

 XBOX ONE

W 2K19


powered by
Wwise


BINK
VIDEO





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 2K19 estarán disponibles hasta el **31 de mayo de 2020**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas sin previo aviso.

CONFIGURACIÓN DEL MANDO

Mando Inalámbrico Xbox One



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 AL RIVAL

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

RIVAL EN EL SUELO

Levantar al rival: **R** ↑

Darle la vuelta al rival: **R** ←/→

Levantar al rival a posición de sentado:

R ↓

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 vencer a tu rival o escapar!

SUMISIONES (ALTERNATIVA)

En **WWE 2K19** 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:

(R) ◀/▶

Levantar y colocar sobre el poste:

(R) ↑

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

RIVAL ATURDIDO CONTRA LAS CUERDAS

Colocar al rival aturdido en la cuerda central: (R) ◀ ○ ▶

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 (L) 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 2K19**, el apuntado manual está habilitado por defecto. Puedes cambiar a otro objetivo pulsando (R). El nombre del nuevo objetivo aparecerá durante un instante sobre la cabeza de tu Superstar.

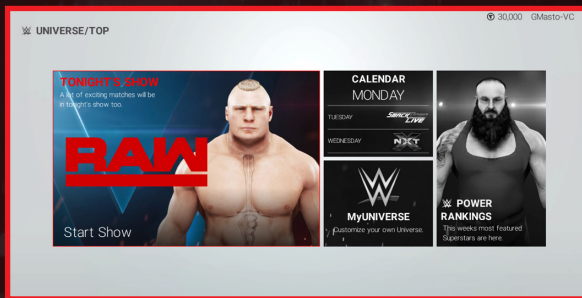
PANTALLA DE JUEGO



- 1. Indicador de inversión:** pulsa **RT** en el momento justo para realizar un contraataque.
- 2. Potenciadores/Venganza:** cada Superstar puede tener asignados dos. El amarillo indica el nivel 1 y el rojo, el nivel 2.
- 3. Indicador de aguante:** cuando se agote, 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.
- 7. Indicador de salud:** controla tu salud mientras recibes daños de tu rival.

UNIVERSO WWE

El Universo WWE ofrece la experiencia sandbox definitiva de la **WWE** en **WWE 2K19**. 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.



ACTUALIZACIÓN DE MI JUGADOR

A través de Mi JUGADOR se accede a varios modos de juego en WWE 2K19.

- Mi CARRERA
- Road to Glory
- Mi JUGADOR - TORRES

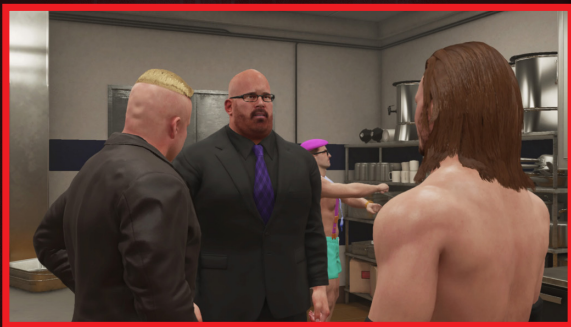
Personaliza una Superstar única con nuevas partes y juega en los modos Mi CARRERA y Road to Glory actualizados. Añade habilidades a los jugadores con el nuevo árbol de Mi JUGADOR y completa desafíos para desbloquear nuevas placas laterales y más desafíos. Sube de nivel a tu Mi JUGADOR a través de varios desafíos y modos.



MODO Mi CARRERA

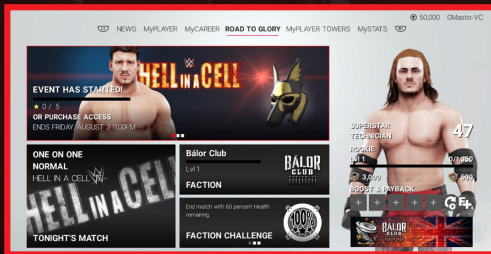
El modo Mi CARRERA te pone en la piel de una estrella independiente que intenta llegar a lo más alto. Empezarás desde abajo con tu propia promoción independiente y viajarás por el mundo para cumplir tu sueño de llegar a la WWE.

Tus Superstars de la WWE favoritas ponen voz a sus avatares, con los que interactuarás y a los que podrás desafiar con tu Mi JUGADOR en un viaje a través del mundo de la lucha.



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORY es una experiencia en línea completamente nueva en la que jugadores del modo Mi JUGADOR 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.



TORRES 2K

En este nuevo modo, los jugadores pueden elegir Superstars de la WWE o un Mi JUGADOR para competir contra una serie de rivales de la WWE. Cada Torre tiene su propia temática y cuenta con un plantel de Superstars que pondrán a prueba al jugador en una gran variedad de peleas. Además, se incluyen diversas condiciones de victoria y reglas muy divertidas.

Tipos de Torres:

Torres Guantlet

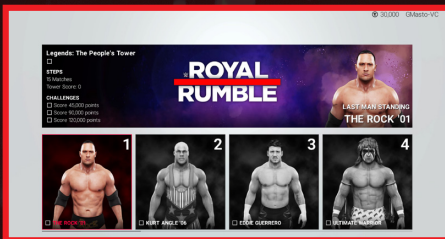
Las Torres guantlet deben completarse en una sola sesión. Si abandonas antes de tiempo o pierdes un combate, el progreso se reiniciará.

Torres de Escalones

En las Torres de escalones, los jugadores deben subir la Torre al ritmo que elijan y combate a combate.

Torres 2K

En Torres 2K, los jugadores eligen una Superstar de la WWE y compiten contra una gran variedad de rivales, también Superstars de la WWE, en diversas y desafiantes Torres. Cada Torre tiene una temática que se centra en su propio roster o que rinde homenaje a un tipo de combate específico.



Mi JUGADOR - TORRES

En Mi JUGADOR - TORRES, se pueden usar los personajes de Mi JUGADOR en Torres diseñadas para poner a prueba tanto a novatos como a jugadores experimentados: Además de las Torres permanentes, los jugadores podrán participar en Torres diarias, semanales y basadas en PPV. Aparecerá una nueva Torre cada día y otra cada semana. La Torre semanal será algo más larga que las diarias, así que recuerda empezarla con tiempo. Las estrellas que se obtengan de estas Torres afectarán a las clasificaciones de los eventos PPV y Road to Glory, por tanto, es aconsejable que participes en todas las que puedas. Para terminar, las Torres PPV siguen el calendario de los PPV de la WWE. Si quieres clasificarte para estas Torres, debes disponer del número de estrellas que se especifique. Cuando completes las Torres PPV, desbloquearás partes de Superstar exclusivas para los personajes de Mi JUGADOR.

SHOWCASE: EL REGRESO DE DANIEL BRYAN

Vuelve el modo Showcase, y esta vez **WWE 2K19** se centra en el regreso de Daniel Bryan. Recorre la carrera de Daniel en la WWE con historias relatadas por él mismo, desde sus inicios en la escena underground hasta su emotiva victoria en WrestleMania 30. Deja que Daniel y 2K te guíen en esta experiencia y revive sus mejores combates y algunas gemas ocultas.

POTENCIADORES Y VENGANZA

Cada Superstar puede tener asignados dos. Las aptitudes de nivel 1 son menos fuertes y se consiguen con más frecuencia que las de nivel 2. Cuando uses una aptitud de Venganza se restablecerán todos los medidores de Venganza. Algunas aptitudes de nivel 2 se pueden usar un número limitado de veces durante un combate, o bien no pueden emplearse en ciertos tipos de combate. Las aptitudes de Venganza se pueden personalizar antes de entrar a un combate.

Tipos de Venganza

Nivel 1



Zarigüeya: hazte el muerto y pillas desprevenido a tu rival con un ataque o pinfall. Mantén pulsado **RB** + **LB** para hacerte el muerto si estás boca abajo, contra las cuerdas o arrinconado. Pulsa **A** o **B** cuando estés boca arriba y haciéndote el muerto para ejecutar un pinfall. Pulsa **X** o **Y** mientras estés en modo Zarigüeya para hacer un ataque.



Potenciador de velocidad: este potenciador mejora tu velocidad y agilidad. Además, mejora la velocidad de regeneración de aguantar e inversiones. Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**.



Puños de furia: ¡aumenta los atributos de potencia de ataque! También incrementa ligeramente tu velocidad y mejora las inversiones de ataque. Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**.



Recuperación instantánea: usa esta aptitud para recuperarte instantáneamente. Incluye un pequeño potenciador de velocidad. Mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**.



Inversión automática: usa esta aptitud para realizar una pequeña inversión. No puedes usar la aptitud para realizar grandes inversiones ni ataques inversos de movimiento personal o remate. No consume un espacio de inversión. Mantén **RT** antes de realizar el ataque.



Inversión: gana una inversión. Para activarla, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**.

Nivel 2



Remate: gana un remate. Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**.



Tenacidad: escapa fácilmente de un pinfall, una sumisión o un minijuego de eliminación. Pulsa **Y** durante el minijuego para escapar.



Potenciador de adrenalina: proporciona un pequeño potenciador de adrenalina con el que levantarás más peso a la vez que se aumenta el impulso ganado por realizar llaves de levantamiento. Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**.



Potenciador de tanque: aumenta notablemente la defensa mientras se reduce la movilidad general. Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**.



Golpe bajo: ralentiza a tu rival con un golpe bajo. ¡Ten cuidado para que no te descalifiquen! Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**. Pulsa **Y** para dar un Golpe bajo.



Niebla tóxica: rocía Niebla tóxica sobre los ojos de tu rival. ¡Ten cuidado para que no te descalifiquen! Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**. Mantén **Y** para rociar la Niebla tóxica.



Puñetazo demoledor: golpea a tu rival con un puño americano. ¡Ten cuidado para que no te descalifiquen! Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**. Pulsa **Y** para ejecutar un Puñetazo demoledor.



Interferencia: llama a un aliado al lateral del ring para que te ayude a cambiar las tornas. Esta aptitud es válida en casi todos los combates uno contra uno. Para activarla, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB** cuando te derriben dentro del ring.



Robo de movimientos: usa el conjunto de movimientos de tu rival para acabar con él. ¡Qué humillante! Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB**.



Apagón: transpórtate detrás de tu rival para conseguir ventaja. Solo es válido en combates uno contra uno.

Para activarlo, mantén pulsado **RB** y pulsa **LB** cuando las dos Superstars estén en el ring.

CREACIONES WWE

¡NUEVO! Money in the Bank personalizado: el jugador puede crear su propio Money in the Bank y usarlo en cualquier **campeonato de la WWE**.

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

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

Momentos destacados: el jugador puede grabar cualquier momento de un combate y usarlo en su vídeo personalizado.

Superstars personalizadas: ¡crea tu propia Superstar personalizada o retoca a una 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 personalizados: elige entre cientos de movimientos para dar a tu Superstar la ventaja que necesita para dominar el ring.

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

Arena personalizada: diseña una arena apta para contener la acción trepidante de la **WWE**. Show personalizado: crea tu propio show para jugar en los modos Exhibición y Universo **WWE**.

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

WWE 2K19 GAME CREDITS

YUKE'S

PRODUCER/SENIOR VICE PRESIDENT
HIROMI FURUTA

CHIEF TECHNICAL OFFICER
HIROKI UENO

SENIOR CREATIVE DIRECTOR
TAKU CHIHAYA

**SENIOR TECHNICAL
MANAGEMENT DIRECTOR**
SHINTARO MATSUBARA

SENIOR ART DIRECTORS
YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

TECHNICAL DIRECTORS
TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA
REIJI SATO

INTERFACE ART DIRECTOR
KAZUNARI NIKE

SENIOR GAME DESIGN DIRECTOR
NAOTO UENO

GAME DESIGN DIRECTORS
SHINSUKE GOTO
SHINICHI MIYAMOTO

ART DIRECTORS
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA
CHIZURU OGURA
TSUKASA HORI

R&D TEAM

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO

LEAD PROGRAMMERS
YOSHIO AOKI

PROGRAMMER
KAZUKI IIBOSHI
KENSUKE SKAMOTO

SENIOR VP/CHIEF CREATIVE OFFICER
NORIFUMI HARA

ASSISTANT TECHNICAL DIRECTORS
MASASHI ISHIKAWA
JUNICHI TAGUCHI
WENCHAO MA
TOSHIAKI ISHIHARA

LEAD PROGRAMMERS
ATSUSHI NARITA
TAKUYA ISHIBASHI
KOICHI SATO
MASAYUKI MAKITA
TAKAHIRO TANAKA
TAKUYA SUZUKI
TSUBASA ANDO
KOSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO

PROGRAMMERS
KOJI KURI
MIKITO TANAKA
YOSUKE YAMAZAKI
SHO GODA
EMI IISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
TAKUMI HIROKAWA
YUTAKA AWAZU
IZUNA KOJIMA
KOUHEI MASUDA
RYOHEI HOSOKAWA
SYUJI MIYASHITA
SHINGO SOGABE
KOSUKE SAITO
KOSUKE NOMOTO
NORIKI KAIHOKU
KAZUMA YOSHOU
MASAHIRO KOBAYASHI
YASUYUKI HANAZAWA
KENTA FUJIYAMA
TADASHI HIRAMATSU
YUTO TAGUCHI
KAZUNARI NISHIYAMA
HIROSHI KANDA
TEMMARU TAKASAKI
YUUKI NAKAJIMA
MASAYUKI MITSUEDA
YOSUKE ITANI
JUNICHI OHTANI
KATSUYUKI SAKAMOTO
SHIGEO ANAI

PROGRAM ASSISTANT MANAGER
FUMIO YURUGI

SYSTEM PROGRAM ASSISTANTS
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

**ASSISTANT GAME DESIGN
DIRECTORS**
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA
TETSUYA SETA

LEAD GAME DESIGNERS
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
MAKOTO YANO
BRYAN WILLIAMS

GAME DESIGNERS
MIHO WATANABE
DAISUKE OHNO
TATSUYA WATANABE
AKIHIDE IKE
MIKI KUROIWA
SHOTARO KOIZUMI

SOUND DESIGNERS
CHAN KEAN YI
WOOSUK NA

LEAD MODELING ARTISTS
KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BAMBA
KYOHEI HOSOMI
TAKASHI MAMIYA
JIE WEI
YUKI MATSUMOTO
TAKASHI KIMURA

MODELING ARTISTS
JUNICHI KOSHINO
TAKANORI AKIYAMA
HIROKO MINAMI
MIHO HASHIMOTO
TAMAYO NOGUCHI
YUSUKE YAMASAKI
MAKO SUZUKI
SHOMA OSAKABE
KENGO FUKUSHIMA
IBUKI KAJIGAYA
HAIGING CHI
DONGDA LI
SEIYA OSHIMA

**ASSISTANT INTERFACE
ART DIRECTOR**
SATOSHI KAKUTANI

INTERFACE ARTISTS
YUZURU HIROKI

TAKUYA KAWAMORITA
YOSUKE YAMAGUCHI
URAN MINEGISHI
NAOMI KANEDA

ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS

MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
DAIJIRO KAKINUMA

LEAD ANIMATORS

TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
KAZUYA INOUE

ANIMATORS

TSUYOSHI FUKUHARA
YUSUKE KORENAGA
MANAMI ONE
NAOKI ISHIYAMA
AKIE OKAJI
ASAKI ARAKAWA
YUYA SHIKADA
YOSHIYUKI IWAI
SOUTA HAYAKAWA
KENSUO ONO
MAKOTO NISHIDE
KOHEI GUSHIKEN
TETTA MIYAZAWA
LONGQUAN GAO
TAKAFUMI SHIRATORI
KAZUKI YAMADA
TOMONORI YOSHIKAWA
SHOTARO KAWAGUCHI
TETSUO HORI
ERINA KONDO
RYUJI TANAKA
TOSHIHIKO MACHIDA
KOUTA HATAKEYAMA
YOSHIHIRO NAKAMURA
KARAN VERMA
ANKIT KUMAR SINGH
GAGANDEEP SINGH BHAMRA
JAINENDRA MAHORE
MANISH MALIK
MANSI SINGH
NAUSHAD ALI
ROHIT CHAUHAN
SANJAY LOKHARE
SHADAB SALEEM ANSARI
SHUBHAM SHARMA
SURYA PASWAN
UDAY THAKUR
VARUN SHARMA
VARUN SONI
VIKRANT BAGHEL
GAURAV KAUSHIK
AMBUJ SHARMA
SURAJ SINGH BISHT
ABHINEET SINGH BHANA
YUZURU MAEDA
RAMESH MANCHANDA

GAME DEVELOPMENT ASSISTANTS

NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAKA
SAYAKA MORISHIMA
YUKI ICHIKAWA
RYOHEI YAMASAKI

ANIMATION PARAMETER ASSISTANTS

JUNPEI YAMAGUCHI
ARASHI MATSUOKA
SHUNSUKE MATSUNAMI
TSUYOSHI KIMURA
SHINYA TATE

QA ASSISTANT DIRECTOR

MASAKI IZUOKA

LEAD QA MANAGERS

MASAYUKI SONEDA
MAMORU OZAKI

QA MANAGER

TAKAMASA UCHIDA

TESTER

KINO SAKAGAMI

TRANSLATION MANAGER

DEREK KESSLER

TRANSLATORS

LEO KING
ADAM SEACORD

OBJECTIVE PHOTOGRAPHERS

SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

IT SUPPORT

KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
TOMOYASU MATSUI
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.

RYUJI TANAKA
TOSHUJI HAZUMI
SOTARO ARAKAWA
SHIRO MIKATA
AIKA OKADA
YUICHI ASHIBE
MITSUNOBU HIGASHIURA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
YOSUKE SAWADA
HIDEHITO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA
YUZURU NAKAMURA

SOUND AMS INC.

MOMO MICHISHITA
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI
WOODSUK NA
NOBUHIRO OHUCHI
KOSUKE ISOMURA
KAZUKI TAMURA
YUSUKE MATSUI
YUZUKI HARA
TADAYUKI MORIWAKI
LO WING ON
STUART ALEXANDER RENNIE
NILZEN ELIS AUGUST
YUKA TAKIMOTO
TOSHIHIRO MATSUOKA

ADDITIONAL COLLABORATION

COMPANIES

G-STYLE CO.,LTD.
IMAGINARYPOWER,INC.
PEACE CO.,LTD.
FORO GRAFICO CO.,LTD.
D-BAS INC.

SPECIAL THANKS

YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
ALL YUKE'S STAFF

PUBLISHED BY 2K

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

VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT TEAM

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
GREG THOMAS

EVP, SPORTS DEVELOPMENT
JEFF THOMAS

EXECUTIVE PRODUCER
MARK LITTLE

EXECUTIVE PRODUCER
LUKE WASSERMAN

SENIOR PRODUCER
ARNAUD FREY

PRODUCERS
COLIN O'HARA
JOHN RACE

LICENSOR MANAGER
STEVE ISLAS

PRODUCTION ASSISTANT
NATHAN CRAIG

SENIOR DESIGNER
JASON VANDIVER

DESIGNERS
CRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA
ALLEN FREESE
RANDY GUILLOTE
DINO ZUCCONI

NARRATIVE DESIGNER
SEAN CONAWAY

SENIOR ONLINE ENGINEER
IGOR PEVAC

SENIOR SOFTWARE ENGINEER
KYUNG-KUN KO

PROGRAMMERS
ANAND MADHAVAPEDDY
DAVID HIND
ERIK STANSBERY
ROMAIN SOSON

STUDIO AUDIO DIRECTOR, AUDIO
JOEL SIMMONS

AUDIO LEADS
VINCE PONTARELLI
SEAN CHARLES

**COMMENTARY LEAD/DIALOGUE
SYSTEM DESIGNER**
BRYAN SHERRILL

ASSOCIATE AUDIO PRODUCTION
PATRICK JARRET

COMMENTARY WRITING / DESIGN
ADRIAN DOMINGUEZ
DAVE RUDDEN

**AUDIO TECH AND
ADDITIONAL ENGINEERING**
DANIEL GARDOPEE
TODD GUNNERSON
JAMES YANISKO

PRODUCTION ADMINISTRATOR
SASHA DE GUZMAN

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION
BRIAN BUEL
PAUL COURSELLE
MARK MIDDLETON
MASON THOMAS

VOICE OVER TALENT
AJ STYLES
ALEXA BLISS
BARON CORBIN
BAYLEY
BO DALLAS
BOBBY ROODE
BRAUN STROWMAN
BRAY WYATT
BRIAN OLIVER
BYRON SAXTON
CHARLOTTE FLAIR
CHUCK KOUROUKLIS
COREY GRAVES
CURTIS AXEL
DANIEL BRYAN
DORIAN LOCKETT
ELIAS
FINN BALOR
GAVIN HAMMOND
GOLDUST
JASON JORDAN
JINDER MAHAL
JON BAILEY
JOJO
KEVIN OWENS
KURT ANGLE
MATT BLOOM
MATT HARDY
MICHAEL COLE
THE MIZ

PANDY ORTON
SAM RACE
SAMI ZAYN
SASHA BANKS
SHINSUKE NAKAMURA
TRIPLE H

ADDITIONAL COMMENTARY WRITING
BRIAN SHIELDS, PRINCIPAL
MIGHTY PEN & SWORD, LLC
KEVIN SULLIVAN, SPEED LEMON LLC
PATRICK HEGARTY,
HEGARTY CREATIVE SERVICES LLC

SPECIAL THANKS TO:

SKYWALKER SOUND
JOHN ROESCH AND CREW

LICENSOR MANAGER
STEVE ISLAS

ASSOCIATE PRODUCER
GREG MASTO

CREATIVE DIRECTOR
LYNELL JINKS

LEAD CHARACTER ARTIST
JONATHAN GREGORY

SENIOR CHARACTER ARTIST
YUKI TAKAHASHI

ARTISTS
AL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD

ANIMATION TEAM LEAD
SHANE MACPHERSON

LEAD ANIMATOR
JESSICA WU

ANIMATORS
THOMAS VAN CISE
ERIC STURGEON
CASEY LIU
RYAN WALKER
GEORGE BANKS
BRIAN RUST
KAMRON EWING
JOSH HOJ
PREET UPPAL
ADAM KOENIG
JANE KIM
JEB COZBY
RACHEL WU
ORI GELLMAN
MARINA ILIC
MARISSA BERNSTEL

MANAGER, TRANSLATION

YURI TANAKA

TRANSLATORS

AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT

TEAM SPECIAL THANKS

CEDRIC BISCHAY
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
LES FORBANS
BERNARD MINET
NAJIB LOTFI
LES FORBANS
BERNARD MINET
STEAKHOUSE RIBERA

2K WWE TEAM EXTERNAL CONTRACTORS

PHOTOGRAPHER

DAVID KNOX

PHOTOGRAPHER'S ASSISTANT

SHANE BARTLETT

WRITERS

PATRICK SKELLY
ANTHONY RIFO
JEREMY BROWN

KYOS CO.,LTD.

NAOKO KINO
AYUMU MIURA

ZATUN

FOUNDER & CEO

ABHINAV CHOKHAVATIA

PROJECT LEAD

DHARMESH TALPADA

TECHNICAL LEAD

PRADEEP SUTHAR

PROJECT MANAGEMENT

POONAM PATEL

3D ARTISTS

ABHISHEK VINCENT
ASHISH SONAR
JOPHRY CHRIS
MANISHA PARMAR
AKASH JAIN
KHYATI SANAMI
VISHWAS SHAH

FOG STUDIOS

CHAIRMEN & CEO

ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

CEO

MANVENDRA SHUKUL

CHIEF CREATIVE OFFICER

ROBERT OLSON

COUNTRY MANAGER, JAPAN

KAI GUSHIMA

ART DIRECTOR

IAIN MCGADZEN

ART LEAD

GERRITT PERKINS
SURENDA KUMAR SINGH

LEAD ARTIST

NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH

3D ARTISTS

AMAR GOSAIN
ANIL SINGH
ANSHUL KUSHWAHA
DEBJIT BISWAS
DEEPAK SINGH RAWAT
GAURAV KUMAR
GAURAV NONIHAL
IMRAN
NEERAJ BAHUGUNA
NISHAN YADAV
OM KRISHNA
PARAMVEER SINGH
POONAM RATURI
RAHUL BISHT
RAHUL KUMAR
ROHIT KUSHWAHA
SHUBHAM
SRISHTY AGRAWAL
SURAJ UNIYAL
VIKAS GURUNG
VIKAS KUMAR
VIVEK SHARMA

ANUPAM CHAUHAN
DEVANSHU TYAGI
JOHN SAMEER TOPPO
MURLI SHARMA

SPECIAL THANKS

ACCOUNT MANAGER

SUJANITHA SHANKAR

LEAD PROJECT MANAGER

MANISH BHANDARI

PROJECT MANAGER

VIKRANT

PROJECT COORDINATORS

SWETA KUMARI
SHIVANGI CHAURASIA

SR. LEAD TRANSLATOR

LALITHA CHANDRAN

SENIOR JAPANESE TRANSLATOR

BHAVNA DHAWAN

JAPANESE TRANSLATOR

ANSHU ALMEIDA
TAKUYA NAGATA

MINELoader

DIRECTOR OF ART PRODUCTION

XU ZHEN

ART PRODUCER

WANG WEI

ASSOCIATE PRODUCER

HU HAIJIANG

PROJECT MANAGER

LI NING

ART DIRECTOR

LI NING

TECHNICAL ARTIST

LI NING

ARTISTS

ZHAO YAN
LI YAN
LIU NA
LI FENG
LI SHI JIE
LI ZHEN HAN
XIA CHAO
YU YONG SHENG
ZHANG TIAN QI
ZHANG WEI
SUN TING TING

VIRTUOS LTD.

ART DIRECTOR
LI ZHONGHUA

TEAM LEADER
MENG LINGCHEN

TA
ZHANG QIUSHAN

PRODUCERS
ZHAO CHEN
VUONG NGUYEN MINH THU
NGUYEN DIEU ANH THU

ACCOUNT MANAGERS
HIROYUKI HASHIGUCHI
AYUMU MIURA

LEAD ARTIST
NGUYEN TRUONG SON

ARTISTS
ZHANG LU
JIANG QI
HU XUECHEN
LIU YING
LIANG SHI
ZENG SHENG
DENG JIEWEN
HE RUI
LE TRUNG NGHIA
PHAM LE DAI PHAM
CHAU THI HUE ANH
PHAM THI LE TRUC
BUI HAI VINH
NGUYEN THI NGOC VAN
NGUYEN THI LINH THAO
NGUYEN VIET HUYEN
NGUYEN KY NAM
TRAN NGOC ANH THU
NGUYEN HONG MINH
LE MINH MAN
LIEU MINH HOANG

ORIGINAL FORCE LTD

CEO
HARLEY ZHAO

PRODUCER
SHIRLEY TANG

PROJECT MANAGER
ARROYO LI

ART DIRECTOR
LIANG CHENG

TEAM LEAD
XIAODONG HAN

PROJECT LEAD (ART)
YONGCHUN XIE

PROJECT LEAD (TECH)
QIAN WANG

QUALITY CHECK (ART)
YALI GAO

QUALITY CHECK (TECH)
YUHUA WANG

ARTISTS (ART)
XIAODONG HAN
SUN HE
SHUJUAN JIANG
ZHOU YING
XU LIN
LI TAO
ZHONGNAN MAO
LI JIAN
ZHOU YUAN
YANXUAN ZHANG
JIALONG WANG
ZHAO JUN
WANG YU
YAXIN XU
JIANGWEI WAN
WANG SHUO
YIMING LI
ZHANG ZHEN
SHIGUANG SONG
YALI GAO
SHIZONG TANG
JING XU
YANG YANG
YUE XU
YUAN TAO
LIJUN LI
XIAOLIAN LI
HE HAO
CHONG CHAO
CHENGLUN ZOU

ARTIST (TECH)
FENG HU
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

PRODUCERS
WONG CHENG FEI
KEN FOONG
KEN LAI

PRODUCTION MANAGER
KEVIN LAI HAN WEN

PROJECT MANAGER
SAXON CHONG RI HUI

PROJECT LEAD
ARIS CHAN KAH HUI
DENNY WIDJAYA
YOW HANG CHONG
AFAZIL

MODELING ARTISTS
HO KWANG MING
RENDY GIOVANNI
VINCENT HEE WENG SOON
MARK VALOR MENDOZA

DIGITAL SCANNING AND RETOPOLOGY PIXELGUN STUDIO

CREATIVE DIRECTOR
ANTON DAWSON

EXECUTIVE PRODUCER
MAURICIO BAIOCCHI

HEAD OF DIGITAL PRODUCTION
JIM GIBBS

ACQUISITION PRODUCER
MARTIN MACDONALD

CG SUPERVISOR
BRIAN FREISINGER

CG ARTISTS
SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

EXTERNAL TRANSLATION SERVICES
EXTERNAL TRANSLATORS
YOKO SATO
REIKO FUJIMOTO
SHINO AKAZA
JUNKO KUSUDA
DARIN ITO
NOBUYUKI TAGUCHI

DIGITAL HEARTS USA INC.
JOHN YAMAMOTO
SATOMI AIHARA
KEVIN YOMCHINDA

8-PLANETZ LIMITED
MITSURU SAYO

MOTION CAPTURE TALENT
BRIAN BUTTON
CHELSEA ANNE GREEN
DEVON EVERHART AIKENS
DREW EVERET WENKEL
JAMAR SHIPMAN
JASON SEATON
JEFFERY COBB
JESSICA CRICKS
JONATHAN CRUZ-RIVERA

JOSEPH RYAN MEEHAN
JOSHUA HARTER
KENNY LAYNE
MASON BURNETT
MATTHEW KORKLAN
MIKE HETTINGA
NATHAN BLAUVELT
RACHAEL ELLERING
SANTANA GARRETT
SCHUYLER ANDREWS
SCOTT COLTON
SHAUN RICKER
STEPHANIE BELL
STEPHON STRICKLAND
TESSA BLANCHARD
THOMAS BALLESTER
TRAVIS GORDON
TREVOR LEE CADDELL
ZACHARY GREEN

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

METRICMINDS GMBH & CO.G

2K PUBLISHING

PRESIDENT
DAVID ISMAILER

CHIEF OPERATING OFFICER
PHIL DIXON

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, PRODUCT DEVELOPMENT
JOHN CHOWANEC

**SR. DIRECTOR OF
PRODUCT DEVELOPMENT**
MELISSA MILLER

PRODUCER
ANDREW WEBSTER

ASSISTANT PRODUCER
SHELBY MARTIN

DIGITAL RELEASE MANAGER
TOM DRAKE

ASSOCIATE RELEASE MANAGER
MYLES MURPHY

**SR. DIRECTOR,
BUSINESS DEVELOPMENT**
TIM HOLMAN

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
JOSH ATKINS

DESIGN DIRECTOR
FRANCOIS GIUNTINI

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES
ROB CLARKE

**SR. DIRECTOR OF CREATIVE
PRODUCTION**
JACK SCALICI

**SR. DIRECTOR OF STORY AND
CREATIVE DEVELOPMENT**
CHAD ROCCO

**SR. MANAGER OF
CREATIVE PRODUCTION**
JOSH ORELLANA

**CREATIVE PRODUCTION
COORDINATOR**
WILLIAM GALE

**CREATIVE PRODUCTION
OUTSOURCING COORDINATOR**
CATHY MACPHERSON

MEDIA PRODUCER
MIKE READ

DIGITAL ASSET COORDINATOR
JANAKA CONNER

CAPTURE TEAM LEAD
LUKE MCCARTHY

SR. CAPTURE SPECIALIST
DANA KOERLIN

USER TESTING MANAGER
FRANCESCA REYES

LEAD USER RESEARCHER
GINA SMITH

USER RESEARCH COORDINATOR
JULIAN O'NEAL

MOTION CAPTURE SUPERVISOR
DAVID WASHBURN

**MOTION CAPTURE
ASSISTANT DIRECTOR**
ROY MATOS

**MOTION CAPTURE STUDIO
ASSOCIATE PRODUCER**
MARILYN ESCOBAR

MOTION CAPTURE STAGE MANAGER
ANTHONY TOMINIA

**MOTION CAPTURE STAGE
TECHNICIANS**

EMMA CASTLES
MICHAEL LISTO
JEREMY SCHICHEL
ALEXANDRA GRANT
LANCE MITCHELL
RYAN GIRARD
MICHELLE HILL
JOSE GUTIERREZ
GIL ESPANTO
JEREMY WAGES

**MOTION CAPTURE SENIOR
PRODUCTION MANAGER**
DAVID VOICI

**MOTION CAPTURE
TECHNICAL MANAGER**
NATEON AJELLO

**MOTION CAPTURE ASSOCIATE
PRODUCTION MANAGER**
MICHELLE HILL

MOTION CAPTURE SPECIALISTS

RYAN GIRARD
LEONARDO QUERT
JESSICA HEE
GIL ESPANTO
NIHAL "RUSH" RASHINKAR
JENNIFER MULLALY

**MOTION CAPTURE
PIPELINE ENGINEER**
CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

MOTION CAPTURE JUNIOR ANIMATOR
NIHAL RASHINKAR

MOTION CAPTURE STAGE BUILDER
VIQUI PERALTA

MOTION CAPTURE CAMERA OPS
ALAN 'RICO' RICARDEZ
TRAVIS NEUROTH

DYLAN REEVES
LOGAN 'LOMA SALTADO' EMERSON
CODY FLOWERS
PETER TEN

MOTION CAPTURE MAKEUP ARTISTS

DANIELLE O'DEA
CHRISTAL LINAJA
ARIELLE ABELON
KIRSTEN COLEMAN

MOTION CAPTURE AUDIO ENGINEER

DANIEL MORALES

MOTION CAPTURE AUDIO ASSISTANT

ANDREW HANSON

2K CORE TECH

VP, TECHNOLOGY

MARK JAMES

OPERATIONS MANAGER

PETER DRISCOLL

SENIOR TECHNICAL

PRODUCT MANAGER

JASON JOHNSON

ASSOCIATE TECHNICAL

PRODUCT MANAGER

GREG VARGAS

DIRECTOR OF ENGINEERING

ADAM LUPINACCI

TECHNICAL DIRECTOR

TIM HAYNES

ONLINE TECHNICAL DIRECTOR

LOUIS EWENS

TECHNICAL ART DIRECTOR

JONATHAN TILDEN

PRINCIPAL TECHNICAL ARTIST

KRIS DEMARTINI

PRINCIPAL SOFTWARE ENGINEER

MITCHELL FISHER

SOFTWARE ENGINEERS

JASON HOWARD
HARRY HSIAO

ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEER

LABHESH DESHPANDE

2K CORE TECH- ONLINE ENGINEERING

SR. SOFTWARE ENGINEER

SCOTT BARRETT

SR. SERVER ENGINEER

KRIKITA KAUL

DEV OPS ENGINEER

TIM LYNCH

SOFTWARE ENGINEER

TAYLOR OWEN-MILNER

JR. SOFTWARE ENGINEERS

ALEC BROWNIE
JAMES DRYDEN

ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEERS

SHWETA MOHOLKAR
VIVIAN ZOU

SOFTWARE ENGINEER INTERN

PENGCHENG PAN

QA MANAGER

CASEY DEWITT

QA ASSOCIATE LEAD

WILLIAM YOUNEY

QA TESTERS

MACKENZIE HUME
KEITH VEDOL
JORDAN YOUNEY

2K MARKETING

SVP, HEAD OF GLOBAL MARKETING

MELISSA BELL

VP OF MARKETING

CHRIS SNYDER

DIRECTOR OF MARKETING

BRYCE YANG

SR. BRAND MANAGER

GREGORY ZALE

ASSOCIATE BRAND MANAGERS

ROBERT HEARON
RAMON ARANDA

MARKETING COORDINATOR

MITCHELL JAGODINSKI

VP OF COMMUNICATIONS

CORI BARRETT

SR. COMMUNICATIONS MANAGER

JAIME JENSEN

DIGITAL/SOCIAL MARKETING MANAGER

BRYAN VORE
**DIRECTOR, MOBILE
GAMES OPERATIONS**
TYLER NATION

SENIOR PRODUCT MANAGER

KAI KO

SR. DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION

JACKIE TRUONG

PROJECT MANAGER, MARKETING PRODUCTION

HEIDI OAS

MANAGER, MARKETING PRODUCTION

HAM NGUYEN

PRODUCTION DESIGNER

NELSON CHAO

SR. DESIGNER

CHRISTOPHER MAAS

GRAPHIC DESIGNER

CHRIS CRATTY

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION

KENNY CROSBIE

ASSOCIATE MANAGER, VIDEO PRODUCTION

NICK PYLVANAINEN

SR. VIDEO EDITOR/MOTION

GRAPHICS DESIGNER
MICHAEL REGELEAN

VIDEO EDITOR/MOTION

GRAPHICS DESIGNER
CAMILLE GALEJS

VIDEO EDITOR

SHANE MCDONALD

VIDEO EDITOR/CAPTURE SPECIALIST

DOM HASSETT

JR. VIDEO EDITOR

EVAN FALCO

CREATIVE DIRECTOR, MARKETING

GABE ABARCAR

SR. WEB DESIGNER

KEITH ECHEVARRIA

SR. WEB DEVELOPER
GRYPHON MYERS

WEB DEVELOPER
CHARLES PARK

SR. WEB PRODUCER
TIFFANY NELSON

DIRECTOR, CHANNEL MARKETING
ANNA NGUYEN

MANAGER, CHANNEL MARKETING
MARC MCCURDY

CHANNEL PROJECT MANAGER
DUSTIN CHOE

PARTNER MARKETING SPECIALIST
KELSIE LAHTI

EVENTS MANAGER
DAVID ISKRA

EVENT TECH MANAGER
MARIO HIGAREDA

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE
IMA SOMERS

SR. MANAGER, CUSTOMER SERVICE
DAVID EGGERS

MANAGER, CUSTOMER SERVICE
CRYSTAL PITTMAN

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR
MIKE THOMPSON

**ASSOCIATE SUPERVISOR,
CUSTOMER SERVICE**
ALICIA NIELSEN

SR. CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES
RYOSUKE KUROSAWA
DOMINIC HURTON

CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES
REGINALD CLARK
ANNASTASIA LARSEN
CHAD MORTON
LIANA PIEDRA
SIERRA ROBERTS
ADAM SCHAEFER
CIERA SCOTT
LANDEN SCOTT
LEO SHAVERDIAN

**SR. DIRECTOR, PARTNERSHIPS
& LICENSING**
JESSICA HOPP

**SR. MANAGER, PARTNERSHIPS
& LICENSING**
GREG BROWNSTEIN

**MANAGER, MUSIC PARTNERSHIPS
& LICENSING**
DAVID KELLEY
**MANAGER, FIRST PARTY
PARTNERSHIPS**
MATTHEW FREEDMAN

**ASSOCIATE MANAGER,
PARTNERSHIPS & LICENSING**
ASHLEY LANDRY

**SR. COORDINATOR,
PARTNERSHIPS & LICENSING**
MEGAN REYES

2K OPERATIONS

SVP, SR. COUNSEL
PETER WELCH

DIRECTOR & COUNSEL
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

VP, PUBLISHING, OPERATIONS
STEVE LUX

DIRECTOR OF OPERATIONS
DORIAN REHFELD

**SR. PARALEGAL, IMMIGRATION
& EMPLOYMENT**
KARLA DUARTE

PARALEGAL
XENIA MUL

2K ANALYTICS

**SR. DIRECTOR, ANALYTICS
AND DATA SCIENCE**
MEHMET TURAN

DATA SCIENTIST
MO LIN

MANAGER, GAME ANALYTICS
KYLE BISHOP

DIRECTOR OF MONETIZATION
DENNIS CECCARELLI

SR. USER RESEARCH ANALYST
DAVID REES

DATA ANALYTICS ENGINEER
ALVIN LI

DATA SCIENTIST
ROBIN LUO

STRATEGY ANALYST
BENJAMIN SIMONETT

2K ADMINISTRATION

**ADMINISTRATIVE
SERVICES MANAGER**
ARIEL OWENS-BARHAM

SR. ADMINISTRATIVE ASSISTANT
MEGAN GRUNENWALD-ROHR

EXECUTIVE ASSISTANT
NICOLE HILLENBRAND

ADMINISTRATIVE ASSISTANTS
JESSICA HURST
TREY MOSTELLER

2K FINANCE

HEAD OF FINANCE
DAVID BOUTRY

SR. DIRECTOR OF FINANCE
BARRY CHARLETON

**FINANCIAL PLANNING &
ANALYSIS MANAGER**
MARY BOLANOS

SR. ACCOUNTANT
RAJESH JOSEPH

FINANCE COORDINATOR
JUAN CHAVEZ

FINANCE ANALYST
GAURAV SINGH

FINANCE ASSISTANT
ALEXANDER RANEY

2K HUMAN RESOURCES

VP, GLOBAL HR
GAIL HAMRICK

DIRECTOR, HUMAN RESOURCES
TONY MACNEILL

HUMAN RESOURCES MANAGER
CHRISTINA VU

HUMAN RESOURCES GENERALIST
DANIELLA GUTIERREZ

HUMAN RESOURCES COORDINATOR
KATE STRICKER

2K IT & ONLINE OPERATIONS

SR. DIRECTOR, 2K IT
ROB ROUDEBUSH

SR. MANAGER, ONLINE OPERATIONS
SCOTT DARONE

SR. NOC MANAGER
VACLAV DOLEZAL

SYSTEMS ENGINEERING DIRECTOR
JON HEYSEK

IT DIRECTOR, NOVATO
BOB JONES

TECHNICAL DIRECTOR
RUSS MAINS

NETWORK ENGINEERS
DON CLAYBROOK
FERNANDO RAMIREZ

SR. SYSTEMS ENGINEER
PETR FIALA

SYSTEMS ENGINEERS
JOSEPH DAVILA
MANISH PATEL
MICHAL BERNAT
PETER PRIBYLINEC
RADEK TROJAN

JR. SYSTEMS ENGINEER
LUIS LUNA

HELPDESK SUPERVISOR
SCOTT ALEXANDER

IT SUPERVISOR
TAREQ ABBASSI

SYSTEMS ADMINISTRATORS
DAVIS KRIEGHOFF
JOSEPH THOMPSON
FILIP SAFAR

SR. SYSTEMS ADMINISTRATORS
RAZMIK ABRAHAMIAN
BRANDON MCMURRAY
CHRISTOPHER SMITH
JAN ZAHRADNIK

IT ANALYST
MICHAEL CACCIA

2K QUALITY ASSURANCE

**SR. VICE PRESIDENT
OF QUALITY ASSURANCE**
ALEX PLACHOWSKI

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
SCOTT SANFORD

**QUALITY ASSURANCE
TEST MANAGER**
JEREMY FORD

PROJECT LEAD
JUSTIN WOLF

LEAD TESTERS - SUPPORT TEAM
NATHAN BELL
JORDAN WINEINGER
TIMOTHY ERBIL
ASHLEY CAREY

QA LEAD
ASHLEY FOUNTAINE

ASSOCIATE LEAD TESTERS
JARED SHIPPS
MATTHEW ABOG
DEVAN SERRATO
JENIFFER LUNDERS
HUGO DOMINGUEZ
EZRA PAREDES
ANA GARZA

SENIOR TESTERS
CARLOS ANAYA
ANDREW GARRETT
ROBERT KLEMPNER
BRYAN FRITZ
DAVID DALIE
ZACHARY LITTLE
DOUGLAS REILLY
BRIAN REISS

QUALITY ASSURANCE TESTERS
ANDREW MARROQUIN
JON EISNAUGLE
JEREMY BAGBY
GREGGORY KOBOSKI
BRYCE FERNANDEZ
RAY NORDSTROM
PAUL HAYES
JONATHAN RAYALA
MATHEW MACLEAN
LANCE MAXWELL
ANDREW BROWNE
FIDELIS BARAJAS
DEREK HAYES
NICHOLAS TEMPLE
AMANDA BASSETT
LIANA PIEDRA
TAYLOR MCKINNON
CODY MCKEON
NIJOEL CLARK
JULIAN MOLINA
CARSON ASKEW
GRACE GRATTON
MERRIX MURPHY
JOHN RAMOS

GENARO SICILIANO
WENCESLAO CONCINA

SPECIAL THANKS
LESLIE CULLUM
ALEX BELK
LOUIS NAPOLITANO
JOE BETTIS
DAVID BARKSDALE
CANDICE JAVELLONAR
RACHEL MCGREW
ROBERT YOUNG
CHRIS JONES
CAM STEED
CHUCK BAKER
JUAN CORRAL
TRAVIS ALLEN
JEREMY RICHARDS

**QUALITY ASSURANCE TEST
MANAGER - GENERAL TEST**
MICHAEL "GRYF" WEBER

LEAD TESTERS - GENERAL TEST
BILL LANKER

SENIOR TESTERS - GENERAL TEST
JOSHUA BROWN-SAGE
JESSICA MITCHELL
SOMMER SHERFEY
TYLER REDMAN

**QUALITY ASSURANCE TESTERS -
GENERAL TEST**
ADRIAN CARNERO
ARMANDO PRESCOTT
BENJAMIN HENSON
BRANDON CARROLL
CHRISTIAN ANZURES
CHRISTOPHER MEIJA
DOMINIC GINTER
DONALD ERWIN
EVERETT DAMPIER
GREG ERENO
ISIAH SCOTT
JUSTIN MARTINEZ
KALAIKU NUUANU
KYLE LUCERO
MARQUESE BROWN
ALEXANDER SMITH
BRANDON MATASSA
CHRISTIAN RAMOS
CHRISTOPHER PALMAR
FELIX ALVAREZ
GENARO SICILIANO
JADE DABU
KAITLYNNE THORNTON
LUCY BRANCH
MARY MANNO
MICHAEL DENMAN
NICHOLAS FLORES
RICHARD HENDERSON
STEVEN SMIGULEC

TYLER TOWNE
ALEX WASHBURN
BLAKE PARHAM
BRENDAN FEAZELL
CAZAR TONI PALAD
CHRISTOPHER ZAMBRANO
CLARISSA ASAM
DAVID LABOY
HERCALIO ARIAS
ISRAEL CARRANZA
JALEN BROWN
LOREN DANIELS
MICHAEL SCHNUCKEL
NICKOLAS VIZCARRA
OMAR MORENO
ROCKY GODBOUT
RODNEY CARDEN
BRANDON BELTRAN
BRENDAN RUDNICK
DEVAN PERSON
JERICHO JAVIER
JACK SWAIN
JOHN RAMOS
JOVANNA MARQUEZ
MARISA GHILARDUCCI
PATRICK TADDEO
TRAVIS POINTER
TREVOR GIVENS
TODD THOMAS
WILLIAM PATTERSON
ZACH AKRE
ZACHARY DARY

2K CHINA CHENGDU QUALITY ASSURANCE

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
ZHANG XI KUN

QUALITY ASSURANCE MANAGER
STEVE MANNERS

**QUALITY ASSURANCE PROJECT
LEADS**
WU XIAO BIN
HUANG CHENG

**QUALITY ASSURANCE
ASSOCIATE LEADS**
ZHANG RUI BIN
WANG YI MIN

**QUALITY ASSURANCE
SR. TESTERS**
YUE CHANG YUE
JI YANG
LIU YA QIN
LUO TAO
ZHUO YU

QUALITY ASSURANCE TESTERS
XIAO FEI

SUN XU
ZHU JUN YU
FAN FU QIANG
WANG DAN YANG
ZHOU DAN
ZHANG YIN XUE
FAN HAO RAN
GONG YI REN
LONG FU YU
SONG LU YAO
WU JIANG QIAO
ZHANG WEI
WU XIAO LI
WAN CHENG CHEN
YANG QIAN
ZHONG HONG ZE

SPECIAL THANKS

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

IT ENGINEER
ZHAO HONG WEI
HU XIANG
ZHENG XING
WANG PENG

2K INTERNATIONAL PUBLISHING

VP, PUBLISHING OPERATIONS
MURRAY PANNELL

**SR. DIRECTOR, INTERNATIONAL
MARKETING AND COMMUNICATIONS**
JON ROOKE

**HEAD OF INTERNATIONAL
BRAND, MARKETING**
DAVID HALSE

INTERNATIONAL BRAND MANAGER
NICOLAS STEMELÉN

**JR. INTERNATIONAL
BRAND MANAGER**
JAMES DODD

**HEAD OF INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS**
WOUTER VAN VUGT

**SR. INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS MANAGER**
ROISIN DOYLE

**INTERNATIONAL COMMUNICATIONS
MANAGER**
PATRICIA LIANG

**INTERNATIONAL COMMUNITY &
SOCIAL MANAGER**
ROY BOATENG

**INTERNATIONAL MARKETING &
COMMUNICATIONS INTERN**
LAUREN HOUSTON

**HEAD OF INTERNATIONAL TERRITORY
AND EXPORT MARKETING**
WARNER GUINEE

2K INTERNATIONAL TEAM

AGNES ROSIQUE
ALISON GRAM
ANNE SPETH
BEN SECCOMBE
BELINDA CROWE
CARLO VOLZ
CALLUM CUMING
MARGAUX DUVAL
MIKEY FOLEY
MATT GARDNER
MAXIME LE NEVANIC
ADAM PERRY
AGNES ROSIQUE
JAVIER SASTRE
SHELLY VAN SEVENTER
CARLOS VILLASANTE
CAROLINE RAJCOM
DAVE BLANK
DENNIS DE BRUIN
DIANE HEINZELMANN
FRANCOIS BOUVARD
GEMMA WOOLNOUGH
JAN STURM
JEAN-PAUL HARDY
JULIEN BROSSAT
MARIA MARTINEZ
ROGER LANGFORD
SANDRA MAURI
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
SEAN PHILLIPS
STEFAN EDER
YOONA KIM
ZAIDA GOMEZ

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCERS

MARK WARD
SAJJAD MAJID
JEAN-SEBASTIEN FERÉY

2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES

DIRECTOR, CREATIVE SERVICES

AND LOCALISATION
NATHALIE MATHEWS

LOCALISATION PROJECT MANAGER

CARA LACEY

LOCALISATION AND

CREATIVE ASSISTANT
MATT LAMPLUGH

SR. DESIGN MANAGER

TOM BAKER

GRAPHIC DESIGNER

JAMES QUINLAN

VIDEO CONTENT EDITOR

BARNEY AUSTIN

EXTERNAL LOCALIZATION GROUPS

SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL
SYNTHESIS IBERIA

SYNTHESIS GLOBAL SOLUTIONS

ITALIAN TEAM
ALEX ROSSETTO
ANDREA DELLA CALCE MAUCIERI
CHIARA CACCIVIO
ANDREA FERRARI
ANDREA FRANCESCHI
EMILIANO BAGLIONI
PIETRO DATTOLA

FRENCH TEAM

SYLVAIN LAMOLE
AURELIE BLAIN
ANTOINE JARLÉGANT
ELBERT JANSSEN
FRÉDÉRIC LEBEVRE
GUILLAUME TEISSERENC
OPHÉLIE COLIN
MIREILLE BESSON
VALENTIN VOGEL
BENJAMIN PHÉLINE
ANTHONY FRAGOSO

GERMAN TEAM

ANJA WEILGMANN
CHRISTIAN MEIER
JULIA SCHULZ
MARIO LIEBISCH
OLE JOHAN CHRISTIANSEN
THOMAS CHRISTIANSEN
XANDER KOCHANN
MICHAEL DENKERS

WITH SUPPORT FROM LINGOONA

SPANISH TEAM

JESUS FERNANDEZ LÓPEZ
ELIAS 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

ARABIC TEAM

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

LOCALIZATION TOOLS AND SUPPORT PROVIDED BY XLOC INC.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALISATION QA MANAGER

JOSÉ MINANA

MASTERING ENGINEER

WAYNE BOYCE

MASTERING TECHNICIAN

ALAN VINCENT

LOCALISATION QA SENIOR LEAD

OSCAR PEREIRA

LOCALISATION QA PROJECT LEAD

SERGIO ACCETTURA

LOCALISATION QA LEADS

ADRIANA CERVANTES
ELMAR SCHUBERT
FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES

LOCALISATION QA ASSOCIATE LEAD

MANUEL AGUAYO

SR. LOCALISATION

QA TECHNICIANS
CHRISTOPHER FUNKE
DANIEL IM
PABLO MENÉNDEZ
SARAH DEMBET
TIMOTHY COOPER

LOCALISATION QA TECHNICIANS

ALESSANDRA MAZZARELLA
ALEXANDER ONESTI
ANTOINE GRELIN
BENNY JOHNSON
DAVID BOLZ
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
DIMITRY KUZMIN
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
FRÉDÉRIC CRÉHIN
GABRIELE CESARINI
HANNAH CARRILLO
JAVIER VIDAL
JEAN-LUC BREBANT
JORGE ABELLÓ GARCÍA
JULIEN COHEN
JULIO CALLE ARPÓN
KOSO SUZUKI
LUCA PANACCIONE
LUCA RUNGI
MARCUS FOCHT
MELISSA ROTH
NICOLAS BONIN
PATRICIA RAMÓN
SAMUEL FRANCA
SEON HEE C. ANDERSON
STEFANIA L. MONACO
YURY FESECHKA

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

KEVIN SMITH
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

2K ASIA TEAM

GENERAL MANAGER, ASIA
JASON WONG

MARKETING DIRECTORS, ASIA

DIANA TAN
TRACY CHUA

SR. MARKETING MANAGER, ASIA

DANIEL TAN

SR. PRODUCT EXECUTIVE

ROHAN ISHWARLAL

JAPAN MARKETING MANAGERS

MAHO SAWASHIMA
TAKAHIRO MORITA
HIDE SHIMIZU
KYOKO FUKU

JAPAN MARKETING ASSISTANT

DAVID ANDERSON

CHINA MARKETING MANAGER

LEO LI

KOREA MARKETING MANAGER

DINA CHUNG

KOREA MARKETING ASSISTANT

PARK SANGMIN

PRODUCT EXECUTIVE

WAYNE NG

SR. LOCALIZATION MANAGER

YOSUKE YANO

LOCALIZATION COORDINATORS

PIERRE GUIJARRO
MAO IWAI
YASUTAKA ARITA

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINIE TAN
TAKAKO DAVIS
YUKI SUHARA

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

ERIK FORD
SYN CHUA
ELLEN HSU
PAUL ADACHI
ANNA CHOI
HYUN JOOKYOUNG
AIKI KIHARA
FELIX NG
DUSTIN ZHA
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
HENRY PARK
FRED JOHNSON
JULIUS CHEN
KEN TILAKARATNA
ALBERT HOOLSEMA

SPECIAL THANKS

PETE ANDERSON
URSULA BAKER
CHRIS BIGELOW
SIOBHAN BOES
NICHOLAS BUBLITZ
CHRIS BURTON
DAVID COX

MARQUIS DANNER
HANK DIAMOND
DANIEL EINZIG
DAN EMERSON
CHRISTOPHER FIUMANO
GREG GIBSON
STEVE GLICKSTEIN
LAINIE GOLDSTEIN
ROSS GRABER
BROOKE GRABRIAN
KRISTLE HILL
JORDAN KATZ
JENN KOLBE
ALAN LEWIS
KATIE NELSON
PEDRAM RAHBARI
BETSY ROSS
KARL SLATOFF
TAKE-TWO DIGITAL SALES TEAM
TAKE-TWO CHANNEL MARKETING TEAM
TAKE-TWO LEGAL TEAM
TAKE-TWO SALES TEAM
DANIELLE WILLIAMS
MARIA ZAMANIEGO
STRAUSS ZELNICK

AGENCIES

FINN PARTNERS, INC.
BARRETSF
BOND
FREDDIE GEORGES PRODUCTION GROUP
HAMAGAMI/CARROLL, INC.
LIQUID ADVERTISING

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

CHIEF MARKETING AND COMMUNICATION OFFICER

BRIAN FLINN

VP OF INTERACTIVE LICENSING

ED KIANG

DIRECTOR OF GAMES

DAVID WOLDMAN

GLOBAL BRAND ASSURANCE MANAGER

ASHLEY ZUZIK

GLOBAL BRAND ASSURANCE MANAGER

ZACHARY MAXWELL

SENIOR VICE PRESIDENT, PRODUCTION

CHRIS KAISER

POST AUDIO MIXERS

CHRIS ARGENTO
TIM ROCHE
CHUCK CAVANAUGH
RAY JACKSON
PETER BUCELLATO
JAMES WIDMAN
JUSTIN MATLEY

VP OF BRANDING & DEVELOPMENT

ROB CINGUINA

SENIOR PRODUCERS

GAVIN OSHEA
MICHAEL BEARD

SENIOR DIRECTOR TELEVISION PRODUCTION

MARC POMARICO

CREATIVE DIRECTOR

HEATHER MITCHELL

MANAGING PRODUCER

CHRIS LAWLOR
GAVIN O'SHEA

SENIOR ASSOCIATE PRODUCER

ALEX PIERCE

PRODUCERS

ROY CLOVIS
PAUL VERBITSKY
JESSICA PALOMBO

VICE PRESIDENT, SPECIALS

JORDAN MENDAL

PRODUCTION ASSISTANTS

DEANNA NUCCI
JESSICA HALE
GREG CAPRA
EVAN SMITH
JACK TALBOT
QUINCY TUCKER
JOHN MONGIELLO
MARCUS QUARATELLA
RYAN VAN ALSTYNE

EDITING

KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
SLIM SIMON

VICE PRESIDENT, PRODUCTION AND GRAPHICS

CHRIS SICILIANO

SENIOR DIRECTOR, 3D

KEVIN CALLAHAN

SENIOR DIRECTOR, 2D

DAN ORMSBY

**TV RESEARCH AND
CONTENT MANAGEMENT**

ERIC MASSOUD

GEORGE GERMANAKOS

KEITH HANSEN

CHRIS GIANNINI

GINA SCIAEME

PRODUCTION COORDINATOR

AMANDA WICKHAM

LEE MAURO

PRODUCTION MANAGER

SUSAN SCHULTZ

ART DIRECTORS

SOYON YUN

SJ DELUISE

SENIOR DESIGNERS

MICHAEL KINNEY

PAUL ROBINSON

SARA ODZE

DAN LONGFELLOW

MANAGING DESIGNER

DIONISIOS EFKARPIDIS

MOTION DESIGNER 2

DEREK RAGOS

SEAN MATOS

MOTION DESIGNER 1

AVERY SUTTON

MICHAEL MACK

JUNIOR DESIGNER

JULIANA BARCIA

WWE MUSIC GROUP

NEIL LAWI

ARRON MATUSOW

JONATHAN HAMMER

ART DIRECTOR

MATTHEW THURBER

SEAN THORPE

DANIEL CERASALE

SENIOR 3D ARTIST

CAMERON WHITEHOUSE

CILIAN TUNG

CLINT DONALDSON

DAVID DURAND

GIBNEY PATTERSON

SERGIO GRENADA

NATE TEN

JORGE DIAZ

**SENIOR VICE PRESIDENT,
INTELLECTUAL PROPERTY**

LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

VICE PRESIDENT OF PHOTOGRAPHY

BRADLEY SMITH

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

FRANK VITUCCI

PHOTOGRAPHY EDITING

JAMIE NELSON

MELISSA HALLADAY

MIKE MORAN

JOSHUA TOTTENHAM

GEORGIANA DALLAS

COPYWRITER

STEVE URENA

**VICE PRESIDENT,
CREATIVE SERVICES**

JOHN F. JONES II

CREATIVE DIRECTOR**GLOBAL LICENSING**

JOE GIORNO

**SENIOR VICE PRESIDENT,
CREATIVE SERVICES**

STAN STANSKI

**VICE PRESIDENT,
TALENT OPERATIONS**

MARK CARRANO

**VICE PRESIDENT, LEGAL AND
BUSINESS AFFAIRS**

SCOTT AMANN

MUSIC

MUSIC CREDITS AVAILABLE AT [HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K19/CREDITS](https://www.2k.com/wwe2k19/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 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 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) de la manera prevista por el Otorgente de la licencia a menos que se especifique lo contrario expresamente en la documentación del software. Sus derechos adquiridos se dan bajo la condición de que acepte este Contrato. Los términos de su licencia con respecto a este Contrato comenzarán en la fecha en que se instale o use el software y terminarán en la fecha más próxima a que se deshaga del software o a la cancelación del Contrato (vea más abajo).

Se le otorga, y no vende, una licencia de software y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre el software y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos del software. El Otorgente de la licencia se reserva todos los derechos, la titularidad y el interés jurídico sobre el Software, entre ellos, a título meramente enumerativo, todos los derechos de autor, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, argumentos, diálogos, escenarios, material gráfico, efectos de sonido, obras musicales y derechos morales. El Software está protegido por la legislación sobre derechos de autor y marcas de los Estados Unidos, así como por los tratados y leyes aplicables en todo el mundo. El Software no puede copiarse, reproducirse, alterarse, modificarse 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.

CONDICIONES DE LA LICENCIA

Acepta no (ni dar indicaciones o instrucciones a otra persona o entidad sobre cómo):

- 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;
- 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 (incluido, entre otros, el abuso de fallos o trucos) 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.

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

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

CUENTAS DE USUARIO: Para usar el software o una función de software, o 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"), o 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 activa 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 del 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 proporcionar BV. 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 BV 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 BV 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 ven 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 o, para productos de Social Point, en www.socialpoint.es/community/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 canjearlos 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.

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 se hacen responsables ante el Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier dolo, pérdida o daño derivado directo 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.

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, incluidos 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 o notificación (oral o por escrito) 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 periodo de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el periodo 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 periodo 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

Hasta donde la ley lo permita, acepta ser responsable ante el Otorgante de la licencia, socios, licenciataria, 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.

HASTA DONDE LA LEY LO PERMITA, EL OTORGANTE DE LA LICENCIA NO SERÁ RESPONSABLE DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE, ENTRE OTROS, 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 UN POSIBLE AGRAVO O NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES

ESTRICTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE, HASTA DONDE LA LEY LO PERMITA, LA RESPONSABILIDAD DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA NO PODRÁ SUPERAR (SALVO DONDE LO EXLJA LA LEY VIGENTE) EL PRECIO REAL QUE USTED PAGÓ POR EL USO DEL SOFTWARE.

SU ESTED 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 SUFRAY 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.

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. HASTA DONDE LA LEY LO PERMITA, 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 conlleve al 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) pidiéndolo 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 (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 podrá 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/o 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 sea escritos o verbales, entre ambas partes. En caso de que existiera alguna incompatibilidad entre este Contrato y los Términos de servicio, prevalecerá lo expuesto en este Contrato.

MISCELÁNEA

Si cualquiera de las estipulaciones de este Contrato fuera impracticable, se rescibirá 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., 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA.

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

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. y sus filiales. 2K, el logotipo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Todos los derechos reservados. 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. © 2018 WWE. Todos los derechos reservados. Utiliza Bink Video. Copyright ©1997-2018 by RAD Game Tools, Inc. Utiliza Wwise ©2006-2018. Audiokinetic Inc. Todos los derechos reservados. El resto de marcas comerciales, logotipos y copyrights son propiedad de sus respectivos dueños.