

# W 2K19



 **ESPAÑOL - ANTES DE UTILIZAR ESTE PRODUCTO, VAYA AL MENÚ DE AJUSTES DEL SISTEMA PLAYSTATION®4 Y CONSULTE LA INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD**

**PRECAUCIONES** - este disco de juego contiene software del sistema PlayStation®4 (sistema PS4™) que solo cumple con las especificaciones del sistema PS4™ de los mercados PAL. Lea con atención la guía de seguridad del sistema PS4™ para asegurarse de que hace un uso correcto del disco de juego y que lo guarda correctamente.

**RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD** - Juegue siempre en un entorno bien iluminado. Haga descansos frecuentes de al menos 15 minutos por cada hora de juego. Deje de jugar si experimenta mareos, náuseas, cansancio o dolor de cabeza. Las luces o formas luminosas parpadeantes y los patrones y formas geométricas pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Consulte a su médico antes de usar videojuegos si sufre de epilepsia o experimenta alguno de estos síntomas mientras juega: visión borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimiento involuntario, desorientación, confusión o convulsiones.

**RECOMENDACIONES EN MATERIA DE SALUD (3D)** - algunas personas experimentan molestias (como tensión ocular, fatiga visual o náuseas) al utilizar un televisor 3D para ver imágenes de vídeo en 3D o para jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Si experimenta tales molestias, interrumpa inmediatamente el uso del televisor hasta que la molestia desaparezca. Por regla general, le recomendamos que evite el uso prolongado del sistema PS4™ y que descanse quince minutos por cada hora de juego. Sin embargo, cuando se trata de videojuegos en 3D estereoscópico o de vídeos en 3D, la duración y la frecuencia de los periodos de descanso varían de una persona a otra; descanse el tiempo suficiente para que desaparezca cualquier molestia que sufra. Si los síntomas continúan, consulte con su médico. La visión de los niños pequeños, especialmente los menores de seis años, se encuentra en proceso de maduración. Consulte con el pediatra o el oculista de su hijo pequeño antes de permitirle ver imágenes de vídeo en 3D o jugar a videojuegos en 3D estereoscópico. Los adultos deberían supervisar a sus hijos pequeños para asegurarse de que siguen estas recomendaciones.

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

**PIRATERÍA** - El uso del sistema PS4™ y de los discos de juego del sistema PS4™ está sujeto a la licencia del software. Tanto los discos de juego del sistema PS4™ como el sistema PS4™ disponen de mecanismos de protección técnicos diseñados para impedir la reproducción no autorizada de las obras protegidas por derechos de autor que aparecen en los discos de juego del sistema PlayStation®4. El uso no autorizado de las marcas registradas o la reproducción no autorizada de obras protegidas por derechos de autor, ya sea burlando estos mecanismos o no, está prohibido por ley. Si dispone de información sobre algún producto pirata o de métodos utilizados para burlar nuestras medidas de protección técnicas, envíenos un correo electrónico a [anti-piracy@eu.playstation.com](mailto:anti-piracy@eu.playstation.com) o llame al número de teléfono atención al cliente de su zona.

**AJUSTE EL CONTROL PARENTAL** - La clasificación que se muestra en la carátula del juego indica la edad para la que es apto el disco del juego. Configure el control paterno del dispositivo para impedir que los niños puedan jugar a juegos que no sean aptos para su edad. Para obtener más información acerca de la clasificación de edad y de cómo configurar el control paterno, consulte la guía de Inicio rápido que se incluye junto con el sistema PlayStation®4 o visite [playstation.com/parents](http://playstation.com/parents)

**AYUDA Y ASISTENCIA** - Visite [eu.playstation.com](http://eu.playstation.com) o utilice el número de teléfono que se muestra a continuación:

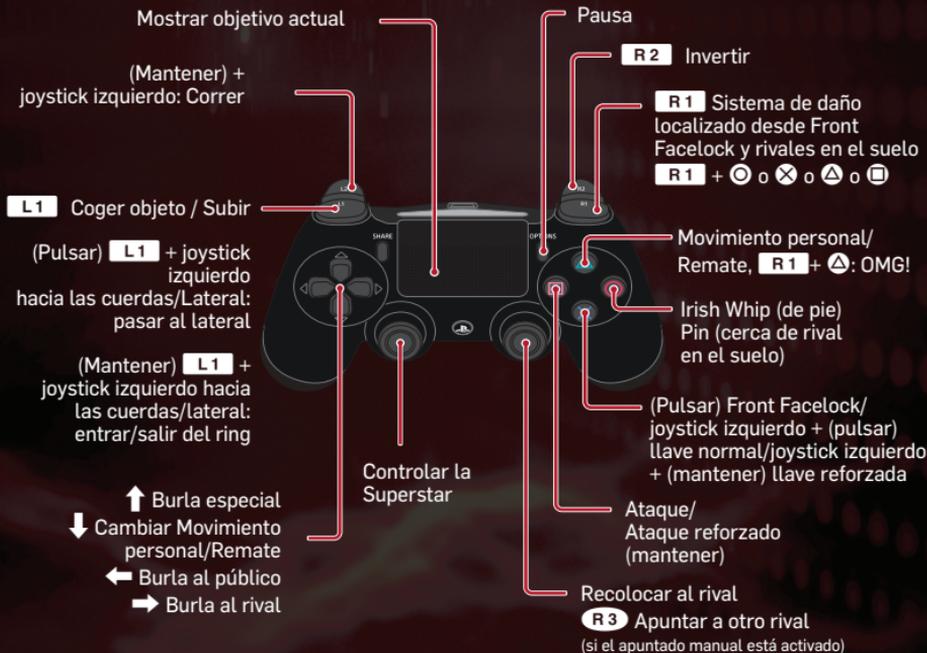
España ☎ 911 147 422 Los costes de llamada pueden variar según tu proveedor de teléfono fijo o móvil. Compruébalo con tu proveedor antes de llamar.



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

**No olvides** que las funciones 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



# CONTROLES DEL JUEGO

## LLAVES

### Llave normal:

joystick izquierdo +

### Llave reforzada:

joystick izquierdo + mantener

### Darle la vuelta al rival:

joystick derecho

### Snapmare a posición sentada:

joystick derecho

## FRONT FACELock

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

### Ataque de llave:

joystick izquierdo +

### Agarre de descanso:

con el oponente derribado mientras el joystick izquierdo está en posición neutral.

**Sumisión:** mantén

**Ataque:**

**Irish Whip:**

**Soltar Front Facelock:**

**Daño localizado:** +

## ARRASTRAR

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

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

**Irish Whip:**

**Snapmare:** joystick derecho

**Front Facelock:**

**Soltar:**

## CARGA

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

**Llave:**

**Ataque de entorno:** joystick izquierdo + mantener .

**Cambiar posición:** joystick derecho

## RECOLOCAR RIVAL

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

## RIVAL EN EL SUELO

**Levantar al rival:** joystick derecho ↑

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

**Levantar al rival a posición de sentado:**  
joystick derecho ↓

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

**Llave:** X

**Ataque reforzado:** mantén □

**Sumisión:** mantén X

**Daño localizado:** R1 + X

## SUMISIONES

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

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

¡Coge el orbe brillante y te será más fácil 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 ○/X/△/□ mostrados durante las sumisiones.

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

## PINFALLS

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

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

## Pins sucios

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

## INVERSIONES

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

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

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

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

## RIVAL ATURDIDO EN UNA ESQUINA

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

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

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

## RIVAL ATURDIDO CONTRA LAS CUERDAS

Colocar al rival aturdido en la cuerda central:  
joystick derecho ◀ o ▶

## 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 **R1** y pulsas **X**.

Al realizar un Lock Up en la lucha en cadena, gana ventaja eligiendo una llave en cadena (**□**, **△** o **○**). En la llave en cadena usa el joystick derecho para encontrar un punto débil. El agresor también podrá golpear (**□**) o retorcer (**X**) 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 el joystick izquierdo hacia ellas, mantén **R1**, y pulsa **L1**.

## RODAR FUERA DEL RING

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

## MESAS

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

## APUNTADO MANUAL

En **WWE 2K19**, el apuntado manual está habilitado por defecto. Puedes cambiar a otro objetivo pulsando **R3**. El nombre del nuevo objetivo aparecerá durante un instante sobre la cabeza de tu Superstar.

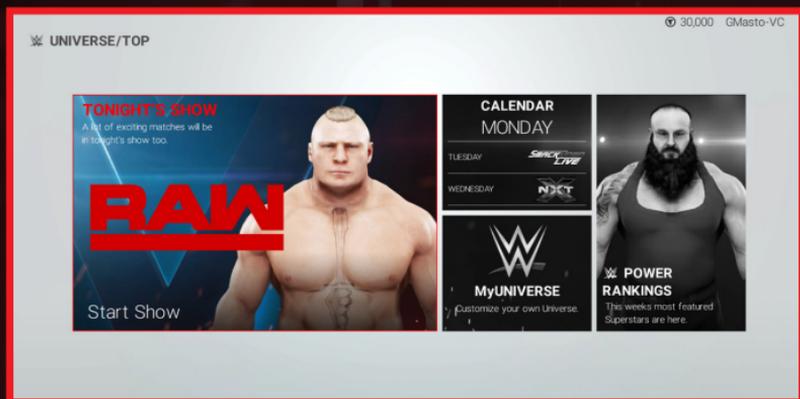
# PANTALLA DE JUEGO



- 1. Indicador de inversión:** pulsa **R 2** 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 **△** 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

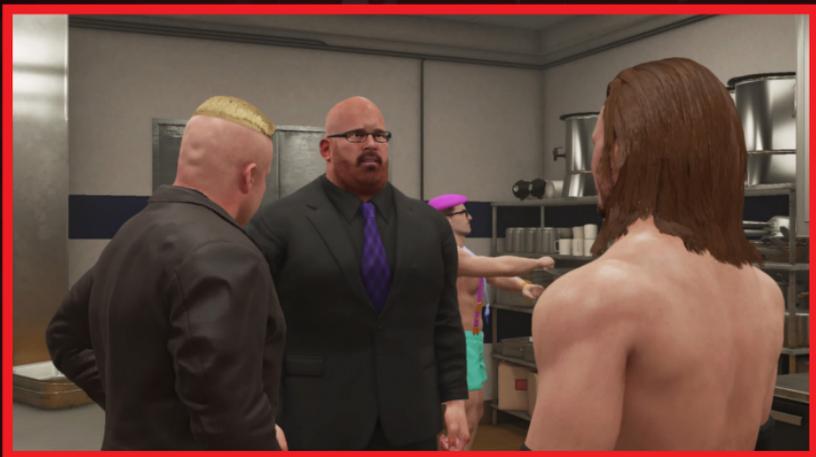
Personaliza una Superstar única con nuevas partes y juega en los modos Mi CARRERA y Road to Glory actualizados. Añade habilidades a los jugadores con el nuevo árbol de Mi JUGADOR y completa desafíos para desbloquear nuevas placas laterales y más desafíos. Sube de nivel a tu Mi JUGADOR a través de varios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



## MODO Mi CARRERA

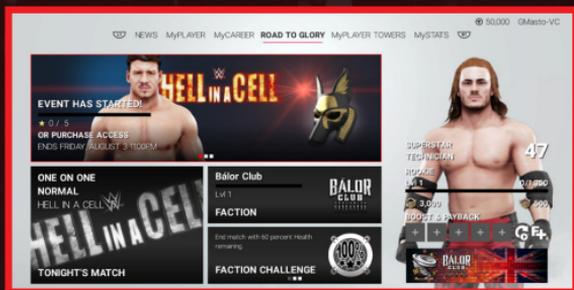
**El modo Mi CARRERA** te pone en la piel de una estrella independiente que intenta llegar a lo más alto. Empezarás desde abajo con tu propia promoción independiente y viajarás por el mundo para cumplir tu sueño de llegar a la WWE.

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:

#### Torre Gauntlet

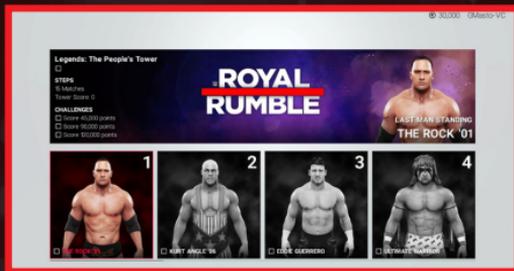
Las Torres Gauntlet deben completarse en una sola sesión. Si abandonas antes de tiempo o pierdes un combate, el progreso se reiniciará.

#### Torres de escalones

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



Zarigüella: hazte el muerto y pillas desprevenido a tu rival con un ataque o pinfall. Mantén pulsado **R1** + **L1** para hacerte el muerto si estás boca abajo, contra las cuerdas o arrinconado. Pulsa **X** o **C** cuando estés boca arriba y haciéndote el muerto para ejecutar un pinfall. Pulsa **□** o **△** 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 aguante e inversiones. Para activarlo, mantén pulsado **R1** y pulsa **L1**.



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 **R1** y pulsa **L1**.



Recuperación instantánea: usa esta aptitud para recuperarte instantáneamente. Incluye un pequeño potenciador de velocidad. Mantén pulsado **R1** y pulsa **L1**.



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 **R2** antes de realizar el ataque.



Inversión: gana una inversión. Para activarla, mantén pulsado **R1** y pulsa **L1**.

## Nivel 2



Remate: gana un remate. Para activarlo, mantén pulsado **R1** y pulsa **L1**.



Tenacidad: escapa fácilmente de un pinfall, una sumisión o un minijuego de eliminación. Pulsa **△** 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 **R1** y pulsa **L1**.



Potenciador de tanque: aumenta notablemente la defensa mientras se reduce la movilidad general. Para activarlo, mantén pulsado **R1** y pulsa **L1**.



Golpe bajo: ralentiza a tu rival con un golpe bajo. ¡Ten cuidado para que no te descalifiquen! Para activarlo, mantén pulsado **R1** y pulsa **L1**. Pulsa **△** 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 **R1** y pulsa **L1**. Mantén **△** 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 **R1** y pulsa **L1**. Pulsa **△** 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 **R1** y pulsa **L1** 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 **R1** y pulsa **L1**.



Apagón: transpórtate detrás de tu rival para conseguir ventaja. Solo es válido en combates uno contra uno. Para activarlo, mantén pulsado **R1** y pulsa **L1** 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**!

# CRÉDITOS DEL JUEGO WWE 2K19

## 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**  
YOSHIRO AOKI

**PROGRAMMER**  
KAZUKI IIBOSHI  
KENSUKE SKAMOTO

**SENIOR VP/CHIEF CREATIVE OFFICER**  
NORIFUMI HARA

**ASSISTANT TECHNICAL DIRECTORS**  
MASASHI ISHIKAWA  
JUNICHI TAGUCHI  
WENCHAO MA  
TOSHIAKI ISHIIHARA

**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 ISHII  
TSUYOSHI KOBAYASHI  
TAKUMI HIROKAWA  
YUTAKA AWAZU  
IZUNA KOJIMA  
KOUHEI MASUDA  
RYOUEI 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  
KYOEI 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  
KENSHO 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  
ANIKIT 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 HIRAOKA  
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  
NORHIRO MIYATA

#### **ADMINISTRATION SUPPORT**

YUKINOBU KIMURA  
TSUNEHARU SASAKI  
JUNKO MIYAMOTO  
SATOMI TAKAO

#### **LEGAL DEPARTMENT**

KEIKO SAKAGUCHI  
YASUYUKI YAMAMOTO

#### **FINANCE DEPARTMENT**

NAOKI HAMA  
HIROTOMO TANIGUCHI

#### **SUGARCUT, LLC.**

RYU TAKADA  
TOSHIJI HAZUMI  
SOTARO ARAKAWA  
SHIRO MIKATA  
AIKA OKADA  
YUICHI ASHIBE  
MITSUNOBU HIGASHIURA  
NOBUYUKI BANSYO

#### **AMZY CO., LTD.**

KAZUHIRO MATSUDA  
YOUSUKE SAWADA  
HIDEHIRO BUSHISUE  
TAICHI NAGANO  
TAKAFUMI YASUDA  
YUZURU NAKAMURA

#### **SOUND AMS INC.**

MOMO MICHISHITA  
KOTARO TAMURA  
CHAN KEAN YI  
WOOSUK 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 GARDOPPEE  
TODD GUNNERSON  
JAMES YANISKO

**PRODUCTION ADMINISTRATOR**  
SASHA DE GUZMAN

**ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION**  
BRIAN BUEL  
PAUL COURSELLE  
MARK MIDDLETON  
MASON THOMAS

**VOICE OVER TALENT**  
A.J. 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 BÁLOR  
CAVIN HAMMOND  
GOLD DUST  
JASON JORDAN  
JINDER MAHAL  
JON BAILEY  
JOJO  
KEVIN OWENS  
KURT ANGLE  
MATT BLOOM  
MATT HARDY  
MICHAEL COLE  
THE MIZ  
RANDY 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**  
LYNELLE 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 BISCAY  
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 RIPO  
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 AGGRAWAL  
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

DEVEON 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 KORLAN

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.KG

## 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  
LANE MITCHELL  
RYAN GIRARD  
MICHELLE HILL  
JOSE GUTIERREZ  
GIL ESPANTO  
JEREMY WAGES

**MOTION CAPTURE SENIOR  
PRODUCTION MANAGER**  
DAVID VOCI

**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  
CHRYSYAL 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**  
KRITIKA KAUL

**DEV OPS ENGINEER**  
TIM LYNCH

**SOFTWARE ENGINEER**  
TAYLOR OWEN-MILNER

**JR. SOFTWARE ENGINEERS**  
ALEC BROWNLIE  
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 PLYVANAINEN

**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 FREDMAN

**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

**HELPPESK SUPERVISOR**  
SCOTT ALEXANDER

**IT SUPERVISOR**  
TAREQ ABBASSI

**SYSTEMS ADMINISTRATORS**  
DAVIS KRIEGHOFF  
JOSEPH THOMPSON  
FLIP SAFAR

**JR. 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  
 JOIN 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  
 JERICO 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 STEMELEN

**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 GUINÉE

### **2K INTERNATIONAL TEAM**

AGNÈS 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  
SAIJAD 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 LEFEBVRE

GUILLAUME TEISSERENC  
OPHÉLIE COLIN  
MIREILLE BESSON  
VALENTIN VOGEL  
BENJAMIN FRAGLINO  
ANTHONY FROSTO

**GERMAN TEAM**  
ANJA WEILIGMANN  
CHRISTIAN MEIER  
JULIA SCHULZ  
MARIO LIEBISCH  
OLE JOHAN CHRISTIANSEN  
THOMAS CHRISTIANSEN  
ALEXANDER KOCHANN  
MICHAEL DENKERS

### **WITH SUPPORT FROM LINGOONA**

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

**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 MIÑANA

**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  
DMITRY 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 FRANÇA  
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 FUKE

**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  
CHERMINE 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 BUCCELLATO  
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 LAWLER  
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 SCIAME

**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/WWWE2K19/CREDITS](https://www.2k.com/wwwe2k19/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 NINGUN 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 ESTRUCTA O AGRAVIO (INCLUYENDO NEGLIGENCIA O CUALQUIER OTRA CAUSA) QUE SURJA DE CUALQUIER MANERA DEL USO DE ESTE SOFTWARE, INCLUSO SI SE HA ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

TODAS LAS MARCAS COMERCIALES SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS.

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

#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/](http://www.take2games.com/eula/) (el "Sitio web"). Si usted sigue usando el software después de que se haya revisado y publicado una actualización, entenderemos que acepta los términos de la misma. EL "SOFTWARE" COMPRENDE TODOS LOS PROGRAMAS INCLUIDOS EN ESTE CONTRATO, LOS MANUALES ADJUNTOS, EL EMBALAJE Y CUALQUIER OTRO ARCHIVO ESCRITO, MATERIALES O DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS O EN LÍNEA, ASÍ COMO TODAS LAS COPIAS DE DICHO SOFTWARE Y DE SUS MATERIALES.

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

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 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 establece la documentación del Software, la transferencia de la licencia de una copia anterior puede requerir que siga unos pasos determinados. No está

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

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

**CONTENIDO CREADO POR EL USUARIO:** El Software puede permitir la creación de contenido, incluidos, de manera no exhaustiva, mapas de juego, escenarios, capturas de imagen, diseños de vehículos, personajes, objetos o 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 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 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 garantizar ciertos derechos para utilizar) Bienes virtuales aunque únicamente dentro del Software ("Bienes virtuales" o "BV"), independientemente de la terminología que se utilice. Los BV y DV representan una licencia de derecho limitado regida por este Contrato. El Otorgante de la licencia le otorga, de acuerdo con el cumplimiento de este Contrato, un derecho y licencia limitados, revocables, no exclusivos ni transmisibles para hacer un uso personal y no comercial de los BV y DV exclusivamente en lo relacionado con el Software. Salvo en lo indicado en la ley vigente, se le otorgan, y no venden, una licencia de BV y DV y usted reconoce mediante el presente documento que no se le transmite ni cede ningún tipo de titularidad o propiedad sobre los mismos. Este Contrato no podrá interpretarse como un acuerdo de compraventa de ninguno de los derechos ni de los BV, ni tampoco de las DV.

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

**OBTENER Y COMPRAR BIENES Y DIVISAS VIRTUALES:** A través del Software, mediante la ejecución de ciertas actividades, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle DV. Por ejemplo, el Otorgante de la licencia puede proporcionarle una cantidad determinada de BV o DV por completar actividades del juego como alcanzar un nuevo nivel en el Software, finalizar una tarea o crear contenidos para los usuarios. Una vez conseguidos estos Bienes o Divisas virtuales, se añadirán automáticamente a su Cuenta de usuario. Solo podrá comprar Divisas virtuales dentro del Software o a través de una plataforma, un tercero en línea, una Tienda de aplicaciones o cualquier otra tienda autorizada por el Otorgante de la licencia ("Tienda de Software"). La compra y el uso de artículos o divisas del juego a través de una Tienda de Software se rigen por los documentos normativos de la Tienda de Software incluidos, de manera no exhaustiva, las Condiciones del Servicio y el Acuerdo del Usuario. La Tienda de Software le sublicencia a usted este servicio en línea. El Otorgante de la licencia podrá ofrecerle descuentos o promociones para la compra de DV, que pueden sufrir cambios o cesar sin previo aviso y en el momento en el que el Otorgante de la licencia estime oportuno. Tras la compra autorizada de DV en una Tienda de aplicaciones, la cantidad adquirida se añadirá automáticamente a su Cuenta de usuario. El Otorgante de la licencia establecerá una cantidad máxima de DV que podrá comprar por cada transacción y/o día, que podría variar en función del Software asociado. El Otorgante de la licencia, a su entera discreción, 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 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 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](http://www.take2games.com/support) o, para productos de Social Point, en [www.socialpoint.es/community/#support](http://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 canjearle los BV o DV por cualquier objeto de valor, incluidas, de manera no exhaustiva, divisas reales.

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

**INTRANSFERIBLE:** Cualquier transferencia, venta o intercambio de BV o DV a cualquier persona, que no se sean las contempladas en el juego, mientras se utiliza el Software, y como autoriza el Otorgante de la licencia ("Transacciones desautorizadas"), incluidos, de manera no exhaustiva, entre otros usuarios del Software, no cuenta con la autorización del Otorgante de la licencia y está, por tanto, completamente prohibido. El Otorgante de la licencia se reserva el derecho a finalizar, suspender o modificar la Cuenta de usuario y sus BV y DV, y a dar por resultado este Contrato si participa, colabora o pide cualquier tipo de Transacción desautorizada. Todos los usuarios que participen de dichas actividades lo harán bajo su responsabilidad y se hacen responsables ante el Otorgante de la licencia, socios, licenciatarios, filiales, contratistas, ejecutivos, directores, empleados y representantes, de cualquier daño, pérdida o gasto derivado directa o indirectamente de esas acciones. Acepta que el Otorgante de 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 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) o 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, incluso aquellos países cuyos estándares en materia de privacidad es mucho más baja; (i) 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; (ii) 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](http://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 software 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 período de garantía, el Otorgante de la licencia se obliga a sustituir, de forma gratuita, el Software en el que se detecten fallos durante el período de la garantía, siempre y cuando dicho Software siga siendo fabricado por el Otorgante de la licencia. Si ya no está disponible, el Otorgante de la licencia se reserva el derecho a sustituirlo por uno del mismo valor o de un valor superior. Esta garantía se limita al soporte de almacenamiento que contiene el Software tal y como lo suministró originalmente el Otorgante de la licencia y no es aplicable al uso y desgaste normal. Esta garantía será nula de pleno derecho si el defecto se ha producido por un uso abusivo, inadecuado o negligente. Cualquier garantía tácita de carácter legal queda limitada expresamente al período de 90 días estipulado anteriormente.

Con las excepciones arriba pactadas, siempre y cuando usted sea residente de un estado miembro de la Unión Europea, el Otorgante de la licencia garantiza que el Software será apto para su uso y de una calidad satisfactoria. La presente garantía sustituye a cualquier otra garantía oral o escrita, expresa o tácita, lo que incluye cualquier garantía de comerciabilidad, adecuación a fines concretos o de no incumplimiento, y el Otorgante de la licencia no quedará obligado por ninguna otra manifestación o garantía de ningún tipo. En caso de devolver el Software sujeto a dicha garantía limitada, debe enviarse siempre el Software original a la dirección del Otorgante de la licencia especificada más abajo e incluir los siguientes datos: su nombre y dirección de respuesta, una fotocopia del recibo de venta fechado, y una breve nota que describa el defecto y el sistema en que ha usado el Software.

## **SU RESPONSABILIDAD PARA CON EL OTORGANTE DE LA LICENCIA**

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

**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 PUDIERAN SURGIR CON EL PRESENTE CONTRATO O CON EL SOFTWARE EN RELACIÓN CON UN POSIBLE AGRAVO O NEGLIGENCIA, DAÑOS CONTRACTUALES O RESPONSABILIDADES ESTRUCTURAS, AJUNQUE 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 EXIJA LA LEY VIGENTE) EL PRECIO REAL QUE USTED PAGÓ POR EL USO DEL SOFTWARE.**

**SI USTED RESIDE EN UN ESTADO MIEMBRO DE LA UNIÓN EUROPEA, INDEPENDIENTEMENTE DE LO QUE SE HAYA ESTABLECIDO PREVIAMENTE, EL OTORGANTE DE LA LICENCIA SERÁ RESPONSABLE DE CUALQUIER PÉRDIDA O DAÑO QUE USTED SUFRA Y QUE PUEDA SER CONSIDERADO UNA CONSECUENCIA RAZONABLEMENTE PREVISIBLE DEL INCUMPLIMIENTO DE ESTE CONTRATO POR PARTE DEL OTORGANTE DE LA LICENCIA O DE SU NEGLIGENCIA, PERO NO SERÁ RESPONSABLE DE PÉRDIDAS O DAÑOS QUE NO FUERAN PREVISIBLES.**

**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 PUNTALES, 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 el blanqueo de capitales o cualquier otro tipo de actividad ilícita o que no estuviera usted cumpliendo los términos y condiciones de este Contrato, incluidas, de manera no exhaustiva, las condiciones de la licencia antes mencionadas. Podrá dar por finalizado este Contrato en cualquier momento (i) pidiéndole al Otorgante de la licencia que elimine su Cuenta de usuario empleada para acceder y usar el Software mediante los métodos contemplados en los Términos de servicio o (ii) destruyendo y/o eliminando todas las copias que del Software tenga en su posesión, custodia o control. Eliminar el Software de su plataforma de usuario 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 y/o disponibles. Si este Contrato cesara por un incumplimiento suyo del mismo, el Otorgante de la licencia podría impedir que volviera a registrarse o que volviera a acceder al Software. En el caso de cese del Contrato, deberá destruir el Software, la documentación, los materiales asociados y todos los componentes que tenga en su poder o en su control, incluidos aquellos que se encuentren en cualquier servidor cliente u ordenador en que se hayan instalado. En el caso de cese del Contrato, su derecho a utilizar el Software, incluidos los BV y DV asociados a su Cuenta de usuario, se eliminarán inmediatamente y usted deberá dejar de hacer uso del Software. La finalización del Contrato no influirá sobre los derechos u obligaciones que nos corresponden.

## **DERECHOS RESTRINGIDOS PARA EL GOBIERNO DE EE. UU.**

El Software y la documentación se han elaborado en su totalidad con capital privado y se suministran como "software informático comercial" o "software informático

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

#### **REMEDIOS DE EQUIDAD**

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

#### **IMPUESTOS Y GASTOS**

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

#### **TÉRMINOS DE SERVICIO**

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

#### **MISCELÁNEA**

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

#### **LEYES APLICABLES**

El presente Contrato se interpretará (sin consideración de conflictos entre varias leyes) de conformidad con las leyes de Nueva York aplicables a los contratos otorgados entre residentes en Nueva York y que deben cumplirse en Nueva York, salvo que la legislación federal disponga lo contrario. Al menos que el 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.