XBOX ONE
WWE 2K18
2K

ADVERTENCIA: Antes de jugar a este juego, lea los manuales del sistema y los accesorios de Xbox One para conocer algunos datos importantes relativos a la seguridad y a la salud. **www.xbox.com/support.**

Información importante sobre la salud: Ataques epilépticos fotosensibles

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

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

No olvides que las funciones en línea de WWE 2K18 estarán disponibles hasta el **31 de mayo de 2019**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días.

CONFIGURACIÓN DEL MANDO

Mando Inalámbrico Xbox One

LT (Mantener)+ L Correr

RT Invertir ataques

RB Sistema de daño localizado desde Front Facelock y rivales en el suelo RB + A o B o X o Y

Coger objeto /Subir

(Pulsar) LB + L hacia las cuerdas/ lateral: pasar al lateral

Mantén LB + L hacia las cuerdas: entrar/salir del ring

Mostrar objetivo actual

Y Movimiento personal/ Remate/RB + Y: OMG!

X Ataque/Ataque reforzado (mantener)

B Irish Whip (de pie) Pin (cerca de rival en el suelo)

A (Pulsar) Front Facelock/ LS + (pulsar) llave normal/LS + (mantener) llave reforzada

L Controlar a Superstar

⬆ Burla especial
⬇ Cambiar movimiento personal/remate
⬅ Burla al público
➡ Burla al rival

Pausa

R Recolocar rival
Pulsar R: apuntar a otro rival
(si el apuntado manual está activado)

CONTROLES DEL JUEGO

LLAVES

Llave normal:
L ↑/↓/←/→ + A

Llave reforzada:
L ↑/↓/←/→ + mantener A

Darle la vuelta al rival:
R ← o →

Snapmare a posición sentada:
R ↓

FRONT FACELOCK

Comienzo: para aplicar el Front Facelock a un rival, pulsa A sin mantener una dirección en L

Ataque de llave:
L ↑/↓/←/→ + A

Agarre de descanso:
A mientras L está en posición neutral

Sumisión: mantén A

Golpear: X

Irish Whip: B

Soltar Front Facelock: LB

Daño localizado: RB + A o B o X o Y

ARRASTRAR

Agarra a tu rival en Front Facelock y pulsa RT para arrastrarlo. También puedes arrastrar a un rival que esté de pie o de rodillas si mantienes RB y pulsas RT. Este puede evitar el arrastre pulsando repetidamente B. Arrastra a un rival que esté en el suelo manteniendo RT.

Ataque de entorno: stick izquierdo + mantener X. Para lanzar al rival contra las cuerdas, pulsar stick izquierdo + mantener RB y X.

Irish Whip: B

Snapmare: stick derecho ↓

Front Facelock: A

Soltar: LB

CARGA

Levanta a un rival que esté en pie y cárgalo manteniendo RB y pulsando stick derecho ↑/↓/←/→. También puedes interrumpir algunas llaves para cargar a tu rival si mantienes RB mientras inicias la posición de carga. El rival puede evitar que lo cargues pulsando repetidamente B.

Llave: A

Ataque de entorno:
stick izquierdo + mantener X.

Cambiar posición: stick derecho ↑/↓/←/→

RECOLOCAR RIVAL

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

RIVAL EN EL SUELO

Levantar al rival: Ⓡ ⬆

Darle la vuelta al rival: Ⓡ ⬅/➡

Levantar al rival a posición de sentado: Ⓡ ⬇

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

Llave: A

Ataque reforzado: mantén X

Sumisión: mantén A

Daño localizado: RB + A

SUMISIONES

Gira el stick 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 2K18*** hay una mecánica de sumisión alternativa disponible. Si se selecciona, el atacante y el defensor deben competir pulsando rápidamente los botones A/B/X/Y mostrados durante las sumisiones.

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

PINFALLS

Pulsa A cuando el medidor aterrice en la zona objetivo para escapar.

Si dispones de la habilidad Rope Break y estás cerca de las cuerdas, puedes pulsar B cuando se te indique para ejecutar un rope break manual.

Pins sucios

¡Si dispones de la habilidad pin sucio y tu oponente está tumbado en paralelo cerca de las cuerdas, mantén B para ejecutar un pin sucio!

INVERSIONES

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

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

Icono RT 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:
Ⓡ ←/→

Levantar y colocar sobre el poste:
Ⓡ ↑

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

RIVAL ATURDIDO CONTRA LAS CUERDAS

Colocar al rival aturdido en la cuerda central: Ⓡ ← o →

LUCHA EN CADENA

La lucha en cadena tiene lugar al principio de los combates Uno contra Uno y Tag Team, si ambas Superstars intentan realizar una llave al mismo tiempo. También puedes iniciar la lucha en cadena si mantienes RB y pulsas A.
Al realizar un Lock Up en la lucha en cadena, gana ventaja eligiendo una llave en cadena (X, Y o B). En la llave en cadena usa el stick derecho para encontrar un punto débil. El agresor también podrá golpear (X) o retorcer (A) al rival.

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 Ⓛ hacia ellas, mantén RB y pulsa LB.

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 A cuando el medidor esté en naranja para recuperarte antes, pero recibirás una debilitación.

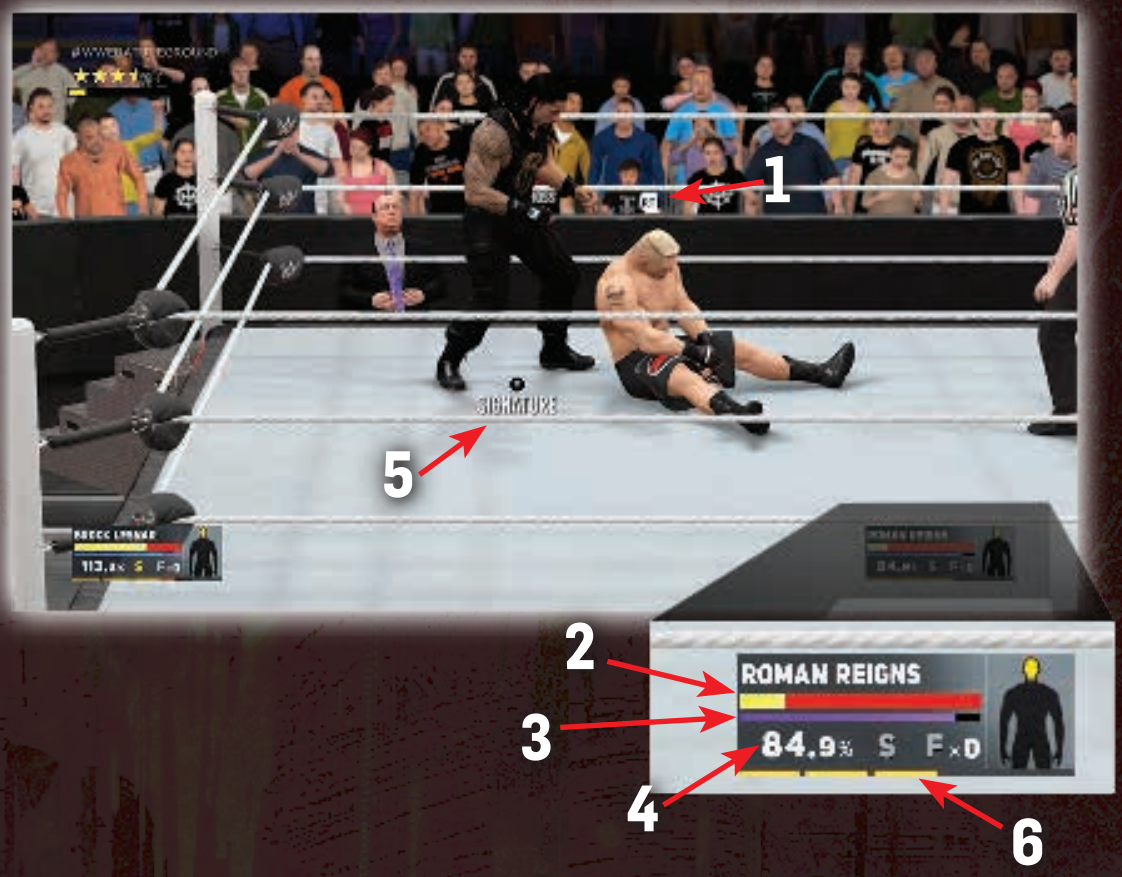
MESAS

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 A.
Si el rival está apoyado en una mesa encajada en una esquina, también puede atravesarla con un golpe en carrera.

APUNTADO MANUAL

En ***WWE 2K18***, el apuntado manual está habilitado por defecto. Puedes cambiar a otro objetivo pulsando Ⓡ. El nombre del nuevo objetivo aparecerá durante un instante sobre la cabeza de tu Superstar.

PANTALLA DE JUEGO



1. **Indicador de inversión:** pulsa RT 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 Y 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 2K18*** te permite personalizar tu experiencia ***WWE*** con opciones más sólidas y potentes que nunca.

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

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***.

Momentos destacados: durante un combate, el usuario puede grabar cualquier parte para luego usarla en Crear Video, ahora compatible con Cámara libre. Graba los mejores momentos del combate sin tener que codificar el archivo.

Superstars personalizadas: ¡Crea tu propia Superstar personalizada con nuevos diseños y plantillas de ***WWE 2K***. ¡O personaliza una Superstar del roster de la ***WWE***!

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***. Nuevos diseños de escenario y de postes del ring, además de nuevos recintos.

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

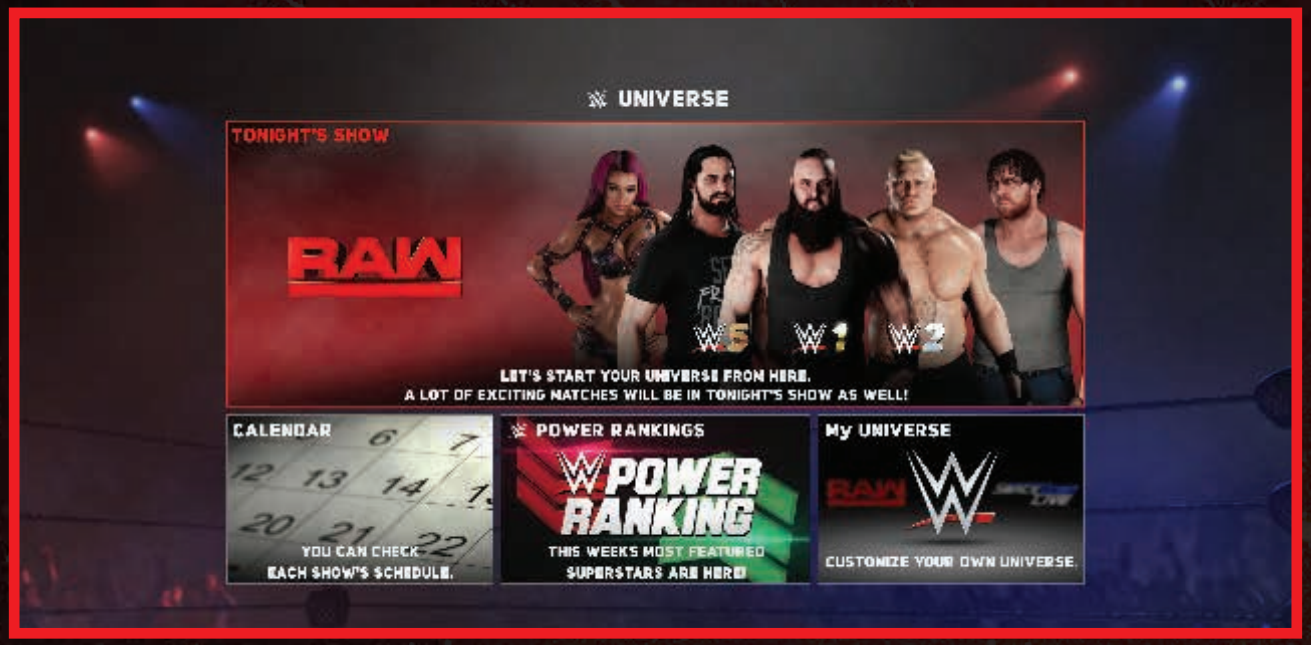
NUEVOS combates personalizados: nuevo sistema de creación de combates que permite a los jugadores personalizar y crear nuevos tipos de combate. La integración total al modo Universo permite al jugador una completa personalización de su “marca”.

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

CUSTOM SUPERSTAR/MALE
30,000
FACE
BODY
ATTIRE
NAME INFORMATION
PERSONAL INFORMATION
MENU SCREEN POSE
ACCEPT
FACE
HEAVYWEIGHT
HEIGHT 6'3
WEIGHT 262 lbs
STRONG STYLE
FACE CUSTOMIZE
FACE PHOTO CAPTURE
FACE DEFORMATION
FACE TEMPLATE
DEFAULT
RING ATTIRE
SELECT
BACK
INFO
CAMERA OPTIONS
ROTATE
ZOOM OUT
ZOOM IN

UNIVERSO WWE

Universo ***WWE*** ofrece la experiencia sandbox definitiva de la ***WWE*** en ***WWE 2K18***. Programa combates, asigna Superstars a shows y PPVs, 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 reproducir los shows en el Universo ***WWE***, tal y como ocurriría en televisión.



Mi CARRERA

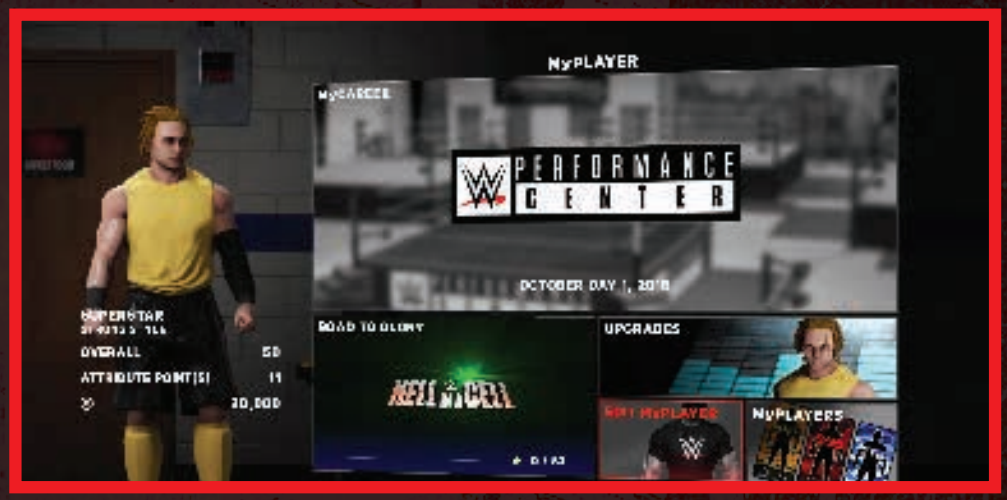
Mi CARRERA te permite convertirte en una Superstar de la ***WWE***. Tus decisiones fuera del cuadrilátero serán tan importantes como las que tomes dentro. En el modo Mi CARRERA ampliado podrás recorrer el backstage y diseñar tu estrategia para lograr el éxito en la ***WWE***. Toma decisiones complejas hablando entre bambalinas con los ejecutivos y compañeros de la ***WWE***. Acorrala a otras Superstars de la ***WWE*** en el backstage. Exige una entrevista con Renee Young para ganar fama. Tú decides cómo será tu legado en la ***WWE***.

En el backstage conocerás a numerosas personalidades. Alíate con los directores generales y Superstars de la ***WWE*** con el objetivo de llegar a WrestleMania. Realiza misiones secundarias para las Superstars, leyendas y jefes de la ***WWE***. A medida que ganes relevancia en la ***WWE*** podrás desbloquear recompensas exclusivas, como el acceso a la oficina de Vince McMahon para dirigir el espectáculo en el que participas. Realiza grandes combates y promos atractivas, y podrás acceder a tu propio Campeonato personalizado, como Stone Cold Steve Austin y John Cena.

Disfruta de una experiencia ampliada de Invasión de Mi CARRERA. Podrás verte con tus aliados en el backstage y formar con ellos un Tag Team, o tenderles una emboscada para convertirlos en tus peores enemigos. Tú tomas todas las decisiones. Solo tú decides cómo será tu paso por WrestleMania.

Mi JUGADOR

Crea tu propio Mi JUGADOR para competir en Mi CARRERA y ROAD TO GLORY. En Mi JUGADOR deberás elegir uno de estos ocho estilos de combate: Altos vuelos, Fanfarrón, Atacante, Técnico, Camorrista, Estilo fuerte, Poderoso y Gigante. Cada uno tiene sus ventajas e inconvenientes. Gana puntos de atributo y desbloquea partes y movimientos nuevos de las Superstars para mejorar a tu Mi JUGADOR a medida que avanzas en Mi CARRERA y en ROAD TO GLORY.



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORY es una nueva experiencia en línea donde los jugadores de todo el mundo compiten entre sí. ¡Lucha a diario en tus tipos de combate favoritos para obtener mejoras, partes de las Superstars y VC! Sube de nivel y podrás personalizar a tu Mi JUGADOR para obtener ventaja sobre los demás. Demuestra que tienes lo que hace falta para entrar en eventos reales del PPV y desafiar a tus Superstars de la ***WWE*** favoritas para ganar una recompensa especial.

CRÉDITOS DEL JUEGO WWE 2K18

YUKE'S

YUKE'S/VICEPRESIDENTE SÉNIOR
HIROMI FURUTA

DIRECTOR TÉCNICO
HIROKI UENO

DIRECTOR CREATIVO SÉNIOR
TAKU CHIHAYA

DIRECTOR SÉNIOR DE GESTIÓN TÉCNICA
SHINTARO MATSUBARA

DIRECTORES DE GRÁFICOS 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
REIJI SATO

DIRECTOR DE GRÁFICOS DE LA INTERFAZ
KAZUNARI NIKE

DIRECTOR SÉNIOR DE DISEÑO DEL JUEGO
NAOTO UENO

DIRECTORES DE DISEÑO DEL JUEGO
SHINSUKE GOTO
SHINICHI MIYAMOTO

DIRECTORES DE GRÁFICOS
KOJI MAKINO
TAKASHI KOMIYAMA
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA
CHIZURU OGURA
TSUKASA HORI

R&D TEAM

DIRECTORES TÉCNICOS SÉNIOR
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO
LEAD PROGRAMMERS
MA WENCHAO
TOSHIAKI ISHIHARA
YOSHIRO AOKI
YOUSUKE SAWADA
PROGRAMMER
KAZUKI IIBOSHI

VICEPRESIDENTE SÉNIOR/DIRECTOR CREATIVO
NORIFUMI HARA

SUBDIRECTORES TÉCNICOS
MASASHI ISHIKAWA
JUNICHI TAGUCHI
KOJI HAYASHI
SHOTARO NOTSU

JEFES DE PROGRAMACIÓN
ATSUSHI NARITA
TAKUYA ISHIBASHI
MASAYUKI MAKITA
TAKAHIRO TANAKA
TAKUYA SUZUKI
TSUBASA ANDO
KOICHI SATO
YOUSUKE YAMAZAKI

PROGRAMADORES
KOSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO
KOJI KURI
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
KOUHEI MASUDA
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
RYOUHEI HOSOKAWA
SYUJI MIYASHITA
SHINGO SOGABE
YUKI AWAZU
KOSUKE SAITO
HAO CHENG
KENSUKE SAKAMOTO
NORIKI KAIHOKU
KAZUMA YOSHOU
HIROSHI KANDA
SOTARO ARAKAWA
SHINYA UENO
JUNYA UEDA
YUICHI ASHIBE
YUHO NOMURA
HIDEHIRO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA
YUZURU NAKAMURA
TENMARU TAKASAKI
KAZUHO KANEYA
HARUKA ISOGAI
YUUKI NAKAJIMA
JUNICHI OHTANI
RYOU ABE
YUKIO TAKAHASHI
SHINGO GOTO

COORDINADOR ADJUNTO DE PROGRAMA
FUMIO YURUGI

AYUDANTES DE PROGRAMA DE SISTEMAS
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

SUBDIRECTORES DE DISEÑO DEL JUEGO
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA
TETSUYA SETA

JEFES DE DISEÑO DEL JUEGO
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
MAKOTO YANO
BRYAN WILLIAMS

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

DISEÑADORES DE SONIDO
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI

JEFES DE MODELADO
KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BANBA
TAKASHI KIMURA
KYOHEI HOSOMI

MODELADORES
JIE WEI
YUKI MATSUMOTO
MIHO HASHIMOTO
TAKANORI AKIYAMA
HIROKO MINAMI
TAMAYO NOGUCHI
YUSUKE YAMAZAKI
MAKO SUZUKI
SHOMA OSAKABE
KENGO FUKUSHIMA
IBUKI KAJIGAYA
YUKIE ABE
NOBUYUKI FUKASAWA

MAYU DEGAWA
KEIKO ZAMA
JUNICHI KOSHINO
YUTA ICHII

SUBDIRECTOR DE DISEÑO DE LA INTERFAZ
SATOSHI KAKUTANI

DISEÑADORES DE LA INTERFAZ
MIHO SHIROTA
NAOMI KANEDA
YUZURU HIROKI
TAKUYA KAWAMORITA
YOKO YAMANE
YOSUKE YAMAGUCHI
TOMOYUKI MATSUMURA
URAN MINEGISHI

SUBDIRECTORES DE ANIMACIÓN
MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
DAI IWASAKI

JEFES DE ANIMACIÓN
DAIJIRO KAKINUMA
TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
KAZUYA INOUE

ANIMADORES
TSUYOSHI FUKUHARA
HIROYUKI WADA
MANAMI ONE
YOSHIYUKI IWAI
NAOKI ISHIYAMA
AKIE OKAJI
ASAKI ARAKAWA
YUYA SHIKADA
ANJELINA QUIJANO
DAVID ONG
AGGIE CHRISTAKIS
DANIEL KITCHENS
MAKOTO NISHIDE
KOHEI GUSHIKEN
TETTA MIYAZAWA
YUJI UNUMA
TETSUSHI OKUBO
TAKAFUMI SHIRATORI
NAOKI SATO
YUKI ENDO
KAZUKI YAMADA
GIICHI KINOSHITA
TOMONORI YOSHIKAWA

AYUDANTES DE DESARROLLO DEL JUEGO
NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAOKA
SAYAKA MORISHIMA

AYUDANTES DE PARÁMETROS DE ANIMACIÓN
JUNPEI YAMAGUCHI
ARASHI MATSUOKA
SHUNSUKE MATSUNAMI
TSUYOSHI KIMURA
SHINYA TATE
YUKIHITO ONO

SUBDIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
MASAKI IZUOKA

JEFES DE CONTROL DE CALIDAD
MASAYUKI SONEDA
MAMORU OZAKI

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD
TAKAMASA UCHIDA

PRUEBAS
KINO SAKAGAMI

COORDINADOR DE TRADUCCIÓN
DEREK KESSLER

TRADUCTORES
LEO KING
ADAM SEACORD

FOTÓGRAFOS DE OBJETIVOS
SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

IT SUPPORT
KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
SYUJI MATSUDAIRA
NORIHIRO MIYATA

ADMINISTRATION SUPPORT
YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO

LEGAL DEPARTMENT
KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

FINANCE DEPARTMENT
NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT,LLC.
RYU TAKADA
TOSHIJI HAZUMI
AKIHISA SHIOTA
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
HIDETAKA ONOZAWA
TETSUYA SHIRAKAWA
MUNENORI NAKANO
WOOSUK NA
RYAN DANIEL MICHAELS
NUTH BOONCHANYA
NOI IIZUKA
RYOMA ISHIGAKI
YUDAI YOSHIDA
NATSUMI KAMIYAMA
HIROYA OSHIRO
JUNPEI MASUI
YUZUKI HARA

LOGICALBEAT CO.,LTD.
YOSHIKI DOMAE
RUI MURATA
TAKURO KAYUMI
SAI ITABASHI

ADDITIONAL COLLABORATION COMPANIES
DIGITAL HEARTS CO.,LTD.
G-STYLE CO.,LTD.
CREEK & RIVER CO.,LTD.
IMAGINARYPOWER,INC.
PEACE CO.,LTD.
FORO GRAFICO CO.,LTD.

MEDIOS DE CREACIÓN DE VÍDEO OFRECIDOS POR POND5

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
ALL YUKE'S STAFF

PUBLICADO POR 2K

2K IS A PUBLISHING LABEL OF TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC.

VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT TEAM

PRESIDENTE DE DESARROLLO DEPORTIVO
GREG THOMAS

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO DE DESARROLLO DEPORTIVO
JEFF THOMAS

PRODUCTOR EJECUTIVO
MARK LITTLE

PRODUCTOR EJECUTIVO
LUKE WASSERMAN

PRODUCTOR SÉNIOR
ARNAUD FREY

PRODUCTORES
ALEXANDER JONES
COLIN O'HARA

DIRECTOR DE LICENCIAS
STEVE ISLAS

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN
DINO ZUCCONI
NATHAN CRAIG

DISEÑADOR SÉNIOR
JASON VANDIVER

DISEÑADORES
CRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA
ALLEN FREESE
RANDY GUILLOTE

INGENIERO SÉNIOR ONLINE
IGOR PEVAC

INGENIERO SÉNIOR DE SOFTWARE
KYUNG-KUN KO

PROGRAMADORES
ANAND MADHAVAPEDDY
DAVID HIND
ERIK STANSBERY
ROMAIN SOSON

DIRECTOR DE SONIDO DE ESTUDIO
JOEL SIMMONS

DIRECTOR DE SONIDO/AUDIO
VINCE PONTARELLI

COORDINADOR DE SONIDO
SEAN CHARLES

DISEÑADOR JEFE DE SONIDO/AUDIO
JOSH JONES

DISEÑADOR DE SISTEMA DE SONIDO/ DIÁLOGO
BRYAN SHERRILL

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE SONIDO
PATRICK JARRET

TECNOLOGÍA DE SONIDO E INGENIERÍA ADICIONAL
DANIEL GARDOPEE
TODD GUNNERSON

VOCES EN OFF
MICHAEL COLE
COREY GRAVES
BYRON SAXTON
JOJO OFFERMAN

REDACCIÓN 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

SKYWALKER SOUND
JOHN ROESCH AND CREW

DIRECTOR CREATIVO
LYNELL JINKS

JEFE DE GRÁFICOS DE PERSONAJES
JONATHAN GREGORY

DISEÑADOR SÉNIOR DE PERSONAJES
YUKI TAKAHASHI

DISEÑO
AL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD

JEFE DE EQUIPO DE ANIMACIÓN
SHANE MACPHERSON

JEFE DE ANIMACIÓN
JESSICA WU

ANIMADORES
JEREMIAH STEWART
THOMAS VAN CISE
ERIC STURGEON
KENNY GREENBLATT
CASEY LIU
JUSTIN PIXLER
RYAN WALKER
JOEL "JAC" CISNEROS
GEORGE BANKS
MATT PEPONIS
BRIAN RUST
KAMRON EWING
JOSH HOJ
DAVID YUEN
PREET UPPAL
PANOP BOONSNONGCHEEP

COORDINACIÓN DE TRADUCCIÓN
YURI TANAKA

TRADUCTORES
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES AL EQUIPO DE DESARROLLO DE CONCEPTOS VISUALES
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

2K WWE TEAM EXTERNAL CONTRACTORS

FOTÓGRAFO
DAVID KNOX

AYUDANTE DE FOTOGRAFÍA
SHANE BARTLETT

GUIONISTAS
SCOTT JOHNSON
PATRICK SKELLY
KEVIN MARSHALL
ANTHONY RIPO
MICHAEL NOTARILE
JEREMY BROWN

KYOS CO.,LTD.
NAOKO KINO
AYUMU MIURA

ZATUN
ABHINAV CHOKHAVATIA
BHAVIN KUNJADIYA
DHARMESH TALPADA
JOPHRY CHRIS

PARESH SAHOO
PRADEEP SUTHAR
RAHUL KUMAR

FOG STUDIOS

PRESIDENTES Y DIRECTOR GENERAL
ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

DIRECTOR GENERAL
MANVENDRA SHUKUL

DIRECTOR CREATIVO
ROBERT OLSON

COORDINADOR, JAPÓN
KAI GUSHIMA

JEFE DE PROYECTO
SURENDRA KUMAR SINGH

DISEÑADOR DE RIGGING
IMRAN

DISEÑO 3D
AKSHAY MOTTAN
ANSHUMAN SINGH SENGAR
DHARMESH SARERIYA
SAURABH BHANDARI
SHUBHAM
ZAKIR KHAN
SAHIL BHUTANI
PRADEEP MANOCHA
MOHIT GOYAL
SHAILESH PARIHAR
NARESH PAWAR
ANSHUL KUSHWAHA
MANISH PRASAD

DISEÑADORES DE CONTROL DE CALIDAD
DEVANSHU TYAGI
RUPESH PATEL

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

COORDINADOR DE CUENTAS SÉNIOR
MIEKO NAKAJIMA

JEFE DE COORDINACIÓN DEL PROYECTO
MANISH BHANDARI

COORDINACIÓN DEL PROYECTO
VIKRANT

COORDINADORES DEL PROYECTO
MUDASIR NAQSHBANDI
SHIVANGI CHAURASIA

JEFES SÉNIOR DE TRADUCCIÓN
LALITHA CHANDRAN
SUJANITHA SHANKAR

TRADUCTOR SÉNIOR DE JAPONÉS
BHAVNA DHAWAN

TRADUCTOR DE JAPONÉS
ANSHU ALMEIDA

MINELOADER

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA
XU ZHEN

PRODUCTOR ARTÍSTICO
WANG WEI

PRODUCTOR ASOCIADO
HU HAIJIANG

COORDINACIÓN DEL PROYECTO
LI NING

DIRECTOR ARTÍSTICO
LI NING

DISEÑADOR TÉCNICO
LI NING

DISEÑO
BING CHANCHAN
LI QIUPING
ZHAO YAN
ZHAO JUN
ZHAO RUNSHENG
CHEN XIZHONG
LIU NA
WANG ZHENZHOU

VIRTUOS LTD.

DIRECTORES DE GRÁFICOS
THANH HAI
LI ZHONGHUA

PRODUCTORES ARTÍSTICOS
MINH THU
YANG PEILIN
WANG SHUYUN
CHEN LIN

JEFES DE EQUIPO
THANH TRUC
JIN XIYUN
MENG LINGCHEN

DISEÑO
NHAT LINH
TRUONG SON
THANH VINH
TUAN NGUYEN
HONG AN
CHU SHIKAI
ZHANG YI
ZHAO ZHENGYUAN
TIAN QIAOYANG
YE JIANGTIAN
ZHANG YIJONG
WANG LEI
SUN HUI
ZHANG DANCHEN
TIAN ZONGXIN
ZENG JINGKAI
ZHANG LU
CHEN XUEGO
JIANG QI
HE YIZHOU
YUAN DETAO

ORIGINAL FORCE LTD

DIRECTOR GENERAL
HARLEY ZHAO

PRODUCTOR
SHIRLEY TANG

COORDINADORES DE PROYECTO
ARROYO LI
JULY WANG

DIRECTOR ARTÍSTICO
CHENG LIANG

JEFE DE EQUIPO
XIAODONG HAN

JEFE DE PROYECTO (DISEÑO)
YONGCHUN XIE

JEFE DE PROYECTO (TECNOLOGÍA)
QIAN WANG

CONTROL DE CALIDAD (DISEÑO)
BEI ZHEN
YALI GAO
XIUJUAN KONG

CONTROL DE CALIDAD (TECNOLOGÍA)
YUHUA WANG
LEI LU

ARTISTAS (GRÁFICOS)
ZHEN ZHANG
LIN XU
FENG CHEN
ZHIQIANG GUO
XIAOLIAN LI
ZHONGNAN MAO
SHIZONG TANG
LI LI
TAO LI
HUAN SUN

HE SUN
SHUJUN JIANG
SUOYU ZHANG
RONGIJIAN LING
LIANG WEI
SHUO WANG
YIMING LI
JIANGWEI WAN
LIZHE WANG
LINZHAN FANG
SHIGUANG SONG
SHNGPENG YUAN
HUA JIANG

ARTISTAS (TECNOLOGÍA)
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

PRODUCTORES
WONG CHENG FEI
KEN FOONG
KEN LAI

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
KEVIN LAI HAN WEN

COORDINACIÓN DEL PROYECTO
SAXON CHONG RI HUI

DIRECTOR ARTÍSTICO
SHAWN VAN HEE HOW

JEFE DE PROYECTO
ARIS CHAN KAH HUI

DISEÑO
JANICE CHONG XZIN HUI
MAXX CHAN YUNG LENG
KENDRICK TAN
HO KWANG MING
CHUA CHIAW TONG
LIEW WEI JIAN
DENNY WIDJAYA
MICHAEL BUDHI
STEFANI HANNA
KONG PUI LING
YOW HAN CHONG
CARSON LIM KAI XERN
WOON KOK KEONG
WILLIAM CHUARSA
CHARLES JULIANDHIKA
LEON GAN ZAER YING
WILLIAM TEOH ZI SENG

DIGITAL SCANNING AND RETOPOLOGY PIXELGUN STUDIO

DIRECTOR CREATIVO
ANTON DAWSON

PRODUCTOR EJECUTIVO
MAURICIO BAIOCCHI

JEFE DE PRODUCCIÓN DIGITAL
JIM GIBBS

PRODUCTOR DE COMPRAS
MARTIN MACDONALD

SUPERVISOR GRÁFICO
BRIAN FREISINGER

ARTISTAS GRÁFICOS
SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

SERVICIOS DE TRADUCCIÓN EXTERNA TRADUCTORES EXTERNOS
YOKO SATO
REIKO FUJIMOTO
SHINO AKAZA
JUNKO KUSUDA
DARIN ITO
NOBUYUKI TAGUCHI

DIGITAL HEARTS USA INC.
JOHN YAMAMOTO
SATOMI AIHARA
ERIC KWAN
JUSTIN SCHRIEFER
KEVIN YOMCHINDA
ALEX MCKAIE

8-PLANETZ LIMITED
MITSURU SAYO

CAPTURAS DE MOVIMIENTOS
ADRIAN URIBE
KENNY LAYNE
BRANDON SILVESTRY
SCHUYLER ANDREWS
RETESH BHALLA
DUSTIN HOWARD
JASON SEATON
MIKE BRENDLI
TJ PERKINS
STEPHON STRICKLAND
WILL ZOKRE
JOSH HARTER
MIKE HETTINGA
SHAUN RICKER
JONATHAN CRUZ-RIVERA
EVERETT L. TITUS III
JAMAR SHIPMAN
JEFF COBB
WILLIE MCCLINTON JR.
TREVOR LEE CADDELL
DEVEON EVERHART-AIKENS
JACOB MICHAEL MCCARTER
MIKE SHARRER
SANTANA GARRETT
CALLEE WILKERSON
JUAN MANUAL GONZALES MORALES
SHANNON GAINES
NATALIE BRIGGS
TANEA NICOLE BROOKS
RACHAEL ELLERING
BRITTANY BAKER

UX MAGICIANS INC.
CREATIVE DIRECTOR
ALFONZO “ZO” BURTON

DIRECTOR OF UI/UX
JOZIAS DAWSON

MANAGING DIRECTOR
JAMIE LYNN

ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES

PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT
CHRISTOPH PECH

2K PUBLISHING

PRESIDENTE
DAVID ISMAILER

PRESIDENTE DE DESARROLLO DEPORTIVO
GREG THOMAS

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO DE DESARROLLO DEPORTIVO
JEFF THOMAS

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VICEPRESIDENTE DE DESARROLLO CREATIVO
JOSH ATKINS

DIRECTOR CREATIVO
ERIC SIMONICH

DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA
JACK SCALICI

COORDINADOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA
JOSH ORELLANA

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN CREATIVA
WILLIAM GALE
CATHY NEELEY
MEGAN ROHR

ANALISTA SÉNIOR DE MERCADOS
DAVID REES

COORDINADOR DE PRUEBAS DE USUARIO
FRANCESCA REYES

SUPERVISOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS
DAVID WASHBURN

COORDINADOR DE ESCENA DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS
ANTHONY TOMINIA

TÉCNICOS DE ESCENA DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS
JEN ANTONIO
EMMA CASTLES
JEREMY SCHICHTEL
ALEXANDRA GRANT
CHRISTOPHER BARTON

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS
CHARLES GHISLANDI

COORDINADOR TÉCNICO DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS
NATEON AJELLO

ESPECIALISTAS DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS
RYAN GIRARD
MICHELLE HILL
JOSE GUTIERREZ
GIL ESPANTO
JEREMY WAGES

INGENIERO DE ANIMACIÓN DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS
CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

SUPERVISOR DE MEDIOS DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS
J. MATEO BAKER

AYUDANTE DE SONIDO DE CAPTURA DE MOVIMIENTOS
ANDREW HANSON

DIRECTOR SÉNIOR DE DESARROLLO DE NEGOCIO
TIM HOLMAN

2K CORE TECH

VICEPRESIDENTE DE TECNOLOGÍA
MARK JAMES

COORDINADOR DE OPERACIONES
PETER DRISCOLL

PRODUCTOR
JASON JOHNSON

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN
GREG VARGAS

DIRECTOR TÉCNICO
TIM HAYNES

DIRECTOR TÉCNICO ONLINE
LOUIS EWENS

DIRECTOR TÉCNICO DE DISEÑO
JONATHAN TILDEN

DISEÑADOR TÉCNICO PRINCIPAL
KRIS DEMARTINI

INGENIERO SÉNIOR DE SOFTWARE
MITCHELL FISHER

INGENIERO DE SOFTWARE
JASON HOWARD

INGENIERO JUNIOR DE SOFTWARE
HARRY HSIAO

2K CORE TECH- ONLINE ENGINEERING

INGENIERO JEFE DE SOFTWARE
ADAM LUPINACCI

INGENIERO PRINCIPAL DE SOFTWARE
ALBERTO COVARRUBIAS

INGENIERO SÉNIOR DE SOFTWARE
SCOTT BARRETT

INGENIERO DE DESARROLLO
TIM LYNCH

INGENIEROS DE SOFTWARE
SOURAV DEY
TAYLOR OWEN-MILNER

INGENIEROS JUNIOR DE SOFTWARE
ALEC BROWNLIE
JAMES DRYDEN

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
MACKENZIE HUME
KEITH VEDOL

2K MARKETING

VICEPRESIDENTE DE MARKETING
CHRIS SNYDER

DIRECTOR DE MARKETING
BRYCE YANG

COORDINADOR DE MARKETING DIGITAL/SOCIAL
BRYAN VORE

COORDINADOR ASOCIADO DE MARCA
ROBERT HEARON

COORDINADOR ASOCIADO DE MARCA
RAMON ARANDA

COORDINADOR DE MARKETING
MITCHELL JAGODINSKI

VICEPRESIDENTE DE COMUNICACIÓN EN AMÉRICA
RYAN JONES

COORDINADOR SÉNIOR DE COMUNICACIONES
JAIME JENSEN

DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
JACKIE TRUONG

COORDINADOR DE PROYECTO DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
HEIDI OAS

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING
HAM NGUYEN

DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN
NELSON CHAO

DISEÑADOR SÉNIOR
CHRISTOPHER MAAS

DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN
CHRIS CRATTY

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO
KENNY CROSBIE

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

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE VÍDEO
NICK PYLVANAINEN

DIRECTOR CREATIVO DE MARKETING
GABE ABARCAR

DIRECTOR DE LA WEB
NATE SCHAUMBERG

DISEÑADOR SÉNIOR DE PÁGINA WEB
KEITH ECHEVARRIA

DESARROLLADOR SÉNIOR DE PÁGINA WEB
GRYPHON MYERS

PRODUCTOR DE PÁGINA WEB
TIFFANY NELSON

DIRECTOR DE MARKETING DE CANAL
ANNA NGUYEN

COORDINADOR DE MARKETING DE CANAL
MARC MCCURDY

SOCIO DE MARKETING DE CANAL
KELSIE LAHTI

DIRECTOR SÉNIOR DE SOCIEDADES Y LICENCIAS
JESSICA HOPP

COORDINADOR SÉNIOR DE SOCIEDADES Y LICENCIAS
GREG BROWNSTEIN

COORDINADOR ASOCIADO DE SOCIEDADES Y LICENCIAS
ASHLEY LANDRY

COORDINADOR ASOCIADO DE SOCIEDADES Y LICENCIAS
AARON HISCOX

DIRECTOR SÉNIOR DE EVENTOS
LESLEY ZINN ABARRCAR

COORDINADOR DE EVENTOS
DAVID ISKRA

COORDINADOR TÉCNICO DE EVENTOS
MARIO HIGAREDA

DIRECTOR DE SERVICIOS AL CLIENTE
IMA SOMERS

COORDINADOR DE SERVICIOS AL CLIENTE
DAVID EGGERS

COORDINADOR DE BASE DE DATOS
MIKE THOMPSON

RESPONSABLE DE SERVICIOS AL CLIENTE
CRYSTAL PITTMAN

TÉCNICOS SÉNIOR DE SERVICIOS AL CLIENTE
ALICIA NIELSEN
RYOSUKE KUROSAWA

2K OPERATIONS

VICEPRESIDENTE, ASESOR SÉNIOR
PETER WELCH

ASESORES
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

VICEPRESIDENTE DE PUBLICACIONES Y OPERACIONES
STEVE LUX

DIRECTOR DE ANÁLISIS
MEHMET TURAN

ANALISTA SÉNIOR DE DATOS
ADAM DOBRIN

ANALISTA SÉNIOR
TUOMO NIKULAINEN

DIRECTOR DE OPERACIONES
DORIAN REHFIELD

ESPECIALISTA DE LICENCIAS/ OPERACIONES
XENIA MUL

COORDINADOR DE OPERACIONES
AARON HISCOX

2K IT & ONLINE OPERATIONS

DIRECTOR SÉNIOR DE 2K IT
ROB ROUDEBUSH

DIRECTOR TÉCNICO
RUSSEL MAINS

COORDINADOR SÉNIOR DE TI
BOB JONES

COORDINADOR SÉNIOR DE INGENIERÍA
JOHN HEYSEK

COORDINADOR SÉNIOR DE OPERACIONES DE RED
VACLAV DOLEZAL

COORDINADOR SÉNIOR DE TI
LEE RYAN

DIRECTOR ONLINE
SCOTT DARONE

INGENIERO DE REDES
DON CLAYBROOK

INGENIEROS DE SISTEMAS
JOSEPH DAVILA
MANISH PATEL
PETR FIALA
PETER PRIBYLINEC
RADEK TROJAN

ADMINISTRADORES DE SISTEMAS
FERNANDO RAMIREZ
TAREQ ABBASSI
SCOTT ALEXANDER
DAVIS KRIEGHOFF
JOSEPH THOMPSON

ESPECIALISTA DE ASISTENCIA TI
CHRISTOPHER SMITH

ANALISTA TI
MICHAEL CACCIA

2K QUALITY ASSURANCE

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD
ALEX PLACHOWSKI

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
SCOTT SANFORD

COORDINADOR DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
JEREMY FORD

COORDINADOR DE PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD - EQUIPOS DE ASISTENCIA
JOSH LAGERSON

JEFE DE PROYECTO
MATT NEWHOUSE

JEFES DE PRUEBAS - EQUIPO DE ASISTENCIA
CHRIS ADAMS
NATHAN BELL
TIMOTHY ERBIL
ASHLEY CAREY
BILL LANKER

JEFES DE PRUEBAS ASOCIADOS
JOSHUA COLLINS
JUSTIN WOLF
JARED SHIPPS
JORDAN WINEINGER
MICHELLE PAREDES
DAVE BENEDICT
TOMMY SAMMONS
ANA GARZA

PRUEBAS SÉNIOR
CARLOS ANAYA
MATT ABOG
TODD PHILLIPS
DEVAN SERRATO
JAMES DABINETT
ANDREW GARRETT

BRYAN FRITZ
GREG JEFFERSON
BRIAN REISS
ADAM JUNIOR
ROBERT KLEMPNER
HUGO DOMINGUEZ
KRISTINE NACES
DANIEL CAPERONIS
JONATHAN VILLARIASA

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
AMANDA BASSETT
JON EISNAUGLE
DEMITRI GHAENI
MICHAEL BOND
JAMES VARGA
SHAVAWN WASHINGTON
DEREK HAYES
SETH KENT
BRYCE FERNANDEZ
ETHAN LEE
ZACHARY LITTLE
JEN LUNDERS
JASUN GRAF
DOUGLAS REILLY
JULIAN MOLINA
DAVID DALIE
CHARLES GOLANGCO
JOSH HULL
ALEXANDRO CALDERON
ZACHARY LITTLE
SOMMER SHERFEY
WENCESLAO CONCINA
ANDREW CRUZ
ANDREW MORRIS
ANGELO LETO
ANNASTASIA LARSEN
ASHELY THORNTON
CAGE RABIDEAU
CALVIN CORDERO
CAMERON ESS-HAGHABADI
CHAD MORTON
CIERA SCOTT
CODY FITZHUGH
CORY PATT
DAVID PARKER
DAVID WINEINGER
DEJON CAGE
DEVIN SMITH
GRANT SIMANTON
HEATHER TORRES
JACE MCEWEN
JOEY FUENTES
KERRY SANDHU
LANDEN SCOTT
LEONARD SHAVERDIAN
LIANA PIEDRA
MAKO WARD
MICHAELA GALINDO
NICOLAS DEMORANVILLE
RAUL RODRIGUEZ
REGINALD CLARK
SIERRA ROBERTS
THOMAS BROWN
ZACHARY CONOVER

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
LESLIE CULLUM
ALEX BELK
LOUIS NAPOLITANO
JOE BETTIS
DAVID BARKSDALE
RACHEL MCGREW
CHRIS JONES
JUAN CORRAL
CAM STEED
JOHN IMIG
TRAVIS ALLEN
CANDICE JAVELLONAR
JEREMY RICHARDS

2K CHINA CHENGDU QUALITY ASSURANCE

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
ZHANG XI KUN

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD
STEVE MANNERS

JEFE DE PROYECTO DE CONTROL DE CALIDAD
WU XIAO BIN

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD
GAO YOU MING

JEFES ASOCIADOS DE CONTROL DE CALIDAD
HUANG CHENG
ZHANG RUI BIN
WANG YI MIN

PRUEBAS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD
BAI GUI LONG
JI YANG
HU DIE
LIU YA QIN
LUO TAO
ZHUO YU
YUE CHANG YUE

PRUEBAS DE CONTROL DE CALIDAD
CHEN JI ZHOU
CHEN SI YU
CHEN TAI JI
CHENG JIE YU
DAI XUE LIANG
FAN FU QIANG
FAN HAO RAN
GONG YI REN
GOU QIAN
HE YUN HAN
HU HAO RAN
HU YUN XIN
HUANG HUA
JIA JUN YU
JIANG MENG CHUAN
JIANG MENG TING
JIANG XIAO YU
LAN SHI BO
LI PEI JIE
LIU YU HENG
LONG FU YU
LU YI
SHI LEI
SONG LU YAO
TANG YAO
TENG SI
TIAN MENG QI
WAN YUE
WANG DAN YANG
WANG YUE
WU JIANG QIAO
WU DI
WU JIANG QIAO
XIA XIAO HUI
XIAO FEI
XIE ZONG HAO
XU RUI
YANG QI XUE
YANG WEN JING
ZHANG BIAO
ZHANG RAN
ZHANG SHUAI
ZHANG WEI
ZHANG YIN XUE
ZHANG YONG BIN
ZHAO JU HAO
ZHAO ZHI YAN
ZHOU DAN
ZHU JUN YU

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
XIE YA XI
SU WAN QING
WANG HE FEI
LI HUA
ZHANG PEI

INGENIEROS TI
ZHAO HONG WEI
HU XIANG
WANG PENG

2K INTERNATIONAL

VICEPRESIDENTE DE PUBLICACIÓN
MURRAY PANNELL

DIRECTOR SÉNIOR DE MARKETING Y COMUNICACIÓN INTERNACIONAL
JON ROOKE

JEFE DE MARCA Y MARKETING INTERNACIONAL
DAVID HALSE

COORDINADOR DE MARCA INTERNACIONAL
NICOLAS STEMELEN

COORDINADOR JUNIOR DE MARCA INTERNACIONAL
JAMES DODD

JEFE DE COMUNICACIÓN INTERNACIONAL
WOUTER VAN VUGT

COORDINADOR DE COMUNICACIÓN INTERNACIONAL
ROISIN DOYLE

COORDINADOR DE MEDIOS SOCIALES Y COMUNIDAD INTERNACIONAL
IBRAHIM BHATTI

JEFE DE TERRITORIO INTERNACIONAL Y MARKETING DE EXPORTACIÓN
WARNER GUINÉE

EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K
AARON COOPER
AGNÉS ROSIQUE
ALISON GRAM
ANNE SPETH
BEN SECCOMBE
BELINDA CROW
CARLO VOLZ
CARLOS VILLASANTE
CAROLINE RAJCOM
CHARLEY GRAFTON-CHUCK
DAVE BLANK
DENNIS DE BRUIN
DIANE HEINZELMANN
FRANCOIS BOUVARD
GEMMA WOOLNOUGHT
JAN STURM
JEAN-PAUL HARDY
JULIEN BROSSAT
LIEKE MANDEMAKERS
MARIA MARTINEZ
ROGER LANGFORD
SANDRA MAURI
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
SEAN PHILLIPS
STEFAN EDER
YOONA KIM
ZAIDA GOMEZ

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

DIRECTOR DE SERVICIOS CREATIVOS Y LOCALIZACIÓN
NATHALIE MATHEWS

COORDINADOR JEFE DEL PROYECTO
EMMA LEPEUT

COORDINADOR DE PROYECTO DE LOCALIZACIÓN
ALESSANDRO IRRANCA

COORDINADOR SÉNIOR DE DISEÑO DEL JUEGO
TOM BAKER

DISEÑADOR GRÁFICO
JAMES QUINLAN

GRUPOS DE LOCALIZACIÓN EXTERNOS
SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL
SYNTHESIS IBERIA

SYNTHESIS GLOBAL SOLUTIONS
EQUIPO ITALIANO
ALEX ROSSETTO
ANDREA DELLA CALCE MAUCIERI
CHIARA CACCIVIO
ANDREA FERRARI
ANDREA FRANCESCHI
EMILIANO BAGLIONI
PIETRO DATTOLA

EQUIPO FRANCÉS
SYLVAIN LAMOLE
AURÉLIE BLAIN
ANTOINE JARLÉGANT
ELBERT JANSSEN
FRÉDÉRIC LEFEBVRE
GUILLAUME TEISSERENC
OPHÉLIE COLIN
MIREILLE BESSON
VALENTIN VOGEL
BENJAMIN PHÉLINE
ANTHONY FRAGOSO

EQUIPO ALEMÁN
ANJA WEILIGMANN
CHRISTIAN MEIER
JULIA SCHULZ
MARIO LIEBISCH
OLE JOHAN CHRISTIANSEN
THOMAS CHRISTIANSEN
ALEXANDER KOCHANN
MICHAEL DENKERS

CON AYUDA DE LINGOONA

EQUIPO ESPAÑOL
JESÚS FERNÁNDEZ LÓPEZ
ELIÁS PASTORIZA VILA
ALMUDENA SEGURA CHECA
AMPARO ORTEGA PARALEJO
JUAN EVARISTO PINTADO BUSTO
PABLO BRIHUEGA YAÑEZ
ESTRELLA DEL CAMPO MARTINEZ
JOSÉ MANUEL GALLARDO CRUZ
TIAGO KERN
ANDREA BACCARIN
DANIEL FRANCISCO BERBEL BOROS

EQUIPO ÁRABE
KHALED ELMANCY
HAZEM OUDA
ALAA MAGDY
NOUR ELSAIED
AHMED TARIQ
HEBA SAFWAT

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
SAJJAD MAJID

HERRAMIENTAS DE LOCALIZACIÓN Y ASISTENCIA DE XLOC INC.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
JOSÉ MIÑANA

INGENIERO DE MASTERIZACIÓN
WAYNE BOYCE

TÉCNICO DE MASTERIZACIÓN
ALAN VINCENT

JEFE SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
OSCAR PEREIRA

JEFE DE PROYECTO DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
ELMAR SCHUBERT

JEFES DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES
SERGIO ACCETTURA

TÉCNICOS SÉNIOR DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
CHRISTOPHER FUNKE
HARALD RASCHEN
MANUEL AGUAYO
NAMER MERLI
PABLO MENÉNDEZ

TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOCALIZACIÓN
ANTOINE GRELIN
BENNY JOHNSON
CLEMENT MOSCA
DANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
DIMITRY KUZMIN
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
FRÉDÉRIC CRÉHIN
GIAN MARCO ROMANO
JAVIER VIDAL
JORGE GARCIA
JULIO CALLE ARPON
KOSO SUZUKI
LUCA MAGNI
LUCA RUNGI
MARTIN SCHÜCKER
MATTEO LANTERI
NICOLAS BONIN
NORIKO STATON
PATRICIA RAMÓN
SAMUEL FRANÇA
SARAH DEMBET
SEON HEE C. ANDERSON
STEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPER
TONI LÓPEZ
WILL VOSSLER
YURY FESECHKA

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

ANTHONY DODD
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

2K ASIA TEAM

COORDINADOR GENERAL EN ASIA
JASON WONG

DIRECTOR DE MARKETING EN ASIA
DIANA TAN

COORDINADOR SÉNIOR DE MARCA EN ASIA
TRACEY CHUA

COORDINADOR DE MARKETING EN ASIA
DANIEL TAN

PRODUCTOR EJECUTIVO SÉNIOR
ROHAN ISHWARLAL

COORDINADOR DE MARKETING EN JAPÓN
MAHO SAWASHIMA
TAKAHIRO MORITA
HIDE SHIMIZU

COORDINADOR DE MARKETING EN COREA
DINA CHUNG

COORDINADOR SÉNIOR DE LOCALIZACIÓN
YOSUKE YANO

AYUDANTE DE LOCALIZACIÓN
YASUTAKA ARITA

OPERACIONES EN ASIA DE TAKE-TWO
EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINE TAN
TAKAKO DAVIS
RYOKO HAYASHI

DESARROLLO DE NEGOCIO EN ASIA DE TAKE-TWO
ERIK FORD
SYN CHUA
ELLEN HSU
PAUL ADACHI
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
HENRY PARK
FRED JOHNSON
JULIUS CHEN
KEN TILAKARATNA
ALBERT HOOLSEMA

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
STRAUSS ZELNICK
KARL SLATOFF
LAINIE GOLDSTEIN
DAN EMERSON
JORDAN KATZ
DAVID COX
TAKE-TWO SALES TEAM
TAKE-TWO DIGITAL SALES TEAM
TAKE-TWO CHANNEL MARKETING TEAM
SIOBHAN BOES
HANK DIAMOND
ALAN LEWIS
DANIEL EINZIG
CHRISTOPHER FIUMANO
PEDRAM RAHBARI
EDIZ BASOL
JENN KOLBE
2K IS TEAM
GREG GIBSON
TAKE-TWO LEGAL TEAM
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 ZAMANIEGO
NICHOLAS BUBLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
GWENDOLINE OLIVIERO
ARIEL OWENS-BARHAM
KYRA SIMON
ASHISH POPLI

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO DE PRODUCTOS DEL CONSUMIDOR
CASEY COLLINS

VICEPRESIDENTE DE LICENCIAS INTERACTIVAS
ED KIANG

DIRECTOR DE JUEGOS
DAVID WOLDMAN

COORDINADOR DE PRODUCTO INTERACTIVO
EVAN LEVY

COORDINADOR DE CALIDAD DE MARCA GLOBAL
ASHLEY ZUZIK

COORDINADOR DE CALIDAD DE MARCA GLOBAL
ZACHARY MAXWELL

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE PRODUCCIÓN
CHRIS KAISER

MEZCLAS DE SONIDO
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

PRODUCTORES GERENTES
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

PRODUCTOR SÉNIOR ASOCIADO
ALEX PIERCE

PRODUCTOR
PAUL VERBITSKY

PRODUCTORES ASOCIADOS
KEVIN SUTTON

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN
ALLAURA 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

GESTIÓN DE MEDIOS DE RETRANSMISIÓN
ERIC MASSOUD
MATTHEW BRUCATO
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
GINA SCIAME

COORDINADORES DE PRODUCCIÓN
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN
SUSAN SCHULTZ

DIRECTORES DE GRÁFICOS
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 JUNIOR 2D
AVERY SUTTON

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE PROPIEDAD INTELECTUAL
LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA
FRANK VITUCCI

EDICIÓN FOTOGRÁFICA
JAMIE NELSON
JOSHUA TOTTENHAM

REDACTOR CREATIVO
STEVE URENA

VICEPRESIDENTE DE SERVICIOS CREATIVOS
JOHN F JONES II

DIRECTOR CREATIVO DE LICENCIAS GLOBALES
JOE GIORNO

VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE SERVICIOS CREATIVOS
STAN STANSKI

VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES DE TALENTO
MARK CARRANO

VICEPRESIDENTE DEL DEPARTAMENTO LEGAL Y DE NEGOCIOS
SCOTT AMANN

MÚSICA

PRODUCTOR EJECUTIVO DE BANDA SONORA
DWAYNE "THE ROCK" JOHNSON

CRÉDITOS MUSICALES DISPONIBLES EN HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K18/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) 1995-2017 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 ESTRICTA O AGRAVIO (INCLUYENDO NEGLIGENCIA O CUALQUIER OTRA CAUSA) QUE SURJA DE CUALQUIER MANERA DEL USO DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI SE HA ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

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.

#BINK
#YUKES
#2K
#HAVOK
#THE END

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", "NOSOTROS" O "NUESTRO"), 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. EN CASO DE QUE NO ESTÉ DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS DEL MISMO, NO SE LE PERMITIRÁ ABRIR, DESCARGARSE, INSTALARSE, COPIAR O UTILIZAR ESTE SOFTWARE.

LICENCIA

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

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

CONDICIONES DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

- explotar el Software con fines comerciales;
- distribuir, arrendar, otorgar licencias, vender, alquilar, transformar en divisa convertible o enajenar de otro modo el presente Software, o cualquier copia de él, incluidas, de manera no exhaustiva, a Bienes o Divisas virtuales (definidas a continuación), sin el consentimiento expreso, previo y por escrito del Otorgante de la licencia o como se contempla expresamente en este Contrato;
- hacer copias del Software o de parte de este (aparte de por los motivos recogidos en este Contrato);
- hacer copias del Software y compartirlo en una red, para uso o descarga de múltiples usuarios;
- usar o instalar el Software (o permitir que terceros lo usen o instalen) en una red, para su uso en línea, o en más de un ordenador o unidad de juego a la vez, salvo que se disponga lo contrario de forma expresa en el Software o en el presente Contrato;
- copiar el Software en un disco duro u otra unidad de almacenamiento para no tener que ejecutar el Software desde el CD-ROM o DVD-ROM incluidos (esta prohibición no se aplicará a las copias totales o parciales que el Software realice durante la instalación o para ejecutarse de una manera más eficaz);
- usar o copiar el Software en un cibercafé de juegos informáticos o en cualquier otro establecimiento; con la salvedad de que el Otorgante de la licencia pueda ofrecerle un contrato de licencia independiente para el establecimiento que permita usar el Software para fines comerciales;
- aplicar técnicas de ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, exhibir, ejecutar o modificar de otro modo el Software, de forma total o parcial;
- eliminar 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 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. Solo una copia del Software con licencia válida podrá acceder a los servicios en línea, incluidas las descargas de parches y actualizaciones. 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, con treinta días de antelación o en cualquier momento por cualquier razón más allá del control razonable de la Empresa, o si usted no cumple cualquiera de las condiciones de un acuerdo o política que regule el Software, incluidos este Contrato, la Política de Privacidad del Otorgante de la licencia y/o los Términos de servicio del Otorgante de la licencia.

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, diseños de vehículos, personajes, 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 crease una cuenta de usuario específica para ese Software con el Otorgante de la licencia o afiliado del Otorgante ("Cuenta de usuario") para así poder acceder al Software, a sus características y funciones. El inicio de sesión de su Cuenta de usuario podría estar asociado a una cuenta de terceros. Usted será responsable de todo el uso que se haga y de la seguridad, tanto de la Cuenta de usuario como de las cuentas asociadas de terceros que utilice para acceder y utilizar este Software.

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES

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

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

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

OBTENER Y COMPRAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: A través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar Divisas virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de aplicaciones o cualquier otra tienda autorizada por el Otorgante de la licencia ("Tienda de Software"). La compra y el uso de artículos o divisas del juego a través de una Tienda de Software se rigen por los documentos normativos de la Tienda de Software incluidos, de manera no exhaustiva, las Condiciones del Servicio y el Acuerdo del Usuario. La Tienda de Software le sublicencia a usted este servicio en línea. El Otorgante de la licencia podrá ofrecerle descuentos o promociones para la compra de DV, que pueden sufrir cambios o cesar sin previo aviso y en el momento en el que el Otorgante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podría variar en función del Software asociado. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podría imponer otros límites a la cantidad de DV que puede comprar o utilizar, a la forma de usarlas y a la cantidad máxima que puede tener de la misma en su Cuenta de usuario. Usted es responsable de todas las compras de Divisas virtuales que haga a través de su Cuenta de usuario, cuenten o no con su autorización.

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

UTILIZAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: Los jugadores pueden consumir o perder mientras juegan todos los BV y DV comprados en el juego de acuerdo con las normas del juego que se aplican a estos bienes y divisas, que varían en función del Software asociado. Los BV y DV se podrán utilizar únicamente en el Software y el Otorgante de la licencia, a su entera discreción, podrá limitar el uso de los BV o DV a un solo juego. Los usos y funciones de los BV y DV podrían cambiar en cualquier momento. Los BV y DV disponibles en su Cuenta de usuario se verán reducidos cuando los utilice para adquirir nuevos BV o para otros usos autorizados dentro del Software. El uso de cualquier BV o DV se extraerá de los BV o DV que posea en su Cuenta de usuario. Necesitará tener la cantidad suficiente de BV o DV para completar una transacción dentro del Software. Verá mermada la cantidad de BV o DV en su Cuenta de usuario en caso de que se den los siguientes casos en el empleo que usted haga del Software: por ejemplo, perderá BV o DV si pierde una partida o su personaje muere. Usted será responsable de todos los usos que se hagan de los BV y DV a través de su Cuenta de usuario independientemente de que haya o no autorizado estos usos. Deberá notificar inmediatamente al Otorgante de la licencia si detecta un uso no autorizado de los BV o DV realizado a través de su Cuenta de usuario, enviando una queja a www.take2games.com/support

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

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

INTRANSFERIBLE: Cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y como autoriza el Otorgante de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Otorgante de la licencia y está, por tanto, completamente prohibido. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la Cuenta de usuario y sus BV y DV, y a dar por resuelto este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y se hacen responsables ante el Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de licencia puede requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, independientemente de cuándo haya comenzado dicha actividad, incluso aunque aún no hubiera acontecido y se base únicamente en sus sospechas o en las evidencias de fraude, incumplimiento de este Contrato, de las leyes y reglamentos vigentes o en cualquier acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restrinja el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV o sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

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

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

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

transacciones y usted acepta que la relación bilateral existe, en este caso, solo entre usted y la Tienda de Software.

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

RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

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

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

GARANTÍA

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

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

Con las excepciones arriba pactadas, siempre y cuando usted sea residente de un estado miembro de la Unión Europea, el Otorgante de la licencia garantiza que el Software será apto para su uso y de una calidad satisfactoria. 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.

SU RESPONSABILIDAD PARA CON EL OTORGANTE DE LA LICENCIA

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

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRICTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE. LA RESPONSABILIDAD DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA NO PODRÁ SUPERAR BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA (SALVO DONDE LO EXIJA LA LEY VIGENTE) EL PRECIO REAL QUE USTED PAGÓ POR EL USO DEL SOFTWARE.

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, MUERTES O LESIONES COMO RESULTADO DE NEGLIGENCIA, FRAUDE O MAL USO DELIBERADO, POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. POR EJEMPLO, SI USTED RESIDE EN UN ESTADO MIEMBRO DE LA UNIÓN EUROPEA, INDEPENDIENTEMENTE DE LO QUE SE HAYA ESTABLECIDO PREVIAMENTE, EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER PÉRDIDA O DAÑO QUE USTED SUFRA Y QUE PUEDA SER CONSIDERADO UNA CONSECUENCIA RAZONABLEMENTE PREVISIBLE DEL INCUMPLIMIENTO DE ESTE CONTRATO POR PARTE DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA O DE SU NEGLIGENCIA, PERO NO SERÁ RESPONSABLE DE PÉRDIDAS O DAÑOS QUE NO FUERAN PREVISIBLES.

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. 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.

RESCISIÓN

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

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.

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

REMEDIOS DE EQUIDAD

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

IMPUESTOS Y GASTOS

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

TÉRMINOS DE SERVICIO

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

MISCELÁNEA

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

LEYES APLICABLES

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

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 cláusulas y condiciones de este CLUF se aplicarán a su uso del Software.

© 2005-2017 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. © 2017 WWE. Todos los derechos reservados. El resto de marcas comerciales, logotipos y copyrights son propiedad de sus respectivos dueños. Dwayne Johnson, productor ejecutivo de la banda sonora.