
WANG PENG TAO
ZHANG YI HAO
ZHANG XIAO PENG
GE XING
WANG YING
SONG QIAN
FAN HAO RAN
WU JIANG QIAO

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
ZHAO HONG WEI
HU XIANG
XIE YA XI
SU WAN QING
LI HUA
ZHANG PEI

2K INTERNATIONAL

V.P. DE OPERACIONES EDITORIALES
MURRAY PANNELL

**DIRECTOR DE COMUNICACIONES
Y MARKETING INTERNACIONAL**
JON ROOKE

**DIRECTOR DE MARKETING
DE PRODUCTO INTERNACIONAL**
DAVID HALSE

**COORDINADOR DE PRODUCTO
INTERNACIONAL**
AURELIEN PALLEGAMAGE

**COORDINADOR DE PRODUCTO
INTERNACIONAL**
NICOLAS STEMELIN

**COORDINADOR DE RR. PP.
INTERNACIONALES SNR**
WOUTER VAN VUGT

**COORDINADOR DE RR. PP.
INTERNACIONALES**
ROISIN DOYLE

**COORDINADOR DE COMUNIDAD
Y REDES SOCIALES INTERNACIONALES**
IBRAHIM BHATTI

**COORDINADOR DE TERRITORIO
INTERNACIONAL**
WARNER GUINÉE

DESARROLLO DE PRODUCTO INTERNACIONAL DE 2K

**COORDINADORA DE LOCALIZACIÓN Y
SERVICIOS CREATIVOS**
NATHALIE MATHEWS

COORDINADORA JEFE DEL PROYECTO
EMMA LEPEUT

EQUIPO DE DISEÑO
TOM BAKER
JAMES QUINLAN
JAMES CROCKER

GRUPO DE LOCALIZACIÓN EXTERNA
SYNTHESIS

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
SAJJAD MAJID

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

**COORDINADOR DE CONTROL DE
CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
JOSE MINANA

INGENIERO DE MASTERIZACIÓN
WAYNE BOYCE

TÉCNICO DE MASTERIZADO
ALAN VINCENT

**JEFE SÉNIOR DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
OSCAR PEREIRA

**JEFE DE PROYECTO DEL CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
FLORIAN GENTHON

**JEFES DE CONTROL DE
CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
ALBA LOUREIRO
ELMAR SCHUBERT
JOSE OLIVARES

**JEFA ASOCIADA DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
CRISTINA LA MURA

**TÉCNICOS SÉNIOR DE CONTROL
DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
CHRISTOPHER FUNKE
ENRICO SETTE
HARALD RASCHEN
JOHANNA COHEN
SERGIO ACCETTURA
**SÉCNICOS DEL CONTROL DE CALIDAD
DE LA LOCALIZACIÓN**

BENNY JOHNSON
CLEMENT MOSCA
DANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
GABRIEL URIARTE
GIAN MARCO ROMANO
GULNARA BIXBY
IRIS LOISON
JAVIER VIDAL
JULIO CALLE ARPON
LUCA MAGNI
MANUEL AGUAYO
MARTIN SCHÜCKER
MATTEO LANTERI
NAMER MERLI
NICOLAS BONIN
NORIKO STATON
PABLO MENÉNDEZ
PATRICIA RAMÓN
ROLAND HABERSACK
SAMUEL FRANÇA
SEON HEE C. ANDERSON
SHAWN WILLIAMS-BROWN
SHERIF MAHDI FARRAG
STEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPER
TONI LÓPEZ
YURY FESECHKA

EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K

AGNES ROSIQUE
ALAN MOORE
BEN LAWRENCE
BEN SECCOMBE
BERNARDO HERMOSO
CARLO VOLZ
DAN COOKE
DIANA FREITAG
DOMINIQUE CONNOLLY
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 ALWAYS
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
DENISA POLCEROVA
ROBERT WILLIS

EQUIPO DE ASIA DE 2K

DIRECTOR GENERAL, ASIA
JASON WONG

DIRECTORA DE MARKETING DE ASIA
DIANA TAN

COORDINADOR DE MARKETING DE ASIA
DANIEL TAN

EJECUTIVO DE PRODUCTO SÉNIOR
ROHAN ISHWARLAL

EJECUTIVO DE PRODUCTO
SHARON LIM

COORDINADOR DE MARCA SÉNIOR
JASON DOU

**COORDINADOR DE MARKETING
DE JAPÓN**
MAHO SAWASHIMA

**COORDINADORA DE
MARKETING DE COREA**
DINA CHUNG

**COORDINADOR DE
LOCALIZACIÓN SÉNIOR**
YOSUKE YANO

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN
PIERRE GUIJARRO

AYUDANTE DE LOCALIZACIÓN
YUSAKU MINAMISAWA

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
KELVIN AHN
PAUL ADACHI
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
AIKI KIHARA
FRED JOHNSON
KEN TILAKARATNA
ANNA CHOI

JOOKYOUNG HYUN
CYNTHIA LEE
ZACHARY ZAINUDDIN

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

STRAUSS ZELNICK
KARL SLATOFF
LAINIE GOLDSTEIN
DAN EMERSON
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
EQUIPO DE SI DE 2K
GREG GIBSON
EQUIPO JURÍDICO DE TAKE-TWO
DAVID BOUTRY
JUAN CHAVEZ
RAJESH JOSEPH
GAURAV SINGH
ALEXANDER RANEY
BARRY CHARLETON
JON TITUS
GAIL HAMRICK
TONY MACNEILL
CHRIS BIGELOW
BROOKE GRABRIAN
KATIE NELSON
CHRIS BURTON
CHRISTINA VU
BETSY ROSS
PETE ANDERSON
OLIVER HALL
MARIA ZAMANIGO
NICHOLAS BUBLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
GWENDOLINE OLIVIERO
ARIEL OWENS-BARHAM
KYRA SIMON
ASHISH POPLI
WALLACE ELTUS

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

**VICEPRESIDENTE EJECUTIVO DE
PRODUCTOS DE CONSUMO**
CASEY COLLINS

**VICEPRESIDENTE DE LICENCIAS
INTERACTIVAS**
ED KIANG

DIRECTOR DE JUEGOS
DAVID WOLDMAN

**COORDINADORA DE CALIDAD
DE MARCA GLOBAL**
ASHLEY ZUZIK

**VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE
PRODUCCIÓN**
CHRIS KAISER

**MEZCLADORES DE AUDIO DE
POSTPRODUCCIÓN**
CHRIS ARGENTO
TIM ROCHE
CHUCK CAVANAUGH
RAY JACKSON
PETER BUCCELLATO
JAMES WIDMAN
JUSTIN MATLEY

**VICEPRESIDENTE DE MARCA Y
DESARROLLO**
ROB CINGUINA

PRODUCTORES SÉNIOR
MIKE CALABRESE
MICHAEL BEARD
MARC POMARICO

PRODUCTOR DE COORDINACIÓN
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

PRODUCTOR ADJUNTO SÉNIOR
ALEX PIERCE

PRODUCTOR
PAUL VERBITSKY
PRODUCTORES ASOCIADOS
KEVIN SUTTON

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN
ALL AURA PAGONO
MATHEW MILLER
MICHAEL SHUPP
TIMOTHY DAYTON
MEGAN FLOYD
JOSE MORENO JR
DAVID WALSH
RACHEL VERRIER

EDICIÓN
KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
MIKE LEE
SLIM SIMON

**VICEPRESIDENTE DE PRODUCCIÓN
Y GRÁFICOS**
CHRIS SICILIANO

DIRECTOR SÉNIOR DE 3D
KEVIN CALLAHAN

DIRECTOR SÉNIOR DE 2D
DAN ORMSBY

**COORDINADOR DE MEDIOS DE
COMUNICACIÓN**
ERIC MASSOUD
MATTHEW BRUCATO
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
BRENDEN KELLEHER
JOE MARTINDALE

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

COORDINADORA DE PRODUCCIÓN
SUSAN SCHULTZ

DIRECTORES ARTÍSTICOS
SOYON YUN
S.J. DELUISE

DISEÑADORES GRÁFICOS SÉNIOR 2D
DIONISIOS EFKARPIDIS
MIKE KINNEY

DISEÑADOR GRÁFICO 2D 2
SEAN MATOS
PAUL ROBINSON
GAETAN DESIMONE
COREY PETRINI

DISEÑADOR GRÁFICO 2D 1
DEREK RAGOS

DISEÑADOR GRÁFICO 2D JÚNIOR
AVERY SUTTON

**VICEPRESIDENTA DE
PROPIEDAD INTELECTUAL**
LAUREN A. DIENES-MIDDLEN
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA
FRANK VITUCCI

**ARCHIVISTAS DE FOTOGRAFÍA
ASOCIADOS**
JOSHUA TOTTENHAM
JD SESTITO

ESCRITOR JÚNIOR
STEVE URENA

DIRECTOR CREATIVO
JOHN F. JONES II

**DIRECTOR CREATIVO DE LICENCIAS
GLOBALES**
JOE GIORNO

**VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE
SERVICIOS CREATIVOS**
STAN STANSKI

V.P. DE OPERACIONES DE TALENTOS
MARK CARRANO

MÚSICA

PRODUCTOR EJECUTIVO DE LA BANDA SONORA

SEAN "DIDDY" COMBS ALIAS PUFF DADDY, JUNTO A REVOLT MEDIA & TV LLC Y BAD BOY ENTERTAINMENT LLC

CRÉDITOS MUSICALES DISPONIBLES EN [HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K17/CREDITS](https://www.2k.com/wwe2k17/credits)

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 PROPORCIONA TAL CUAL, 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 PUEDES AFIRMAR SER EL AUTOR DEL SOFTWARE ORIGINAL. SI SE UTILIZA ESTE SOFTWARE EN UN PRODUCTO.

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 IMPLÍCITA, INCLUIDAS, SIN LIMITACIONES, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZACIÓN Y APTITUD PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO, ES RECHAZADA. 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 INTERRUPCIÓN DE LA ACTIVIDAD EMPRESARIAL) O POR CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, YA SEA POR CONTRATO, RESPONSABILIDAD ESTRUCTA 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.

TODAS LAS MARCAS COMERCIALES SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS.

LOS NOMBRES Y LOS LOGOTIPOS DE TODOS LOS ESTADIOS SON MARCAS COMERCIALES DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS Y SE UTILIZAN CON AUTORIZACIÓN.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

Esta garantía limitada de software y contrato de licencia (este "Contrato") puede actualizarse periódicamente y la versión actual se publicará en www.take2games.com/ eula (el "Sitio web"). Si usted sigue usando el software después de que se haya revisado y publicado una actualización, entenderemos que acepta los términos de la misma. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES.

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

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

LICENCIA

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

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

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

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

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicio de terceros y/o de 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 videos de su experiencia de juego. A cambio del uso del Software, y en el caso de que el uso continuado del Software pueda dar lugar a derechos de copyright, usted le concede al Otorgante de la licencia un derecho exclusivo, perpetuo, irrevocable, plenamente transferible y con derecho de sublicencia, así como una licencia para usar sus contribuciones de cualquier manera y con cualquier propósito con relación al Software y bienes y servicios relacionados. Esto incluye, de manera no exhaustiva, los derechos de reproducción, copia, adaptación, modificación, actuación, exposición, publicidad, emisión, transmisión o cualquier otro tipo de comunicación al público por cualquier medio, conocidos y desconocidos, y distribución de sus contribuciones sin previo aviso o compensación de ningún tipo a su persona durante el tiempo de protección concedido a la propiedad intelectual por las leyes aplicables y convenciones internacionales. Mediante este Contrato, rechaza ejercer cualquier derecho moral de paternidad, propiedad, reputación o atribución con respecto al uso y disfrute del Otorgante de la licencia y los jugadores en relación con el Software y los bienes y servicios, según la ley aplicable. Esta licencia se le concede al Otorgante de la licencia y las condiciones sobre los derechos morales aplicables tienen carácter permanente.

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

CUENTAS DE USUARIO: para que diversas características funcionen correctamente, es posible que usted deba poseer y mantener una cuenta de usuario activa y válida con un servicio en línea, como una plataforma de juego de terceros o una cuenta en una red social ("Cuenta de terceros"), aunque también podría ser una cuenta con el Otorgante de la licencia o afiliados del Otorgante de la licencia, como se indica en la documentación que acompaña al Software. Si usted no mantiene activas estas cuentas, ciertas características del Software podrían no funcionar, o bien no funcionar correctamente, parcial o completamente. Asimismo, el Software podría requerir que usted 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 garantizar 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 decida 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 intencionado 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 podrán cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o para otros usos autorizados dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. Verá mermada la cantidad de BV y 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 CANJEARSE: 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 si 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 resultado 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 acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restringirá el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV o sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

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

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

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

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

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 cuyo estándar en materia de privacidad es mucho más bajo; (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 el 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 directo o indirectamente de sus actos u omisiones al utilizar el Software, de acuerdo con los términos del Contrato.

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

RESOLUCIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, que conlleve el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) destruyendo y/o eliminando todas las copias que del Software tenga en su posesión, custodia o control. Eliminar el Software de su plataforma de juego no servirá para eliminar la información asociada a su Cuenta de usuario, incluidos los BV y DV asociados a ella. Si reinstala el Software utilizando la misma Cuenta de usuario, tendrá todavía acceso a la información allí contenida, incluidos los BV y DV que conservara en su cuenta. No obstante, salvo en lo contemplado en la ley vigente, si su Cuenta de usuario se elimina como consecuencia de la finalización de este Contrato por cualquier razón, todos los BV y DV asociados a su cuenta también se eliminarán y si 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 Orogante 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 Orogante 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/o 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 Orogante de la licencia, sus socios, licenciarios, 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 Orogante de la licencia), independientemente de si estos estuvieran incluidos en una factura que usted pudiera recibir por parte del Orogante de la licencia. Tendrá que proporcionar copias de todos los certificados de exención al Orogante 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 Orogante 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 Orogante de la licencia, a la Política de Privacidad del Orogante 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 Orogante 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 sea 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 Orogante 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 Orogante de la licencia (el condado de Nueva York, Nueva York, EE. UU.). Ambas partes consienten la jurisdicción de tales tribunales y acuerdan que el proceso y los diferentes anuncios tengan lugar de la manera que aquí se establece, o como dicten las leyes aplicables del estado de Nueva York o la ley federal. Ambas partes acuerdan que no será de aplicación la Convención de Naciones Unidas sobre Contratos Internacionales para la Venta de Bienes (Viena, 1980).

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

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

Productor ejecutivo del Soundtrack Sean "Diddy" Combs alias Puff Daddy en conjunto con Revolt Media & TV LLC y Bad Boy Entertainment LLC.

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software y sus filiales. Todos los derechos reservados. 2K, el logotipo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Toda la programación de la WWE, los nombres de luchadores, las imágenes, los aspectos, los eslóganes, los movimientos de lucha libre, las marcas comerciales, los logotipos y los copyrights son propiedad exclusiva de la WWE y sus filiales. © 2016 WWE. Todos los derechos reservados. El resto de marcas comerciales, logotipos y copyrights son propiedad de sus respectivos dueños.



REVOLT