

WWE 2K17



PRECAUCIONES

• Este disco contiene software para el sistema PlayStation®3. Nunca lo use en otro sistema, pues podría llegar a dañarlo. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation®3 para el mercado PAL exclusivamente. No se puede utilizar en otras versiones de PlayStation®3. • Lea con atención el Manual de Instrucciones del sistema PlayStation®3 para garantizar un uso correcto. • Introduzca siempre el disco en el sistema PlayStation®3 con la cara solicitada para la reproducción mirando hacia abajo. • Al manipular el disco, no toque la superficie. Sujételo por los extremos. • Mantenga el disco limpio y a salvo de arañazos. En caso de que la superficie se ensucie, páselo suavemente un trapo seco. • No deje el disco cerca de fuentes de calor o expuesto directamente a la luz del sol y tampoco en un ambiente con exceso de humedad. • No utilice discos que presenten formas irregulares, estén rotos, torcidos o hayan sido unidos con adhesivos. Provocarían el mal funcionamiento del sistema.

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.

AVISO DE SALUD SOBRE LOS CONTENIDOS EN 3D

Algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de video en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta dichas molestias, deje de usar el televisor hasta que hayan desaparecido.

Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado de su sistema PlayStation®3 y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de videos 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 vista de los niños pequeños (sobre todo los menores de seis años) aún se está desarrollando. Le recomendamos que consulte al pediatra o al oculista de su hijo antes de permitirle ver videos en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deben supervisar a los niños pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de todo o parte de este producto y el uso no autorizado de marcas registradas puede constituir un acto delictivo. La PIRATERÍA perjudica a los consumidores, así como a los desarrolladores, editores y distribuidores. Si sospecha que este producto es una copia no autorizada, o tiene información sobre copias ilegales, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente a través de los números proporcionados al final de este manual.

ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Si desea más información sobre cómo realizar actualizaciones del software del sistema para el sistema PlayStation®3, visite eu.playstation.com o consulte el documento de Referencia rápida de PS3™.



Si desea los números de teléfono de Atención al Cliente, consulte la parte final de manual.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR EDADES DE INFORMACIÓN PANEUROPEA SOBRE JUEGOS (PEGI)

El sistema PEGI protege a los menores de juegos no apropiados para su grupo de edad. RECUERDE que no es una guía sobre la dificultad del juego. Encontrará más información en www.pegi.info.

El sistema se compone de tres partes y permite a los padres y a quienes compren juegos para niños hacer una elección adecuada a la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda parte consiste en uno o más descriptores que indican el tipo de contenido del juego. En función del juego, varía el número de dichos descriptores. La clasificación por edades del juego refleja la intensidad de este contenido. Los descriptores son:



La tercera parte es una etiqueta que indica que el juego puede jugarse online. Esta etiqueta solo pueden usarla proveedores online del juego que se hayan comprometido a respetar ciertas normas, entre las que se incluye la protección de los menores durante el juego online.



Encontrará más información en www.pegonline.eu

CONTROL PARENTAL

Este juego tiene un Nivel de Control Parental preestablecido que se basa en su contenido. Puede modificar el Nivel de Control Parental de la PlayStation®3 para impedir la reproducción de material con un nivel más alto que el establecido en el sistema PS3™. Si desea más información, consulte el manual de instrucciones del sistema PS3™.

Este producto sigue el sistema de clasificación por edades PEGI. Las marcas de clasificación por edades PEGI y la descripción de contenidos se muestran en el embalaje del producto (excepto donde, por ley, se apliquen otros sistemas de clasificación). A continuación, se muestra la correspondencia entre el sistema de clasificación por edades PEGI y el Nivel de Control Parental:

NIVEL DE CONTROL PARENTAL	9	7	5	3	2
GRUPO DE EDAD — PEGI	18	16	12	7	3

En casos excepcionales, el nivel de restricción de control paterno de este producto puede ser más estricto que la clasificación por edades aplicada en su país, esto se debe a las diferencias en los sistemas de clasificación por edades que hay entre los países en los que se distribuye el producto. Puede que tenga que restablecer el nivel de control paterno de su sistema PS3™ para poder jugar.

BLES-02239

PARA USO DOMESTICO SOLAMENTE: La licencia de este software se concede únicamente para su reproducción en los sistemas PlayStation®3 autorizados. Puede ser necesaria una actualización del software del sistema de PlayStation®3. Queda prohibido cualquier acceso, uso o transferencia no autorizados al producto o su derecho de autor y marca registrada correspondientes. Consulte sus derechos completos de uso en eu.playstation.com/terms. Derechos de Programas de Biblioteca ©1997-2016 Sony Interactive Entertainment Inc. cedidos exclusivamente a Sony Interactive Entertainment Europe (SIE). QUEDA PROHIBIDA LA REVENTA O ALQUILER A MENOS QUE ESTE EXPRESAMENTE AUTORIZADO POR SIE. PlayStation®Network, PlayStation®Store y PlayStation®Home están sujetas a los términos de uso y no están disponibles en todos los países e idiomas (eu.playstation.com/terms). Es necesario disponer de servicio a Internet. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algun contenido se facilita previo pago. Los usuarios deben tener 7 años o más y los usuarios menores de 18 años necesitan permiso paterno. Las funciones de PlayStation®Network pueden retirarse mediante previo aviso razonable; véase más información en eu.playstation.com/gameservers. Licencia para su venta sólo en Europa, Oriente Medio, África, India y Oceanía.

“PS”, “PlayStation”, “PS3”, “XBOX”, “SIXAXIS”, “DUALSHOCK” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. “Blue-ray Disc™” and “Blue-ray™” are trademarks of the Blue-ray Disc Association. WWE 2K17 ©2016 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Yukes. Made in Austria. All rights reserved.



Soporte técnico:
<http://support.2k.com>

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

CONTROLES DEL JUEGO



LLAVES EN CADENA

En **WWE 2K17** los ataques de llave en pie comienzan a partir de uno de cuatro estados de llave en cadena. Para entrar en un estado de llave en cadena, acércate a un rival que esté de pie y no aturdido y pulsa **X** mientras mueves el joystick izquierdo hacia **↑/↓/←/→**.

Ataque de llave (5 tipos distintos): **X** + joystick izquierdo **↑/↓/←/→** o **X** sin el joystick izquierdo

Cambiar agarre: joystick derecho **↑/↓/←/→**

Sumisión Breaking Point: mantén **X**

Golpear/Ataque reforzado: **□**/mantén **□**

Arrastrar al rival por el ring: mantén **L2** + **R2** y mueve el joystick izquierdo

Irish Whip: **○**

Soltar agarre de llave en cadena: **L1**

STUN GRAPPLES

Para realizar un Stun Grapple, acércate a un rival por delante o detrás cuando esté aturdido y pulsa **X**, o pulsa **X** y mueve el joystick izquierdo **↑/↓/←/→** en cualquier dirección para ejecutar un potente ataque de llave.

Ataque de llave (5 tipos distintos): **X** o **X** + joystick izquierdo **↑/↓/←/→**

Sumisión Breaking Point: mantén **X**

Darle la vuelta al rival: joystick derecho **←** o **→**

Mantener agarre de llave en cadena: mantén **L2** + **R2** y suelta

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 **→** o **←**

Levantar al rival y ponerte detrás: joystick derecho **↓**

RIVAL ATURDIDO EN UNA ESQUINA

Darle la vuelta al rival: joystick derecho **→** o **←**

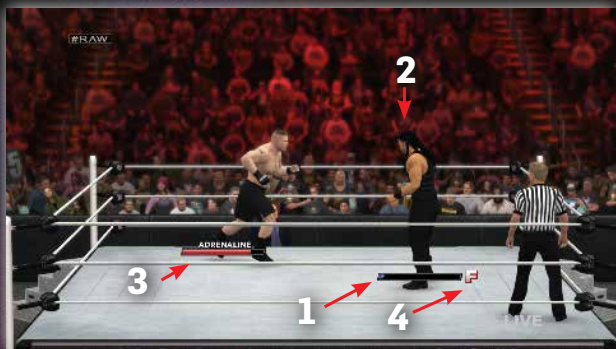
Levantar y colocar sobre el poste: joystick derecho **↑**

Poner en el Tree Of Woe (colgando boca abajo en una esquina): joystick derecho **↓**

RIVAL ATURDIDO CONTRA LAS CUERDAS

Colocar al rival en la cuerda central: joystick derecho (cualquier dirección)

PANTALLA DE JUEGO



1. **Indicador de impulso:** acumula impulso ejecutando ataques y burlas.
2. **Indicador de inversión:** pulsa **R2** en el momento justo para realizar un contraataque.
3. **Medidor de adrenalina:** si se vacía, no podrás correr durante unos instantes.
4. **Movimiento personal/Remate:** pulsa **△** cuando aparezca para realizar un movimiento personal/remate.

CREACIONES WWE

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

Superstar personalizada: ¡crea tu propia Superstar, o personaliza a cualquier Superstar del roster de la **WWE**!

Atuendos de Superstar: dales un nuevo look a tus Superstars favoritas de la **WWE** con las nuevas opciones para cambiar el color de sus atuendos de ring y de entrada.

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 necesitas 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**.

Logo personalizado: da rienda suelta a tu creatividad diseñando tus propios logotipos personalizados.

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



UNIVERSO WWE

El modo Universo **WWE** ofrece la experiencia de la personalización definitiva en **WWE 2K17**. Programa combates, asigna Superstars a shows y PPV, crea rivalidades y alianzas u observa cómo surgen por sí solas. Tú tomas las decisiones para influir y controlar este modo de posibilidades casi infinitas.



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 TOGITA
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

DIRECTORES TÉCNICOS SÉNIOR
DEL EQUIPO DE I-D
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO
PROGRAMADORES JEFE
MA WENCHAO
YOSHIO AOKI
YOSUKE 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 NAITA
TOSHIKI ISHIHARA
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
RYOHEI 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
KAZUKI 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
SYOHEI KURYAMA
YUSUKE YAMAZAKI
KYOHEI 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

JEFS DE ANIMACIÓN
DAIJIRO KAKINUMA
TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
TATSUYA SHIMOZAKI
KAZUYA INOUE

ANIMADORES
TSUYOSHI FUKUHARA
KAZUYUKI MIYAKE
HIROYUKI WADA
YOSHIOYUKI IWAI
MANAMI ONE
NAOKI ISHIYAMA
AKIE OKAJI
MADOKA TAIRA
ANJELINA QUIJANO
DAVID ONG

AGGIE CHRISTAKIS
DANIEL KITCHENS
ERIC OLIVER
TRUNG DOAN
MAKOTO NISHIDE
KOMEI 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

JEFE DE PRUEBAS
TAKAMASA UCHIDA
KINO SAKAGAMI

PRUEBAS
YURI SHINOZUKA
KASUMI KITAMURA
AKIHIRO NAKAMURA
YUMA HAMAYA
SUGURU AKITA
SHINNOUSKE 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
SATO MI TAKAO
NATSUKO HAGIWARA

DEPARTAMENTO LEGAL
KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

DEPARTAMENTO DE FINANZAS
NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT.LLC.

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

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
KAORU MIZOGUCHI
RYUSUKE WATANABE
TOMOHIRO GOTO
TAKAHIRO HARA

SOUND AMS INC.

MOMO MICHISHITA
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI
TETSUYA SHIRAKAWA
MUNENORI NAKANO
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 DHITMAN
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 PETLIN
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

VIRTUOS VIETNAM

SAMUEL STEVENIN
QUOC LICH
CAM NHUNG
THANH TRUC
HUY HOANG
QUANG PHUNG
MY HANG

EXIS, LLC

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 MAKY
KAELIN HINNANT

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

XPEC ART CENTER

PRESIDENTE
AARON HSU

DIRECTOR GENERAL
WONDER LIN

VICEPRESIDENTE ASISTENTE
HORACE
RACHEL CHAO

DIRECTOR SÉNIOR DE DESARROLLO
EMPRESARIAL
NELSON WANG

COORDINADOR SÉNIOR DE DESARROLLO
EMPRESARIAL
GORDON LIN

DIRECTOR ARTÍSTICO SÉNIOR
CHRISTOPHER HUNT

DIRECTOR ARTÍSTICO
JAIR ROO
KYLE CHANG

JEFE DE GRÁFICOS
ANGO HUANG
GU XINGWANG
JERJA MA

GRÁFICOS
DONG SU
JI MINGFAN
LIANG JINSHUI
SHI ZIJUN
WANG XIANNA
YAO DAZHENG

ZHANG HUADONG
ZHANG QUNZHONG
ZHANG DUANYANG
IRIS CHEN
JUNE LEE
JIOX LU
SAM YANG
MAUD WU
PEIYI SUNG
ANTONY LEE
MANJUN HUANG

CONTROL DE CALIDAD
ZHOU MING
SAYA LAI

TA
QING PING
SHERRY LIN

COORDINADOR DE PROYECTO SÉNIOR
JOE XU
SANDRA WANG

COORDINADOR DE PROYECTO
EMMA CHEN
EFFY YANG
WADE CHANG
TORU TAKENAKA

ZATUN

COORDINACIÓN DE PROYECTO
BHAVIN KUNJADIYA

DISEÑADOR 3D/GRÁFICOS 3D
DHARMESH TALPADA
JOHNNY CHRIS
PRADEEP SUTHAR

3D SYSTEMS / GENTLE GIANT STUDIOS

PAULIE SCHRIER
SHUN KIM
DANIEL STILLEY
GEORGE GEORGY

ESCANEO DIGITAL Y RETOPOLOGÍA

PIXELGUN STUDIO

DIRECTOR CREATIVO
ANTON DAWSON

PRODUCTOR EJECUTIVO
MAURICIO BAIQCHHI

SUPERVISOR DE GRÁFICOS POR
ORDENADOR
BRIAN FREISINGER

GRÁFICOS POR ORDENADOR
SUNNY MAHIL
ALISON KELLUM

OTRAS EMPRESAS COLABORADORAS
DIGITAL HEARTS CO., LTD.

G-STYLE CO., LTD.
CREEK & RIVER CO., LTD.
IMAGINARYPOWER, INC.
PEACE CO., LTD.
FORD GRAFICO CO., LTD.

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

DISEÑADORES
CRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA

ASISTENTE DE DISEÑO
LAURA SCHLATTMANN

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 GARDOPEE
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

ANIMADORES
BRIAN RUST
DAVID J. YUEN
ERIC STURGEON
GEORGE BANKS
GEORGE FLEITES
HANNAH MARIE ADDINGTON
JEREMIAH STEWART
KAMRON EWING
MATT PEONIS
PREET UPVAL
RYAN WALKER
THOMAS VAN CISE
WESLEY TREECE

COORDINACIÓN DE TRADUCCIÓN
YURI TANAKA

TRADUCCIÓN
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

**EQUIPO DE DESARROLLO DE VISUAL
CONCEPTS**
AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
DREW COMO
DARIN ITO
NOBU TAGUCHI
CELIAN VARINI
JACK LEUNG

CHRIS KALOS
SABINE BLAIR
JOHN FRIAR
BRUNO BUZZETTI
JOSH ATKINS
ROBERT CLARKE
ETIENNE GRUNENWALD
ERIC MASSOUD

CONTRATISTAS EXTERNOS DEL EQUIPO DE WWE 2K

FOTÓGRAFO
DAVID KNOX

AYUDANTE DE FOTOGRAFÍA
SHANE BARTLETT

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

COORDINADOR 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

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN DE 2K

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN DE 2K
ROB ROUDEBUSH

COORDINADOR DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN SÉNIOR
BOB JONES

INGENIERO DE REDES SÉNIOR
RUSSELL MAINS

INGENIERO DE SISTEMAS SÉNIOR
JOHN HEYSEK

INGENIEROS DE SISTEMAS ONLINE
ANDREW BASTIEN
JOSEPH DAVILA
SCOTT DARONE
TIM LYNCH
GRZEGORZ DZIEN
PETER PRIBYLINCE
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 ABBASST
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

JEFE DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
MATT NEWHOUSE

CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHENGDU

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
ZHANG XI KUN

SUPERVISOR DE CONTROL DE CALIDAD
STEVE MANNERS

JEFE DEL PROYECTO DE CONTROL DE CALIDAD
GAD YOU MING

JEFE ASOCIADO DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
JARED SHIPPS

PRUEBAS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD
JI YANG

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
FAN FU QIANG
LV HAO CHONG
SHAYLEA GALLAGHER
TIAN MENG QI
WANG DAN YANG
XIAO FEI
XU RUI
YANG FAN
YANG KE
YUE CHANG YUE
ZHANG YIN XUE

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

ASISTENCIA A CONTROL DE CALIDAD Y ENVÍOS 2K

COORDINADOR DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
SCOTT SANFORD

JEFE DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
CHRIS ADAMS
NATHAN BELL

JEFE ASOCIADO DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
JORDAN WINEINGER
JOSHUA COLLINS
ZACK GARTNER

PRUEBAS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD
ADAM JUNIOR
ANDREW GARRETT
DAVID DRAKE
GREG JEFFERSON
KRISTINE NACES
ROBERT KLEMPNER
ASHLEY CAREY
MICHELLE PAREDES

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
ALEXIS WHITE
CHARLENE ARTUZ
DOUGLAS REILLY
BRYAN FRITZ
ETHAN LEE
HUGO DOMINGUEZ
SABRINA NEAL
SACHA MOCTEZUMA
ZACHARY LITTLE

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 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 PROYECTO DEL CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
FLORIAN GENTHON

JEFS 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

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

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

EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K
AGNÈS ROSTIQUE
ALAN MOORE
BEN LAWRENCE
BEN SECCHOMBE
BERNARDO HERMOSO
CARLO VOLZ
DAN COOKE
DIANA FREITAG
DOMINIQUE CONNOLLY
JAN STURM
JEAN PAUL HARDY
JESÚS SOTILLO
LETEKE MANDEMAKERS
MATT ROCHE
NATALIE GAUSDEN
OLIVIER TROIT
RICHTIE 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
ETILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMIN 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
ATKI 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
STOBHAN 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
CATH HAMPTON
TONY MACNEILL
CHRIS BIGELOW
BROOKE GRABRIAN
KATIE NELSON
CHRIS BURTON
CHRISTINA VU
BETSY ROSS
PETE ANDERSON
OLIVER HALL
MARIA ZAMANIEGO
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 LAWLOR
GAVIN O'SHEA

PRODUCTOR ADJUNTO SÉNIOR
ALEX PIERCE

PRODUCTOR
PAUL VERBITSKY

PRODUCTORES ASOCIADOS
KEVIN SUTTON

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN
ALLAURA PAGANO
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
SJ 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

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

ACCESO A FUNCIONES ESPECIALES Y/O SERVICIOS, INCLUIDAS LAS COPIAS DIGITALES. La descarga de software, el registro de un número de serie único, el registro del software, el uso de servicio de terceros y/o de licenciatarios (incluida la aceptación de términos y políticas relacionadas) pueden requerir la activación del Software, el acceso a copias digitales del mismo o a determinados contenidos desbloqueables, descargables o especiales, servicios y/o funciones (referidos en su conjunto como "Funciones especiales"). El acceso a las Funciones especiales está limitado a una única Cuenta de usuario (definida a continuación) por número de serie y no están permitidos la transferencia, la venta, la cesión, el otorgamiento de licencia, el alquiler, la conversión a una divisa virtual convertible o el registro de este acceso de nuevo por otro usuario salvo que se especifique lo contrario. Lo dispuesto en este párrafo prevalece sobre cualquier otro término dispuesto en este Contrato.

TRANSFERENCIA DE UNA LICENCIA DE UNA COPIA ANTERIOR: se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. Como establece la documentación del

Software, la transferencia de la licencia de una copia anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

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

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

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

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

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES

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

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: el Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisa virtual" o "DV") y (ii) acceder a (y garantizarle ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorga, 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 deje 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 proporcionarles DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionarles 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 usarlos y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuenten o no con su autorización.

CÁLCULO DE SALDO: podrá acceder y consultar los BV y DV que tenga en su Cuenta de usuario cuando esté conectado a ella. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, se reserva el derecho a hacer toda clase de cálculos relacionados con los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia se reserva también, a su entera discreción, el derecho a determinar la cantidad de DV de las que dispone y adeuda su Cuenta de usuario para la adquisición de BV o para otros fines. Aunque el Otorgante de la licencia procure siempre hacer dichos cálculos sobre bases consistentes y coherentes, mediante este documento usted reconoce y está de acuerdo con que la cantidad de Bienes y Divisas virtuales que figura en su Cuenta de usuario es final, a menos que pueda proporcionarle al Otorgante de la licencia la documentación que justifique que tales cálculos eran incorrectos intencionada o accidentalmente.

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los BV y DV comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se pueden emplear para conseguir otros BV, así como para otros propósitos relacionados con el juego. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV 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 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 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 REMBOLSABLE: todas las compras de BV y DV son finales, por lo que bajo ningún concepto serán reembolsables, transferibles o intercambiables. Salvo en lo prohibido por las leyes vigentes, el Otorgante de la licencia tendrá todo el derecho de gestionar, regular, controlar, modificar, suspender o eliminar los BV o DV si lo considera necesario y ni usted ni cualquier otra persona podrá emprender acciones legales contra él por este motivo.

INTANSFERIBLE: cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se 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 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: los 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.

TERMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

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

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

RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

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

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

GARANTÍA

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

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

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

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

INDENIZACIÓN

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 PUEDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTAS, 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 TÁCTAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. LA PRESENTE GARANTÍA NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE SUS CLÁUSULAS ESTÉ PROHIBIDA POR CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTATAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.

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

RESOLUCIÓN

El presente Contrato estará en vigor hasta que usted o el Otorgante decida rescindirlo. Este Contrato se resolverá automáticamente cuando el Otorgante de la licencia deje de trabajar con los servidores del Software (únicamente en el caso de los juegos gestionados en línea), si el Otorgante de la licencia considera que el uso que está haciendo del Software es o podría ser fraudulento, que conlleva el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) destruyendo y/o eliminando todas las copias que del Software tenga en su posesión, custodia o control. Eliminar el Software de su plataforma de juego no servirá para eliminar la información asociada a su Cuenta de usuario, incluidos los BV y DV asociados a ella. Si reinstala el Software utilizando la misma Cuenta de usuario, tendrá todavía acceso a la información allí contenida, incluidos los BV y DV que conservara en su cuenta. No obstante, salvo en lo contemplado en la ley vigente, si su Cuenta de usuario se elimina como consecuencia de la finalización de este Contrato por cualquier razón, todos los BV y DV asociados a su cuenta también se eliminarán y ni estos, ni su cuenta, ni tampoco el Software estarán ya disponibles. Si se este Contrato cesara por un incumplimiento suyo del mismo, el Otorgante de la licencia podría impedir que volviera a registrarse o que volviera a acceder al Software. En el caso de cese del Contrato, deberá destruir el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado. En el caso de cese

del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluidos los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.

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

REMEDIOS DE EQUITAD

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

IMPUESTOS Y GASTOS

Será responsable, tendrá que correr con los gastos, indemnizar y exonerar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, sus socios, licenciatarios, afiliados, contratistas, agentes, directivos, empleados y demás plantilla, contra cualquier impuesto, obligación o arancel impuesto por entidades gubernamentales en relación con las transacciones contempladas en este Contrato, incluidos posibles multas o intereses (exclusivos de los impuestos relacionados con la actividad del Otorgante de la licencia), independientemente de si estos estuvieran incluidos en una factura que usted pudiera recibir por parte del Otorgante de la licencia. Tendrá que proporcionar copias de todos los certificados de exención al Otorgante de la licencia si puede atenerse a cualquier tipo de exención. Todos los gastos y costes en 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., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

El resto de términos y condiciones del ALUF 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