

XBOX ONE™

WWE 2K16





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.



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

No olvides que todas las características online de WWE 2K16 descritas estarán disponibles hasta el **31 de mayo de 2017**, aunque nos reservamos el derecho a modificarlas o cancelarlas con un preaviso de 30 días.

Consulta los detalles en www.2k.com/serverstatus.

CONFIGURACIÓN DEL MANDO

Mando Inalámbrico Xbox One



CONTROLES DEL JUEGO

LUCHA EN CADENA

Cuando comiences una lucha en cadena con un rival, gana ventaja eligiendo un agarre de cadena (X, Y o B). Cuando estés en un agarre de cadena, usa R para encontrar un punto clave. El agresor también podrá golpear (X) o retorcer (A) a su rival.

LLAVE

Llave normal:

(L) ↑/↓/←/→ + (A)

Llave fuerte:

(L) ↑/↓/←/→ + mantén (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)

Arrastrar al rival: mantén LT + RT y mueve (L) en cualquier dirección

Irish Whip: (B)

Soltar Front Facelock: LB

Daño localizado:

(mantén RT + (A) o (B) o (X) o (Y))

REPOSICIONAR 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: RT + (A) o (B) o (X) o (Y)

SUMISIONES

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

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

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

PINFALLS

Pulsa el botón **A** cuando el medidor llegue a la zona objetivo para escapar.

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

Pins sucios:

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

INVERSIONES

Icono  rojo: inversión normal: este movimiento tiene una única inversión. Solo requiere una barra de inversión.

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

Icono  rojo: inversión mayor. Última oportunidad de inversión para este movimiento. Requiere dos barras de inversión.

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

RIVAL ATURDIDO EN UNA ESQUINA:

Darle la vuelta al rival:

Levantar y colocar sobre el poste:

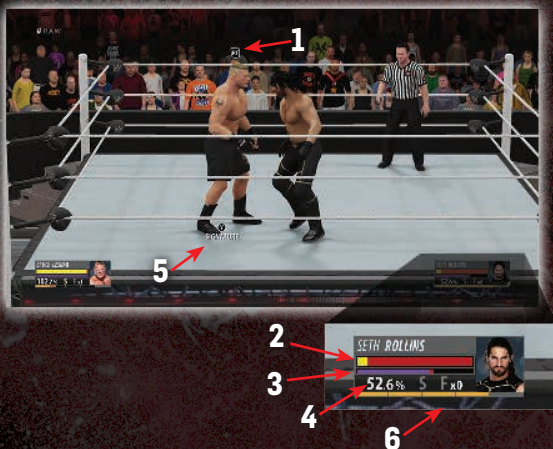
Poner en el Tree Of Woe (colgando boca abajo en una esquina):  

RIVAL ATURDIDO CONTRA LAS CUERDAS

Colocar al rival aturdido en la cuerda central:

PANTALLA DE JUEGO



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

2K SHOWCASE

2K Showcase presenta una exhibición combate a combate de la afamada carrera de la leyenda de la **WWE** Stone Cold Steve Austin. Repleto de intensas secuencias de acción, vídeos históricos de la **WWE**, locuciones auténticas de Superstars de la **WWE** y un montón de material desbloqueable, hay contenido de sobra que explorar. Los jugadores experimentarán de primera mano el nacimiento de Austin 3:16 en el King of the Ring de 1996 y seguirán el tremendo camino a la gloria de Stone Cold hasta su último combate en **WrestleMania XIX** de 2003.

Cada combate incluye objetivos opcionales que se pueden completar para conseguir nuevas Superstars, máangers, atuendos alternativos y más. El jugador puede acceder a más detalles sobre cómo completar un objetivo particular desde el menú de pausa. Combates extra con eventos clave de la época de Austin en WCW y ECW esperan a cuantos demuestren la habilidad suficiente para desbloquearlos.



CREACIONES WWE

El sistema de creación de **WWE 2K16** te permite personalizar tu experiencia **WWE** con opciones sólidas y potentes.

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

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

Grupo de movimientos personalizado: elige entre cientos de movimientos para dar a tu Superstar o Diva 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 logotipo de 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 2K16****SUPERSTAR / NEW CUSTOM SUPERSTAR****CUSTOM**

FACE

BODY

CLOTHING

CLOTHING TEMPLATE

EDIT LAYERS

NAME INFORMATION

PERSONAL INFORMATION

ACCEPT

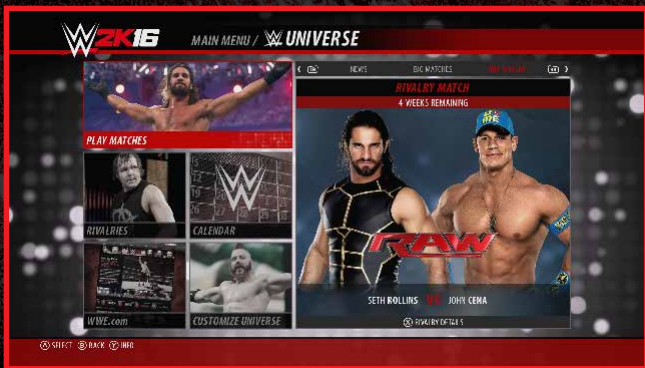


BOTH ATTRES

SELECT BACK INFO CAMERA OPTIONS FREE CAMERA

UNIVERSO WWE

El modo Universo **WWE** ofrece la experiencia de la personalización definitiva en **WWE 2K16**. Programa combates, asigna Superstars y Divas a shows y PPV, crea rivalidades y alianzas u observa cómo surgen por sí solas. Por primera vez, los personajes tienen sus propios rasgos de personalidad que pueden afectar a sus decisiones en el juego y las historias. Y con el nuevo sistema de efectos de estado, los resultados de estos combates e historias pueden propiciar mejoras o penalizaciones en todos los implicados. Tú tomas las decisiones para influir y controlar este modo de posibilidades casi infinitas.



MI CARRERA

El modo **MI CARRERA** vuelve a **WWE 2K16** con más fuerza que nunca. Aún puedes crear o importar una Superstar personalizada y lanzarte a las clasificaciones de NXT para aprender lo básico del oficio con tu entrenador, Jason Albert, y progresar para ganarte un puesto en el roster principal. Si ofreces buenos combates, ganarás puntos y salario que podrás usar para mejorar tus técnicas, aprender nuevos movimientos, contratar a mánagers y otras ventajas. Reta a célebres Superstars de la **WWE** y enfréntate incluso a las Superstars creadas por tus amigos con la funcionalidad de Invasión de carrera.



Por el camino, tu personaje captará la atención de The Authority y tendrás la oportunidad de atender o desafiar sus deseos bajo tu propio riesgo. Tus decisiones, ya sea en tus propios combates o al interferir en eventos de otros, así como las entrevistas tras el combate con Renee Young, irán dando forma a la visión que tenga de ti el roster. Fuertes aliados y peligrosos enemigos pueblan el camino para lograr el **WWE Championship**. Incluso cuando tu personaje logre alzarse con el cinturón, tendrás que esforzarte constantemente por alcanzar nuevos logros y conservar tu gloria si quieres entrar en el **WWE Hall of Fame**.

WWE 2K16 MYCAREER / HOME

SUPERSTAR

2016 #1	NEXT PPV WWE XFL	Prizefighter FACE	POP 0
WEEK 1		OVERALL 60	MC 0

TOWHEAT'S MATCHES

RANKINGS

AUTHORITY

CHARACTER

HALL OF FAME

RETOUR

SELECT CHARACTER CHARACTER



WWE 2K16 HOME / RANKINGS

WWE XFL

FACE

OVERALL 60

6		Curtis Gassady	OVERALL 52	FACE
7		Aster English	OVERALL 50	HEEL
8		Tyler Breaze	OVERALL 48	HEEL
9		Simon Smith	OVERALL 46	HEEL
10		From Amore	OVERALL 44	FACE

SELECT CHARACTER CHARACTER




CRÉDITOS DEL JUEGO WWE 2K16

YUKE'S

PRODUCTOR/VICEPRESIDENTE SÉNIOR
Hiromi Furuta

DIRECTOR TÉCNICO SÉNIOR
Hirotaki Ueno

DIRECTOR CREATIVO SÉNIOR
Taku Chihaya

TÉCNICO SÉNIOR DIRECTOR DE GESTIÓN
Shintaro Matsubara

DIRECTORES ARTÍSTICOS SÉNIOR
Yoshio Togiya
George K. Ito
Makio Yamanaka

DIRECTORES TÉCNICOS SÉNIOR
Takashi Takezawa
Takanori Morita

DIRECTORES TÉCNICOS
Tsukasa Kato
Hiroshi Fukuda

DIRECTOR ARTÍSTICO DE INTERFAZ
Kazunari Nike

DIRECTOR SÉNIOR DE DISEÑO DEL JUEGO
Naoto Ueno

DIRECTOR DE DISEÑO DEL JUEGO
Shinsuke Goto

DIRECTORES ARTÍSTICOS
Koji Makino
Takashi Komiyama
Masahiro Nakatani
Ari Sawada

R&D TEAM

DIRECTORES TÉCNICOS SÉNIOR
Nobuyoshi Ono
Hideaki Suzuki
Masamichi Takano
Akitsugu Hirano

PROGRAMADORES JEFE
Ma Wenchao
Yousuke Sawada

GRAFISTA TÉCNICO
Jason Barnidge

PROGRAMADORES
Kazuki Iiboshi
Hidehiro Bushisue

**V.P. SÉNIOR/
C.E.O.**
Norifumi Hara

DIRECTORES TÉCNICOS ASISTENTES
Reiji Sato
Koji Hayashi
Junichi Taguchi
Shunsuke Hanabusa
Kenichi Yamamoto

PROGRAMADORES JEFE
Atsushi Narita
Shotaro Notsu
Takayuki Kiyohara
Masayuki Makita
Takahiro Tanaka
Takuya Suzuki
Yoshiro Aoki
Tsubasa Ando
Takuya Ishibashi

PROGRAMADORES
Hayato Ebina
Koichi Sato
Tsuayoshi Kobayashi
Emi Ishii
Kousuke Hayashi
Toshiaki Ishihara
Koji Kuri
Satoshi Inoue
Takumi Hirokawa
Hidenori Masaki
Yuuhei Hosokawa
Shingo Sogabe
Hiroshi Kanda
Sotaro Arakawa
Shirou Mikata
Yusuke Kakumoto
Masanori Fukuda
Yusuke Sasai
Taichi Nagano
Takafumi Yasuda
Hideyuki Takahashi
Kazuki Omae
Takahiro Odajima
Kazuaki Konuma

**COORDINADOR ADJUNTO
DE PROGRAMACIÓN**
Fumio Yurugi

**COORDINADORES ADJUNTOS
DE SISTEMAS**
Shingo Yoneda
Tadashi Nakamura

**DIRECTORES ASISTENTES
DE DISEÑO DEL JUEGO**
Takuro Yamamori
Takayoshi Akasaka

DISEÑADORES PRINCIPALES DEL JUEGO
Hidekazu Tanaka
Kenji Nakamura
Shinichi Miyamoto
Bryan Williams

DISEÑADORES DEL JUEGO
Miho Watanabe
Daisuke Ohno
Tatsuya Watanabe
Takeshi Yokogawa
Akihide Ike

DISEÑO DE SONIDO
Kotaro Tamura
Chan Kean Yi

DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR
Nobuyuki Fukasawa

JEFS DE DISEÑO GRÁFICO
Kazuhiro Saito
Akira Sasagawa
Takahiro Banba

DISEÑADORES GRÁFICOS
Kazuyuki Isayama
Shiho Sato
Miho Hashimoto
Jie Wei
Yuki Matsumoto
Kenji Kawabata
Yuu Hara
Masaaki Hashimoto
Takanori Akiyama
Tsuayoshi Nishimura
Tamayo Noguchi
Kyohei Hosomi
Kazuhiro Asakawa
Hiroko Minami
Keiko Zama
Junichi Koshino
Motoshi Hiro
Masahito Terazawa
Yuta Ichii
Christian Hagedorn
Kenso Hori
Hayato Odeishi
Takumi Oniki

**AYUDANTE DE DIRECTOR DE ARTE
DE INTERFAZ**
Satoshi Kakutani

DISÑO DE INTERFAZ

Yuzuru Hiroki
Miho Shiota
Naomi Kaneda
Takuya Kawamoriita

DIRECTORES DE ANIMACIÓN ASISTENTES

Mitsuo Shimizu
Takashi Watanabe
Chizuru Ogura
Yuki Akaba

JEFES DE ANIMACIÓN

Daijiro Kakinuma
Tatsuya Maki
Takahiro Oshida
Tatsuya Shimozaki

ANIMADORES

Tsuyoshi Fukuhara
Kazuyuki Miyake
Hiroyuki Wada
Yoshiyuki Iwai
Manami One
Masaru Kishi
Naoki Ishiyama
Akie Okaji
Anjelina Quijano
David Ong
Loonie Baranco
Daniel Kitchens
Aggie Christakis
Norimitsu Takahashi
Yuji Unuma
Eri Yamamoto
Fumaki Enomoto
Makoto Nishide
Kohei Gushiken
Koji Maruyama
Makoto Yamamoto
Akinari Izumi
Kazuya Matsueda
Yasuhiro Kasagi
Yuya Hirota
Takayuki Hirano
Akira Ohodo
Naoki Sato
Toshiyuki Utaoka
Hiroki Nishida

AYUDANTES DE DESARROLLO DEL JUEGO

Naoto Kuge
Munekihika Suzuki
Junichi Hiraoka
Sayaka Morishima
Masato Nojiri

AYUDANTES DE DIRECCIÓN DE CONTROL DE CALIDAD

Masaki Izuoka
Ryo Ohura

DIRECTOR COORDINACIÓN DE CONTROL DE CALIDAD

Masayuki Soneda

COORDINADOR DE CONTROL DE CALIDAD

Mamoru Ozaki

ADMINISTRADORES DE CONTROL DE CALIDAD

Rie Kikuchi
Sumie Ikeda

JEFES DE PRUEBAS

Takamasa Uchida
Kino Sakagami

PRUEBAS

Akimichi Nagayama
Satoko Nagamine
Fumina Kuwahara
Misato Kimizuka
Masaru Yamaguchi
Yudai Terukina
Tatsuaki Tokoda

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN

Derek Kessler

LOCALIZACIÓN

Leo King
John Daniels
Taiga Koda
Mitsue Otaki

FOTÓGRAFOS DE OBJETIVOS

Shun Yamaguchi
Yoko Sato

SOPORTE TÉCNICO

Kentarō Seto
Koji Tomita
Kazunori Nakagawa
Syuji Matsudaira

SOPORTE DE ADMINISTRACIÓN

Yukinobu Kimura
Tsuneharu Sasaki
Juniko Miyamoto
Satomi Takao
Natsuko Hagiwara

DEPARTAMENTO LEGAL

Keiko Sakaguchi
Yasuyuki Yamamoto

DEPARTAMENTO DE FINANZAS

Naoki Hama
Hirotomo Taniguchi

SUGARCUT, LLC.

Ryu Takada
Toshiiji Hazumi

Akihisa Shiota
Yuichi Ashibe
Sadato Shinji
Kazuki Mori
Michia Shimazu
Nobuyuki Bansyo

AMZY CO., LTD.

Kazuhiro Matsuda
Kaoru Mizoguchi
Ryusuke Watanabe
Tomohiro Goto
Takahiro Hara

SOUND AMS INC.

Momo Michishita
Yasuhiro Tamaki
Tetsuya Shirakawa
Munenori Nakano
Ayumi Fujiwara
Sara Mihara
Hiroki Saito
Takahiro Suzuki
Sora Endo

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD

Kai Gushims
Neha Bansal
Aroonabh Borah
Gaurav Sharma
Mayank Rajpoot
Surendra Singh
Devanshu Tyagi
Mukul Negi
Bombahadur Gurung
Varish Pratap Singh
Abhas Kumar Garnaik
Varun Kumar
Sautik Chandra
Karan Verma
Surya
Saif Ahmad
Narvesh Prwar
Anil Singh
Shaibal Dutta
Anirudh Bhattacharya
Lalitha Chandran
Sujanitha Shankar
Anshu Almeida

KYOS CO., LTD.

Naoko Kino

VIRTUOS LTD.

Y. Peilin
C. Nhung
H. Hashiguchi
R. Nakagawa
T. Dong
Q. Lich

M. Lingchen
Z. Yi
T. Van
H. Huan
Q. Dung
Mineloder
Xu Zhen
Wang Wei
Hu Haijiang
Zhao Yan
Li Ning
Tian Feng

SHANGHAI WINKING ENTERTAINMENT LTD.
Xi Zhang
Sonic Wang
Huangin Hu
Ji Zhang
Zhiying Cai
Huan Qian
Yuqi Wang
Jie Gao
Lei Xu
Jiajun Zhang

ORIGINAL FORCE LTD
Shirley Tang
Cathy Song
Irene Zhang
Susie Wang
Zhiqiang Zhang
Yong Yang
Haibo Zhang
Longfei Li
Jian Su
Yaqi Zhao
Hao Ding
Yicai Wang
Jiaojiao Yang
Shuai Yang

LEMON SKY GAMES & ANIMATION
Wong Cheng Fei
Ken Foong
Ken Lai
Kevin Lai Han Wen
Eng Tzy Ling
Ezerina Tan Li Li
Cres Lim Pooi Leng
Yow Han Yuan
Yow Han Chong
Yap Jin Yang
Keith Tai Siew Kiet
Jake Chin Tian Kiat
Yap Kah Chun
Calvin Pang Yii Haw
Keith Chia Kei Foong
Kong Pui Ling
Saxon Chong Ri Hui
Woon Kok Keong
Tamara Astar
Janice Chong Xzinhui

3D SYSTEMS/GENTLE GIANT STUDIOS
Paulie Schrier
Shun Kim
Daniel Stilley
George Georgy

ESCANEO FACIAL

PIXELGUN STUDIO
Timothy Valka
Brian Freisinger
Simranjit "Sunny" Mahil
Lucy Dawson

OTRAS COMPAÑÍAS COLABORADORAS
Digital Hearts Co., Ltd.
G-Style Co., Ltd.
Creek & River Co., Ltd.
Charabans, Inc.
Imaginarypower, Inc.
Orbitallink Inc.
Volta
Torisan Inc.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Yuke Taniguchi
Tatsuhiko Sugimoto
Masamichi Ito
Todo el equipo de Yuke

PUBLICADO POR 2K

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

EQUIPO DE DESARROLLO DE VISUAL CONCEPTS

PRESIDENTE
Greg Thomas

PRODUCTOR EJECUTIVO
Mark Little

PRODUCTOR SÉNIOR
Arnau Frey

PRODUCTOR
Alexander Jones

PRODUCTOR ADJUNTO
Andrew Krensky

COORDINADOR LICENCIATARIO
Steve Islas

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN
Dino Zuconi

DISEÑADOR SÉNIOR
Jason Vandiver
Diseñador 2K Showcase
Jody Hicks

CODISEÑADOR 2K SHOWCASE
Shane Kemp

DISEÑADOR MI CARRERA
Ramelles Ballesca

DISEÑADOR UNIVERSO WWE
Cristo Kyriazis

DISEÑADOR
Derek Donahue

AYUDANTE DE DISEÑO
Laura Schlatmann

INGENIERO ONLINE SÉNIOR
Igor Pevac

**DIRECTOR DE SONIDO DEL
ESTUDIO, AUDIO**
Joel Simmons

DIRECTOR DE SONIDO, SONIDO/AUDIO
Vince Pontarelli

COORDINADOR DE SONIDO, AUDIO
Sean Charles

DISEÑADOR JEFE SONIDO/AUDIO
Josh Jones

**DISEÑADOR DEL SISTEMA DE SONIDO/
DIALOGO**
Bryan Sherrill

PRODUCTOR ADJUNTO DE SONIDO
Patrick Jarret

**TÉCNICOS DE SONIDO
E INGENIEROS ADICIONALES**
Daniel Gardopes
Todd Gunnerson

**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DEL
EQUIPO DE SONIDO**
Ryan Katz

DIRECTOR CREATIVO
Lynell Jinks

GRAFISTA JEFE DE PERSONAJES
Jonathan Gregory

JEFE DEL EQUIPO DE ANIMACIÓN
Shane Kemp

JEFE DE ANIMACIÓN

Jessica Wu

ANIMADORES

Brian Rust
Darrel Christian
David J. Yuen
Emily Katske
Eric Sturgeon
George Banks
George Fleites
Hannah Addington
Jeremiah Stewart
Jun Park
Liam Murphy
Max Antonino
Preet Uppal
Robert Firestone
Ryan Walker
Tom Van Cise

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN

Yuri Tanaka

LOCALIZACIÓN

Akane Yamamoto
Anne Awaya

LICENCIAS DE MÚSICA Y ACTORES

Debbie Fingerman

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DEL EQUIPO DE DESARROLLO DE VISUAL

CONCEPTS

Drew Como
Darin Ito
Nobu Taguchi
Celian Varini
Isabela Bradley
Kai Cabrera
Jack Leung
Chris Kalos
Sabine Blair
John Friar
Bruno Buzzetti
Josh Atkins
Robert Clarke
Etienne Grunenwald
Eric Massoud
Mark Hamilton
Jason Sereno
Robert Nelson

CONTRATISTAS EXTERNOS DEL EQUIPO WWE DE 2K

FOTÓGRAFO

David Knox

AYUDANTE DE FOTOGRAFÍA

Shane Bartlett

ESCRITORES DE COMENTARIOS

Brian Shields, Principal, Mighty Pen & Sword, LLC

Kevin Sullivan, Speed Lemon LLC

Patrick Hegarty, Hegarty Creative Services LLC

SERVICIOS DE TRADUCCIÓN EXTERNA

TRADUCTORES EXTERNOS

Reiko Fujimoto
Yoshiko Fujii

DIGITAL HEARTS USA INC.

Daniel Castillo
Eric Kwan
John Yamamoto
Satomi Aihara

POLE TO WIN CO., LTD.

POLE TO WIN ASIA PTE. LTD.
Leong Fong Wai

POLE TO WIN AMERICA, INC.

Fumihiro Yamaguchi

ACTORES DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Adam Pearce
Alan Ricardez
Brandon Silvestry
Finn Bálor
Gregory Marasciulo
Hassan Hamid Assad
Kevin Owens
Kimberly Gallows
Matt Sydal
Michael Montoya
Michael Sharrer
Mike Brendli
Ryan Clark
Scott Colton
Jett Perkins
Tracy Sharrer
Trevor Mann
Tyshaun Whitson
William Spradlin

SERVICIOS DE IMPLEMENTACIÓN ONLINE

PIXELTAMER.NET

CEO

Carsten Orthbandt

INGENIERO DE REDES

Christoph Pech

2K PUBLISHING

PRESIDENTE

Christoph Hartmann

JEFE DE OPERACIONES

David Ismaier

PRESIDENTE DE DEPORTES

Greg Thomas

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO DE DEPORTES

Jeff Thomas

DESARROLLO CREATIVO DE 2K

V.P. DE DESARROLLO CREATIVO

Josh Atkins

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Jack Sealici

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Josh Orellana

COORDINADORA DE PRODUCCIÓN CREATIVA

Kaitlin Bleier

ASISTENTES DE PRODUCCIÓN CREATIVA

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PLANIFICACIÓN

Mike Salmon

ANALISTA DE MERCADO SÉNIOR

David Rees

INVESTIGADOR DE USABILIDAD

Jordan Limor

ASISTENTE DE PRUEBAS DE USUARIO

Jonathan Bonillas

SUPERVISOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

David Washburn

REGIDOR DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Anthony Tomlinia

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Charles Ghislandi

SUPERVISOR DE MEDIOS DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

J. Mateo Baker
Ingeniero de herramientas de renderizado 3D
Charles Harris III

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

Colin Duffy

TÉCNICOS DE ESCENARIO DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Emma Castles
Jennie Antonio
Jeremy Schlichtel
Christopher Barton
Alexandra Grant

ESPECIALISTAS EN CAPTURA DE MOVIMIENTO

Jeremy Wages
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Ryan Girard
Michelle Hill

SONIDO DE CAPTURA DE MOVIMIENTO

Andrew Hanson

PROGRAMADOR DE BASES DE DATOS

Nicholas Longo

EQUIPO DE MARKETING DE 2K

V.P. SÉNIOR DE MARKETING

Sarah Anderson

VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL DE MARKETING

Matthias Wehner

VICEPRESIDENTE DE MARKETING

Chris Snyder

DIRECTOR DE MARKETING

Bryce Yang

COORDINADOR DE PRODUCTO

Philip Medaniel

COORDINADOR DE PRODUCTO ADJUNTO

Ediz Basol

COORDINADOR DE MARKETING

Robert Hearon

V.P. DE COMUNICACIONES, AMÉRICA

Ryan Jones

COORDINADOR DE COMUNICACIONES SÉNIOR

Jaime Jensen

DIRECTOR SÉNIOR DE PRODUCCIÓN DE MARKETING

Jackie Truong

COORDINADOR ADJUNTO DE PRODUCCIÓN DE MARKETING

Ham Nguyen

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN DE MARKETING

Nelson Chao

DISEÑADOR GRÁFICO SÉNIOR

Christopher Maas

COORDINADOR DEL PROYECTO

Heidi Oas

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN DE VIDEO

Kenny Crosbie

DISEÑADORES GRÁFICOS DE MOVIMIENTO/EDICIÓN DE VIDEO

Michael Regelean
Eric Neff

EDITOR DE VIDEO

Peter Koeppen

EDITORES DE VIDEO ADJUNTOS

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTOR ARTÍSTICO

Gabe Abarcar

DIRECTOR DE WEB

Nate Schaumberg

DISEÑO WEB

Keith Echevarria

DESARROLLADOR WEB

Alex Beuscher

PRODUCTOR WEB

Tiffany Nelson

COORDINADORES DE MARKETING DE CANAL

Anna Nguyen
Marc McCurdy

DIRECTORA DE EVENTOS SÉNIOR

Lesley Zinn Abarcar

COORDINADOR DE EVENTOS

David Iskra

DIRECTORA, ATENCIÓN AL CLIENTE

Ima Somers

DIRECTOR DE ATENCIÓN AL CLIENTE

David Eggers

COORDINADOR DE BASE DE CONOCIMIENTO

Mike Thompson

COORDINADORA SÉNIOR DE SOCIEDADES Y LICENCIAS

Jessica Hopp

COORDINADORA DE MARKETING ADJUNTO

Dawn Earp

COORDINADORAS DE MARKETING DIGITAL

Ashley Landry
Kelsie Lahti

AYUDANTE DE MARKETING

Kenya Sancristobal

OPERACIONES DE 2K

V.P. DE OPERACIONES DEL ESTUDIO

Kate Kellogg

VICEPRESIDENTE SÉNIOR, ASESORÍA

Peter Welch

DIRECTOR Y ASESOR SÉNIOR, ASUNTOS EMPRESARIALES DE 2K

Jerry Wang

ASESORÍA

Justyn Sanderford

V.P., PUBLICACIÓN, OPERACIONES

Steve Lux

DIRECTOR DE OPERACIONES

Dorian Rehfield

ESPECIALISTA DE LICENCIAS Y OPERACIONES

Xenia Mul

JEFE DE OPERACIONES

Ben Kvalo

COORDINADOR DE OPERACIONES

Peter Driscoll

TECNOLOGÍA CENTRAL DE 2K

VICEPRESIDENTE DE TECNOLOGÍA
Naty Hoffman

DIRECTOR DE TECNOLOGÍA
Mark James

ARQUITECTO ONLINE
Louis Ewens

GRAFISTA TÉCNICO PRINCIPAL
Jonathan Tilden

INGENIERO DE I+D SÉNIOR
Markus Breyer

INGENIERO DE PROGRAMAS
Jack Liu

TI DE 2K

DIRECTOR, TI DE 2K
Rob Roudebush

COORDINADOR DE TI
Bob Jones

INGENIERO SÉNIOR DE REDES/SISTEMAS
Russell Mains

INGENIEROS DE SISTEMAS
Jon Heysek
Lee Ryan

ADMINISTRADOR DE SISTEMAS
Fernando Ramirez

**ADMINISTRADORES
JÚNIOR DE SISTEMAS**
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

ANALISTA DE TI
Michael Caccio

CONTROL DE CALIDAD DE 2K LAS VEGAS

**VICEPRESIDENTE SÉNIOR
DE CONTROL DE CALIDAD**
Alex Plachowski

**COORDINADOR DE PRUEBAS
DE CONTROL DE CALIDAD**
Jeremy Ford

**COORDINADORES DE PRUEBAS DE CONTROL
DE CALIDAD (EQUIPO DE ASISTENCIA)**
Scott Sanford

JEFE DEL PROYECTO
Shant Boyatzian

JEFE DE PRUEBAS
Chris Adams
Nathan Bell

JEFE DE PRUEBAS ADJUNTOS
Mathew Newhouse
Alexander Coffin
Jorge Corpeño
Jordan Wineinger
Ruben Gonzalez

PRUEBAS SÉNIOR
Justin Wolf
Jared Shipp
Tim Jones
Robert Marrazzo
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Nicole Millette
Michelle Paredes
Ana Garza
Marcial Pasek
Bar Peretz

PRUEBAS DEL CONTROL DE CALIDAD

J.R. Dabnett
Amanda Bassett
Richard Chatterton
Gary Brown
Robert Williams
Alma Hernandez
Keith Rische
Jonathan Eisnagle
Matthew Abog
Shavawn Washington
Jeniffer Lunders
Cory Nelson
Kent Mewborne
Jason Maidman
Charles Maidman
Raynard Moreno
Michael Todd
Cameron Fielder
Sean Green
Daion Cyriacks
Christopher Elscove
Kyle Bellas
Anthony Zaragoza
Eduardo Bancud
David Hoffman
Mailanee Anderson
Matt Cates
Joshua K. Collins
Hugh Cortney
Nathan Craig
Zach Griffin
Pete Henderson
David Lotruglio
Cesar Martinez

Lin Mei
Enrique Meza
Josh Ray
Erick Rogers
Marc Sousa
Travis Allen
Brian Reiss
Kyle Cobos
Carlos Anaya
Todd Phillips
Bojan Krkic

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Lestie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Carey
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Eric Chung
Todd Ingram

CONTROL DE CALIDAD DE 2K CHINA CHENGDU

DIRECTOR DE CONTROL DE CALIDAD
Zhang Xi Kun

SUPERVISOR DE CONTROL DE CALIDAD
Steve Manners

JEFE DE CONTROL DE CALIDAD
Huang Cheng

**PRUEBAS SÉNIOR
DE CONTROL DE CALIDAD**
Shao Bang Zhu
Pruebas del control de calidad
Zhou Zhi Zhu
Hou Shu
Lu Yi
Chen Yi Xin

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Li Hua

2K INTERNATIONAL

DIRECTOR GENERAL
Neil Ralley

**COORDINADOR DE PRODUCTO
INTERNACIONAL**
Sam Woodward

**COORDINADOR DE RR.PP.
INTERNACIONALES**
Richie Churchill

**EJECUTIVO DE REDES SOCIALES
INTERNACIONALES Y CONTENIDOS**
Ibrahim Bhatti

DESARROLLO DE PRODUCTO INTERNACIONAL DE 2K

PRODUCTORES INTERNACIONALES
Lena Brenk
Sajjad Majid

**JEFA DE SERVICIOS
REATIVOS Y LOCALIZACIÓN**
Nathalie Mathews

**COORDINADORA DE PROYECTO DE
LOCALIZACIÓN**
Emma Lepeut

EQUIPOS DE LOCALIZACIÓN EXTERNA
Around The Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International SRL
QLOC S.A.

**HERRAMIENTAS DE LOCALIZACIÓN Y
ASISTENCIA OFRECIDAS POR XLOC INC.**

CONTROL DE CALIDAD DE 2K INTERNATIONAL

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

INGENIERO DE MASTERIZACIÓN
Wayne Boyce

TÉCNICO DE MASTERIZADO
Alan Vincent

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

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

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

**JEFA ADJUNTA DE CONTROL DE CALIDAD
DE LOCALIZACIÓN**
Cristina La Mura

**TÉCNICOS SÉNIOR DE CONTROL DE
CALIDAD DE LOCALIZACIÓN**
Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Jose Olivares
Pierre Tissot

**TÉCNICOS DE CONTROL DE CALIDAD DE
LOCALIZACIÓN**
Christina Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Giuliano Catafote
Iris Loison
Javier Vidal
Julien Le Tohic
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin

Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

EQUIPO DE DISEÑO
James Quinlan
Tom Baker

EQUIPO INTERNACIONAL DE 2K

Adam Merrett
Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Valz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis De Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
Jesús Sotillo
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
María Martínez
Oliver Keller
Richie Churchill
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

**OPERACIONES INTERNACIONALES DE
TAKE-TWO**
Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

EQUIPO 2K DE ASIA

**DIRECTOR DE PUBLICACIÓN
SÉNIOR DE ASIA**
Jason Wong

**COORDINADORA DE MARKETING
SÉNIOR DE ASIA**
Diana Tan

COORDINADOR DE MARKETING DE ASIA
Daniel Tan

JEFE DE MARKETING DE JAPÓN
Maho Sawashima

EJECUTIVO DE PRODUCTO
Rohan Ishwarlal
Sharon Lim

JEFE DE LOCALIZACIÓN

Yosuke Yano

COORDINADOR DE LOCALIZACIÓN

Pierre Guijarro

AYUDANTE DE LOCALIZACIÓN

Yasutaka Arita

OPERACIONES DE TAKE-TWO ASIA

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

DESARROLLO EMPRESARIAL DE TAKE-TWO ASIA

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

ACTORES DE DOBLAJE

Jerry "King" Lawler
Michael Cole
JBL
Jim Ross
Triple H
Jason Albert
Renee Young
Steven Westdahl
Lilian Garcia
Agradecimientos especiales
Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krausz
Jordan Katz
David Cox
Equipo de ventas de Take-Two
Equipo de ventas digitales de Take-Two
Equipo de marketing de sector de Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Greg Gibson
Equipo jurídico de Take-Two
Justyn Sanderford
Jonathan Washburn
David Boutry

Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiarm-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Gwendoline Oliviero

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

**VICEPRESIDENTE EJECUTIVO DE
PRODUCTOS DE CONSUMO**
Casey Collins

**VICEPRESIDENTE DE LICENCIAS
INTERACTIVAS**
Ed Kiang

DIRECTOR DE JUEGOS
David Woldman

ANALISTA SÉNIOR DEL VALOR DE MARCA
Ashley Zuzik

**COORDINADOR DE PRODUCTO
INTERACTIVO**
Ignacio Borbolla

**MEZCLADORES DE AUDIO
POSTPRODUCCIÓN**

Chris Argento
Tim Roche
Chuck Cavanaugh
Ray Jackson
Peter Buccellato
James Widman

V.P. DE ESTRATEGIA DE PRODUCCIÓN
Mark Hamilton

PRODUCTORES SÉNIOR
Mike Calabrese
Jason Gomez

DIRECTORES CREATIVOS
Dan Pucherelli
Rob Cinguina

PRODUCTOR DE COORDINACIÓN
Chris Lawler

PRODUCTORES ADJUNTOS
Kaitlin Harrigan
Matt Braine
Christin Mone
Paul Erlick
Mike Spasiuk
David Vega
Alex Pierce
Ed Smyth
Dan Glowacki
Steve Conoscenti

AYUDANTES DE PRODUCCIÓN

Dave Walsh
Jose Moreno
Maria Abreu
Christian Silva
Kevin Sutton
Tim Dayton
Dennis Skartsillas
Garrett Beltis
Rachel Verrier
Matt Stansfield
Kristin Greco

DIRECTOR SÉNIOR, EDICIÓN
Slim Simon

**VICEPRESIDENTE DE
PRODUCCIÓN Y GRÁFICOS**
Chris Siciliano

DIRECTOR SÉNIOR, 3D
Kevin Callahan

DIRECTOR, 2D
Dan Ormsby
Diseñadores jefe 3D
Daniel Cerasale
Jacques Broquard

DESEÑADORES GRÁFICOS 3D SÉNIOR
Matt Thurber
Sean Thorpe

DESEÑADORES GRÁFICOS 3D
Mathew Gleason
Gibney Patterson

DESEÑADORES JEFE 2D
Soyon Yun
SJ Deluise

DESEÑADORES GRÁFICOS 2D SÉNIOR
Dionisios Efkarpidis
Matthew Swinford
Mike Kinney

DESEÑADORES GRÁFICOS 2D

Sean Matos
Derek Ragos
Paul Robinson
Gaetan Desimone
Corey Petrini

**VICEPRESIDENTE,
PROPIEDAD INTELECTUAL**
Lauren A. Dienes-Middleton

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA
Frank Vitucci

EDITOR DE FOTOGRAFÍA SÉNIOR
Jamie Nelson

EDITOR DE FOTOGRAFÍA
Melissa Halladay

ARCHIVISTAS ADJUNTOS
Joshua Tottenham
JD Sestito

DIRECTOR CREATIVO
John F. Jones II

**DIRECTOR CREATIVO DE LICENCIAS
GLOBALES**
Joe Giorno

DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Liz Montgomery

**VICEPRESIDENTE SÉNIOR DE SERVICIOS
CREATIVOS**
Stan Stanski

V.P. DE OPERACIONES DE ACTORES
Mark Carrano

MUSICA

BANDA SONORA DE WWE 2K16

A LITTLE MORE

INTERPRETADO POR MACHINE GUN
KELLY CON VICTORIA MONET
COMPUESTO POR RICHARD COLSON
BAKER, THOMAS LEE BROWN, THOMAS
WESTLY LUMPKINS Y VICTORIA
MCCANTS
PUBLICADO POR CASTE PUBLISHING,
LLC (BMI) ADMINISTRADO POR SONGS OF
KOBALT MUSIC PUBLISHING; EMI APRIL
MUSIC INC. (ASCAP); DARKCHILD SONGS
(ASCAP); TBHITS (ASCAP); MAGIC SOUL
MUSIC (ASCAP); VICTORIA MCCANTS
MUSIC PUBLISHING (ASCAP).

DEEP SIX

INTERPRETADO POR MARILYN MANSON
COMPUESTO POR TYLER LEE BATES Y
BRIAN HUGH WARNER
PUBLICADO POR PTES. D MUSIC (BMI)
POR CORTESÍA DE THE BICYCLE MUSIC
COMPANY EN REPRESENTACIÓN DE
SONGS OF GOLGOTHA (BMI) Y BOX
CUTTER MUSIC (BMI)
CORTESÍA DE LOMA VISTA RECORDINGS
EN ACUERDO CON CONCORD MUSIC
GROUP, INC.

HEAVYDIRTYSOUL

INTERPRETADO POR TWENTY ONE PILOTS
COMPUESTO POR TYLER JOSEPH
PUBLICADO POR WARNER-TAMERLANE
PUBLISHING CORP. (BMI) EN
REPRESENTACIÓN PROPIA Y DE STRYKER
JOSEPH MUSIC
CORTESÍA DE ATLANTIC RECORDING
CORP.
EN ACUERDO CON WARNER MUSIC GROUP
VIDEO GAME LICENSING
(P) 2015 FUELED BY RAMEN LLC

HEAVY IS THE HEAD

INTERPRETADO POR ZAC BROWN BAND
CON CHRIS CORNELL
COMPUESTO POR ZAC BROWN, JIMMY
DE MARTINI, WYATT DURRETTE, JOHN
DRISKELL, HOPKINS, NIKO MOON Y
JAMES DARRELL SCOTT
PUBLICADO POR BRIGHTER SHADE
PUBLISHING (BMI); I IMAGINE MUSIC
(ASCAP); DAY FOR THE DEAD PUBLISHING
(SESAC); SOUTHERN GROUNDED
(SESAC); ISLAND SOUTH MUSIC/ROSEST
MUSIC (SESAC); JIMMY DEMARTINI
PUBLISHING (BMI). CORTESÍA DE
UNIVERSAL REPUBLIC NASHVILLE
RECORDS BAJO LICENCIA DE UNIVERSAL
MUSIC ENTERPRISES

HELLO WORLD

INTERPRETADO POR KID INK
ESCRITO POR RINALDO CERRI, BRIAN
COLLINS, GEORGES FRANCOIS LOUIS
GRANIER, JOE KHAJADOURIAN, ALEX
SCHWARTZ
PUBLICADO POR WB MUSIC CORP.
(ASCAP) EN REPRESENTACIÓN DE ARTIST
PUBLISHING GROUP WEST, SCHWEEZY
BEATS Y PANIC ATTACK PUBLISHING;
ALUMNI INK PUBLISHING (ASCAP);
SONY/ATV MUSIC PUBLISHING (ASCAP);
CHICAGO 2000 DU GROUPE CRC (SACEM)*.
HELLO WORLD TANTERPOLA
SWEET MELODIE COMPUESTO POR
RINALDO CERRI (SACEM) Y GEORGES
GRANIER (SACEM), PUBLICADO POR
CHICAGO 2000 DU GROUPE CRC (SACEM).
CORTESÍA DE THA ALUMNI MUSIC
GROUP/88 CLASSIC/RCA RECORDS
EN ACUERDO CON SONY MUSIC
ENTERTAINMENT

IT'S TRICKY

INTERPRETADO POR RUN-DMC
COMPUESTO POR JASON WILLIAM
MIZELL, DARRYL MATTHEWS MCDANIELS,
JOSEPH WARD SIMMONS Y RICK RUBIN
PUBLICADO POR UNIVERSAL MUSIC
CORP. (ASCAP) EN REPRESENTACIÓN DE
PROTOONS, INC.
CORTESÍA DE RCA RECORDS,
UNA UNIDAD DE SONY MUSIC
ENTERTAINMENT
EN ACUERDO CON SONY MUSIC
LICENSING

REBEL YELL

INTERPRETADO POR BILLY IDOL
COMPUESTO POR BILLY IDOL Y STEVE
STEVENS
PUBLICADO POR BMG MONARCH (ASCAP),
BONEIDOL MUSIC (ASCAP) Y WB MUSIC
CORP. (ASCAP)
CORTESÍA DE CAPITOL RECORDS BAJO
LICENCIA DE UNIVERSAL MUSIC
ENTERPRISES

REVOLUTION (FEAT. FAUSTIX & IMANOS AND KAI)

INTERPRETADO POR DIPLO
COMPUESTO POR ALESSIA PATRIZIA
DEGASPERIS, MORTEN BRANGSTRUP
OLSEN, THOMAS WESLEY PENTZ Y
HUSSAIN SOMANI
PUBLICADO POR I LIKE TURTLES MUSIC
(ASCAP); SONGS OF SMP (ASCAP); DISCO
WAX PUBLISHING (KODA); HUSSAIN
SOMANI (BMI)
CORTESÍA DE MAD DECENT

SOMETHING TO BELIEVE IN

INTERPRETADO POR SANTIAGO CON NAS Y ALOE BLACC
COMPUESTO POR SANTIAGO LEVYA, ALOE BLACC, NASTR JONES, MARCELLOUS DEMITRIUS BERRY Y RASHID HADDEE
PUBLICADO POR WB MUSIC CORP (ASCAP) EN REPRESENTACIÓN PROPIA Y DE ALOE BLACC PUBLISHING (ASCAP); SHIELDS AVE (ASCAP); UNIVERSAL MUSIC - Z SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN PROPIA Y DE SUN SHINING, INC.
CORTESÍA DE MASS APPEAL RECORDS

TILL IT'S GONE (DAN HEATH REMIX)

INTERPRETADO POR YELAWOLF
COMPUESTO POR MICHAEL ATHA, WILLIAM BOOKER WASHINGTON, MATT HAYES Y MICHAEL D HARTNETT
PUBLICADO POR BMG BUMBLEBEE (BMI); ARCHIBALD HIGHWATER (BMI); BMG CÍCADA (SESAC); MY INHERITANCE (SESAC); MIKE HARTNETT MUSIC PUBLISHING (BMI) SONGS OF KOBLT MUSIC PUBLISHING; MILK MONEY CONSULTING, INC.
CORTESÍA DE INTERSCOPE RECORDS BAJO LICENCIA DE UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

TRANSMISSION

INTERPRETADO POR ZEDD CON LOGIC Y X AMBASSADORS
COMPUESTO POR ROBERT HALL, ANTON ZASLAVSKI, SAMUEL NELSON HARRIS, TIM JAMES Y ANTONINA ARMATO
PUBLICADO POR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) OBO ITSELF AND THREE OH ONE PRODUCTIONS; AKASHIC FIELD MUSIC (BMI); ANTONINA SONGS (ASCAP); SONGS MP (BMI); ZEDD MUSIC EMPIRE (ASCAP); ADMINISTRADO POR KOBLT MUSIC PUBLISHING AMERICA, INC.
CORTESÍA DE INTERSCOPE RECORDS BAJO LICENCIA DE UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES
LOGIC APARECE POR CORTESÍA DE DEF JAM RECORDINGS.

YOUTH GONE WILD

INTERPRETADO POR SKID ROW
COMPUESTO POR DAVID MICHAEL SABO Y RACHEL BOLAN SOUTHWORTH
PUBLICADO POR NEW JERSEY UNDERGROUND MUSIC (ASCAP) Y WORDIKS MUSIC (ASCAP)
CORTESÍA DE ATLANTIC RECORDING CORP.
EN ACUERDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING
(P) 1989 ATLANTIC RECORDING CORP.

TEMAS DE ENTRADA

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

#GIRLBYE

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

#MMMGORGEOUS

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

AMAZING

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

AVE SATANUS

COMPUESTO POR CHRIS PAYNE
PUBLICADO POR BRUTON ARMP (ASCAP)
CORTESÍA DE APM MUSIC

BEAUTIFUL LIFE

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

BREAK AWAY

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

BREAK IT DOWN

(FEAT. CHRIS WARREN)
COMPUESTO E INTERPRETADO POR JIM JOHNSTON
PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

BREAK ORBIT

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

CATCH YOUR BREATH

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

COOL, COCKY, BAD

COMPUESTO E INTERPRETADO POR JIMMY HART Y JOHN J. MAGUIRE
PUBLICADO POR BMG SILVER SONGS (SESAC) EN REPRESENTACIÓN DE PLEDGEDRIVER MUSIC (SESAC) POR CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

CRANK IT UP

INTERPRETADO POR BRAND NEW SIN
COMPUESTO POR JIM JOHNSTON
PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

CRAZED

COMPUESTO E INTERPRETADO POR D. TODD SORESEN
CORTESÍA DE WARNER CHAPPELL PRODUCTION MUSIC EN REPRESENTACIÓN DE NON-STOP MUSIC PUBLICADO POR NON-STOP OUTRAGEOUS PUBLISHING (ASCAP)

EYES POPPED OUT

COMPUESTO E INTERPRETADO POR CRISTOPHER GOULSTONE
PUBLICADO POR CARBERT MUSIC INC (BMI)
CORTESÍA DE APM MUSIC

GLASS SHATTERS

INTERPRETADO POR DISTURBED
COMPUESTO POR JIM JOHNSTON, DAN DONEGAN, DAVID MICHAEL DRAIMAN, STEVE KMAK, MICHAEL WENGREN
PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) Y BMG GOLD SONGS EN REPRESENTACIÓN DE SCREECH MUSIC (ASCAP)
CORTESÍA DE WARNER BROS. RECORDS EN ACUERDO CON WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING
(P) 2001 GIANT RECORDS

HELLFIRE

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

HERE TO SHOW THE WORLD

INTERPRETADO POR DOWNSHIFT
COMPUESTO POR JIM JOHNSTON
PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

HITMAN

COMPUESTO E INTERPRETADO POR JIMMY HART Y JOHN J. MAGUIRE
PUBLICADO POR BMG SILVER SONGS
EN REPRESENTACIÓN DE PILEDRIVER MUSIC (SESAC)

I CAME TO PLAY

INTERPRETADO POR DOWNSTAIT
COMPUESTO POR JIM JOHNSTON
PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

I WALK ALONE

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

JUST CLOSE YOUR EYES

INTERPRETADO POR STORY OF THE YEAR
COMPUESTO POR JIM JOHNSTON
PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

KING OF KINGS

INTERPRETADO POR MOTÖRHEAD
COMPUESTO POR JIM JOHNSTON
PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

LIVE IN FEAR

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

LUCHA LUCHA

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

MAKING MOVES

INTERPRETADO POR SUGAR TONGUE SLIM

COMPUESTO POR JIM JOHNSTON

PUBLICADO POR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
EN REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI),
CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

METALINGUS

INTERPRETADO POR ALTER BRIDGE
COMPUESTO POR MARK TREMONTI,
THOMAS PHILLIPS, BRIAN MARSHALL Y MYLES KENNEDY
PUBLICADO POR RESERVOIR 416 (BMI)
EN REPRESENTACIÓN PROPIA, MARK TREMONTI MUSIC, OPEN WATER MUSIC, BASS GROOVE MUSIC Y SIGGY PIGGY MUSIC
CORTESÍA DE THE BICYCLE MUSIC COMPANY

NOBLE OCCASION

COMPUESTO E INTERPRETADO POR STEVE HODGES
CORTESÍA DE 5 ALARM MUSIC
PUBLICADO POR OCEAN RIDGE MUSIC 1 (SOCAN)/CYPRESS CREEK MUSIC (ASCAP)

OPENING CEREMONY

COMPUESTO POR DAUM GERHARD,
HEINZ NEU
PUBLICADO POR SONOTON APM (BMI)
CORTESÍA DE APM MUSIC

PATRIOT

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

RAP SHEET

COMPUESTO POR RENE DE Wael, DIIIER
GILBERT LEGLISE
CORTESÍA DE APM MUSIC

REAL DEAL

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

REBEL SON

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

REBELLION

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

REBORN

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

RETAILIATION

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

RETRO DRUMROLL

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

RIGHT HERE, RIGHT NOW

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

ROLLIN'

INTERPRETADO POR LIMP BIZKIT
COMPUESTO POR SAMUEL ROBERT RIVERS, CLIFFORD SMITH, KASSEEM DEAN, EARL SIMMONS, LEOR DIMANT, JOHN EVERETT OTTO, REGGIE NOBLE, WILLIAM FREDERICK DURST, WESLEY LOUDEN BORLAND.
PUBLICADO POR UNIVERSAL MUSIC Z-SONGS (BMI), LETHAL DOSE MUSIC (BMI), BIG BIZKIT MUSIC (ASCAP), SWITZZ BEATZ (ASCAP), UNIVERSAL MUSIC Z-TUNES LLC (ASCAP), UNIVERSAL MUSIC CORPORATION (ASCAP),
CORTESÍA DE INTERSCOPE RECORDS

RULE BRITANNIA

PUBLICADO POR DE WILDE, GRAHAM FRANCIS DE WILDE (PRS) (C)
PUBLICADO POR KPM APM (ASCAP)
CORTESÍA DE APM MUSIC

RUSH OF POWER

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

SATAN'S SISTER

COMPUESTO E INTERPRETADO POR CHRISTOPHER BOULSTONE
PUBLICADO POR SOHO PRODUCTION MUSIC USA (BMI)
CORTESÍA DE APM MUSIC

SAWFT IS A SIN (FEAT. ENZO AMORE)

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP SONGS

SCATTERED

COMPUESTO POR CHRIS MANY Y GEOFF LEVIN
PUBLICADO POR ZFC MUSIC (ASCAP)
POR CORTESÍA DE FIRSTCOM MUSIC

SEXY BOY

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

SHOOT FOR THE STARS

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

SKANK

COMPUESTO E INTERPRETADO POR
WILLIAM ALLAN BOOKHEIM
PUBLICADO POR BRIAN-PAUL
PUBLISHING POR CORTESÍA DE
AIRCRAFT MUSIC LIBRARY

SLAMMER

COMPUESTO E INTERPRETADO POR D.
TODD SORESEN, CORTESÍA DE WARNER
CHAPPELL PRODUCTION MUSIC EN
REPRESENTACIÓN DE NON-STOP MUSIC
PUBLICADO POR NON-STOP OUTRAGEOUS
PUBLISHING (ASCAP)

SO CLOSE NOW

INTERPRETADO POR DAVID DALLAS
COMPUESTO POR JIM JOHNSTON
PUBLICADO POR BMG PLATINUM
SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC.
(BMI), CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

SOME BODIES GONNA GET IT

COMPUESTO POR JIM JOHNSTON,
JORDAN HOUSTON Y PAUL D.

BEAUSÉARD

INTERPRETADO POR THREE 6 MAFIA
PUBLICADO POR BMG PLATINUM
SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC.
(BMI) Y TEFNOISE PUBLISHING LLC
(BMI) POR CORTESÍA DE BMG RIGHTS
MANAGEMENT (US) LLC
EN ACUERDO CON SONY MUSIC
LICENSING

STARS IN THE NIGHT

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

STING THEME

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

SUPERHUMAN

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

SWISS MADE

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY MAIN

THEME
COMPUESTO POR BRAD FIEDEL (ASCAP)
1991 © 1 P STUDIOCANAL (CAROLCO)

THE GAME

INTERPRETADO POR MOTÖRHEAD
COMPUESTO POR JIM JOHNSTON
PUBLICADO POR BMG PLATINUM
SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI)
CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

THE GRAND OPENING

COMPUESTO POR RALF WEIGAND
PUBLICADO POR SONOTON APM (BMI)
CORTESÍA DE APM MUSIC

THE SECOND COMING

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

THE TIME IS NOW

INTERPRETADO POR JOHN CENA & THA
TRADEMARK

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

TIME TO RISE

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

TIME TO ROCK & ROLL

(FEAT. LIL KIM)
COMPUESTO E INTERPRETADO POR JIM
JOHNSTON
PUBLICADO POR BMG PLATINUM
SONGS (BMI) EN REPRESENTACIÓN DE
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI)
CORTESÍA DE WWE MUSIC GROUP

TOKIWAKITA (TIME HAS COME)

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

TURBO CHARGED

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

VAU DE VIRE

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

VOICES (FEAT. RICH LUZZI OF REV THEORY)

COMPUESTO E INTERPRETADO POR
JIM JOHNSTON, PUBLICADO POR
BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN
REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMI), CORTESÍA DE
WWE MUSIC GROUP

WHAT'S UP?

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

WHOLE LOTTA GROOVE

COMPUESTO POR OLIVER MAUNICK
(SACEM), PUBLICADO POR FIRSTCOM
MUSIC EN REPRESENTACIÓN DE
MUSIQUE CINEMA TELEVISION SARL
(SACEM), CORTESÍA DE FIRSTCOM MUSIC

WORLDS APART

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

YOU CAN LOOK (BUT YOU CAN'T TOUCH) (FEAT. KIM SOZZI)

COMPUESTO E INTERPRETADO POR
JIM JOHNSTON, PUBLICADO POR
BMG PLATINUM SONGS (BMI) EN
REPRESENTACIÓN DE STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMI), CORTESÍA DE
WWE MUSIC GROUP

Рев на лъвът (ROAR OF THE LION)

CFOS
UNA PRODUCCIÓN DE WWE Y WIND-UP
SONGS

MÚSICA ADICIONAL

LOS SIGUIENTES TEMAS SON CORTESÍA
DE APM MUSIC.

A PERFECT STORM
ACT OF WAR
ADVANCING DISCOVERY
AETEMA (NO RISE)
AGENT 54
AND NOW WAR
ANNIHILATION
ANOTHER TRAGIC STORY
ANTIOCHUS (PERCUSSION MIX)
ARCTURUS CALLS
AS ONE
AVALANCHE
BAREKNUCKLED
BATTLE ACTION
BATTLE FOR IMMORTALITY
BATTLE PULSE
BIG MUSCLE
BLOOD OF THE HYDRA
BORN A HERO
BREAKAWAY
BROKEN SYNTAX
BUILDING ACTION
BULLFIGHT
CAME TO PLAY
CATACLYSM
CELLO ENCHANTMENT
CHANT ARCHAIOS
CIRCUS MAXIMUS
COLD SWEAT
CRUSADER
DAY OF JUDGMENT
DEATH MARCH FANTASY G
DESTINED FOR VICTORY
DETERMINED
DIRT
DONE AND DUSTED
DRIVER
END OF THE RAINBOW
ENTER THE COMBAT
EPTC POWERS
EPICENTRE (BED VERSION)
ERA
EVE OF BATTLE
EXTERMINATE
EXTREME BRUTALITY
FEVER PITCH
FIGHT TO THE DEATH
FORTITUDE
FRENCH NATIONAL ANTHEM
FULL ARMOR FULL FORCE
FUNERAL MARCH
GORILLA
GREAT CHAMPIONS
GRIND LOW
HAIL TO THE CHIEF
HAMMER
HEART OF DARKNESS
HELL'S ARMY
HEROIC MODERN TRAILER
HIDE OUT
HOPE WILL RISE
HUMOURS OF GLEN DART
HYBRID SCORE

IN THE LIGHT
INTO THE VOID
JUBILATION
LEGENDS REMEMBERED
LEGION OF FIRE
LOADED
MILITARY X
MISTER UNSTOPPABLE
MORTAL VENDETTA
MY MONEY
MYSTERIOUS FORCE
NASTY GIRL
OCTANE HIGH
OTHER WORLDS
OUTBREAK
PACECAR
PARANOID SUICIDE
PHANTOM
PIZZA DANCE
POMPOSER EMPFANG
PURE COURAGE
PUSHING THE CHAINS
RISE OF THE DRAGON
ROCKSTEP
ROUGH TIME
RULE BRITANNIA
SALVATION
SAMURAI SIGH
SCAPE SHIFT
SCARS AND BRUISES
SCION
SILENCE
STAR TRIPPER
STORM MACHINE
SWITCHED OFF BACH
TAMURE
THIS ENDS NOW
TOO TOUGH TO DIE
U.S.A.
VELVET KISS
WAR MONGER
WRATH

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

ADVERTENCIA: LA SINCRONIZACIÓN DE
ESTE VIDEOJUEGO CON UNA IMAGEN EN
MOVIMIENTO, O LA IMPRESIÓN DE LAS
COMPOSICIONES DE ESTE VIDEOJUEGO
EN FORMA DE NOTACIÓN MUSICAL SIN
EL PERMISO EXPRESO POR ESCRITO DEL
DUEÑO DE LOS DERECHOS DE AUTOR ES
UNA VIOLACIÓN DE LA LEY FEDERAL DE
DERECHOS DE AUTOR.
ZLIB COPYRIGHT (C) 1995-2014 JEAN-
LOUP GAILLY Y MARK ADLER

ESTE SOFTWARE SE PROPORCIONA TAL
CUAL, SIN NINGUNA GARANTÍA EXPRESA.
LOS AUTORES NO SON RESPONSABLES DE

NINGÚN DAÑO PROVOCADO POR EL USO
DEL MISMO.

CUALQUIERA TIENE PERMISO
PARA USAR ESTE SOFTWARE CON
CUALQUIER PROPOSITO, INCLUIDAS
LAS APLICACIONES COMERCIALES.
LA DISTRIBUCIÓN DE UNA VERSIÓN
MODIFICADA DEL SOFTWARE
ESTÁ SUJETA A LAS SIGUIENTES
RESTRICCIONES:

1. EL ORIGEN DEL SOFTWARE
DEBE QUEDAR CLARO, NO SE DEBE
INDICAR QUE SE ES EL AUTOR DEL
SOFTWARE ORIGINAL. SI SE UTILIZA
ESTE SOFTWARE EN UN PRODUCTO,
EL RECONOCIMIENTO EN LA
DOCUMENTACIÓN DEL PRODUCTO NO ES
NECESARIO, PERO SI RECOMENDABLE.
2. LAS VERSIONES ALTERADAS HAN DE
IDENTIFICARSE EXPRESAMENTE COMO
TALES Y NO DEBEN PRESENTARSE COMO
SI FUERAN EL SOFTWARE ORIGINAL.
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 PROPOSITO
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 ESTADOS
SON MARCAS COMERCIALES DE SUS
RESPECTIVOS DUEÑOS Y SE UTILIZAN
CON AUTORIZACIÓN.

GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y CONTRATO DE LICENCIA

Esta garantía limitada de software y contrato de licencia (este "Contrato") puede actualizarse periódicamente y la versión actual se publicará en www.take2games.com/eula (el "Sitio web"). Si usted sigue usando el software después de que se haya revisado y publicado una actualización, entenderemos que acepta los términos de la misma.

EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES.

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

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

LICENCIA

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

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

CLÁUSULAS DE LA LICENCIA

Usted se obliga a no:

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

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

TRANSFERENCIA DE UNA LICENCIA DE UNA COPIA ANTERIOR: se permite la transmisión de una copia física de todo el Software grabado anteriormente y la documentación adjunta de forma permanente siempre y cuando no se conserve ninguna copia (tampoco de archivo o de seguridad) ni ninguna parte o componente del Software o la documentación adjunta, y el receptor se obligue con arreglo a lo estipulado en el presente Contrato. Como establece la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está permitida la transferencia, venta, cesión, otorgamiento de licencia, alquiler, conversión a una divisa virtual convertible de cualquier Divisa o Bienes Virtuales salvo que quede expresamente contemplado en este Contrato o que cuente con el permiso previo y por escrito del Otorgante de la licencia. Las Funciones especiales, incluido el contenido que no está disponible sin un número de serie único, no pueden transferirse a otra persona en ningún caso y pueden dejar de funcionar si se borra la copia de instalación original del Software o si la copia grabada anteriormente no está disponible para el usuario. El Software está destinado exclusivamente al uso privado. SIN PERJUICIO DE LO ANTERIOR, NO PODRÁ TRANSFERIR NINGUNA COPIA DEL SOFTWARE PREVIA A SU LANZAMIENTO.

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

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

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

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

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES

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

BIENES Y DIVISAS VIRTUALES: el Software puede permitir al usuario (i) el empleo ficticio de una divisa virtual como medio de intercambio exclusivamente dentro del Software ("Divisa virtual" o "DV") Y (ii) acceder a (y garantizarle ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"). Independientemente de la terminología que se utilice, los BV y DV representan una licencia

de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorga, y no vende, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos y que el Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV.

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

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

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

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

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

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

INTRANSFERIBLE: cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y como autoriza el Otorgante de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Otorgante de la licencia y está, por tanto, completamente prohibido. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la Cuenta de usuario y sus BV y DV, y a dar por resuelto este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y acuerdan indemnizar y liberar de toda responsabilidad al Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de licencia puede

requerir que se suspenda, finalice, cese o invierta cualquier Transacción desautorizada que ocurra en una Tienda de aplicaciones, independientemente de cuándo haya comenzado dicha actividad, incluso aunque aún no hubiera acontecido y se base únicamente en sus sospechas o en las evidencias de fraude, incumplimiento de este Contrato, de las leyes y reglamentos vigentes o en cualquier acto intencionado diseñado para interferir o que pretenda obstaculizar el buen funcionamiento del Software. Si creyéramos o tuviéramos cualquier razón para sospechar que está implicado en una Transacción desautorizada, acepta que el Otorgante de la licencia, bajo su entera discreción, le restringirá el acceso a los BV y DV de su Cuenta de usuario y a dar por finalizado o a suspender la cuenta y los derechos que tenga sobre los BV y DV o sobre otros productos asociados a su Cuenta de usuario.

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

TÉRMINOS DE LAS TIENDAS DE SOFTWARE

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

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

RECOPILACIÓN DE DATOS Y USO

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

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

GARANTÍA

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

En el caso de que encontrara, por cualquier motivo, un fallo en el soporte de almacenamiento durante el 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, la presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento, y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo.

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

INDENIZACIÓN

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

BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERÁ RESPONSABLE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O EMERGENTES DERIVADOS DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE. ESTO INCLUYE CUALQUIER DAÑO A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE FONDO DE COMERCIO, FALLO O AVERÍA INFORMÁTICOS Y, EN LA MEDIDA EN LA QUE LA LEY LO PERMITA, LOS DAÑOS PERSONALES, DAÑOS DE LA PROPIEDAD, PÉRDIDAS DE BENEFICIOS, O DAÑOS PUNITIVOS QUE PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UNA POSIBLE NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTAS, AUNQUE EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SUPIERA QUE PODÍAN PRODUCIRSE.

EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA POR CUALQUIER RECLAMACIÓN QUE USTED LE HAGA EN VIRTUD DE LO AQUÍ DISPUESTO, Y CON INDEPENDENCIA DE LA ACCIÓN, EXCEDERÁ LA MAYOR DE LAS CUOTAS QUE USTED LE PAGARA DURANTE LOS DOCE (12) MESES PRECEDENTES EN CUALQUIER CONCEPTO RELACIONADO CON LOS JUEGOS O 200 DÓLARES ESTADOUNIDENSES, LA CANTIDAD QUE FUERA MAYOR.

ALGUNOS PAÍSES O ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACIÓN DE LAS GARANTÍAS TÁCITAS NI LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LOS DAÑOS INCIDENTALES O EMERGENTES POR LO QUE LAS LIMITACIONES, EXCLUSIONES O EXENCIONES DE RESPONSABILIDAD PODRÍAN NO SER VÁLIDAS NI EFICACES EN SU CASO. LA PRESENTE GARANTÍA NO SERÁ APLICABLE EN LA MEDIDA EN LA QUE CUALQUIERA DE SUS CLÁUSULAS ESTÉ PROHIBIDA POR CUALQUIER NORMA FEDERAL, ESTATAL O MUNICIPAL DE DERECHO NECESARIO. LA PRESENTE GARANTÍA LE OTORGA DETERMINADOS DERECHOS LEGALES PERO PUEDE TENER DERECHOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DEL ORDENAMIENTO APLICABLE.

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

RESOLUCIÓN

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

DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.

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

REMEDIOS DE EQUITAD

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

IMPUESTOS Y GASTOS

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

TÉRMINOS DE SERVICIO

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

MISCELÁNEA

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

LEYES APLICABLES

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

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

© 2005-2015 Take-Two Interactive Software y sus filiales. 2K, el logotipo de 2K y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales y/o marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. Toda la programación de la WWE, los nombres de luchadores, las imágenes, los aspectos, los eslóganes, los movimientos de lucha libre, las marcas comerciales, los logotipos y los copyrights son propiedad exclusiva de la WWE y sus filiales. © 2015 WWE. Todos los derechos reservados. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.