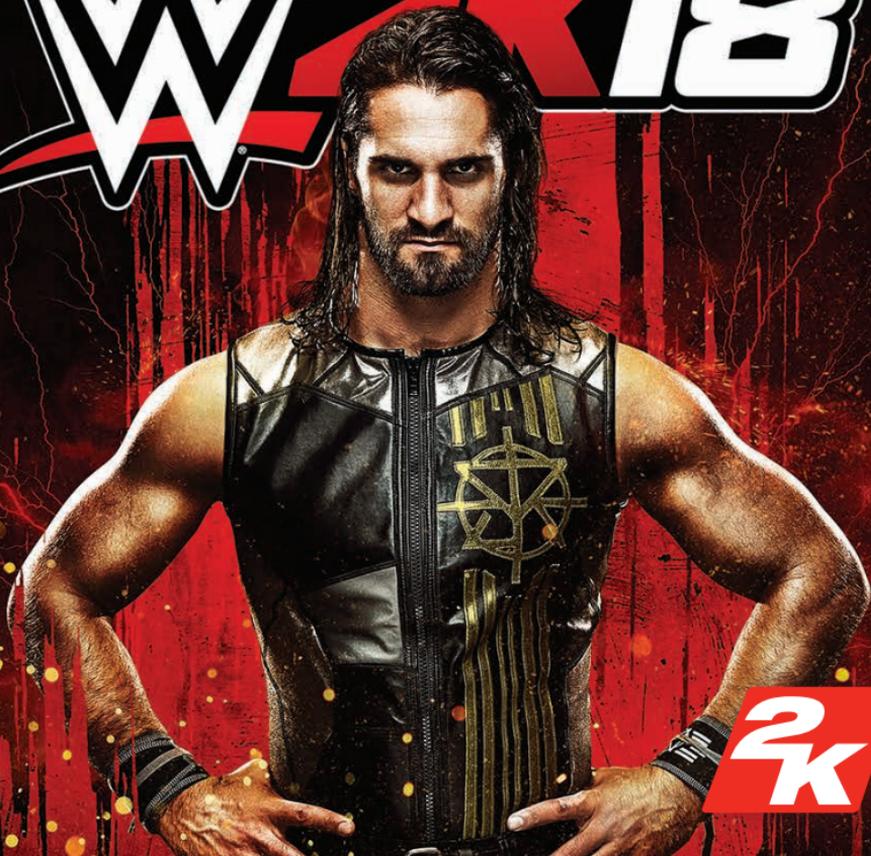




NINTENDO  
SWITCH™

HAC-P-ACHHA-GER

# WWE 2K18



2K

## WICHTIGE GESUNDHEITSSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

### (ANFÄLLE DURCH LICHEMPEMFLINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospiele vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospiele hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

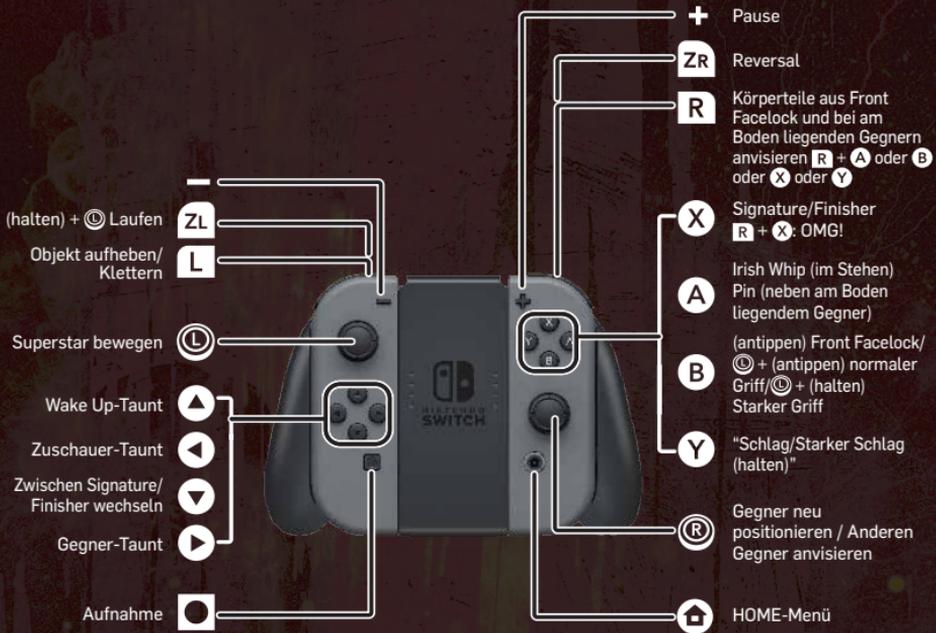


Technischer Kundendienst:  
<http://support.2k.com>

**Beachten Sie bitte**, dass **WWE 2K18** Online-Features bis **31. Mai 2019** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features 30 Tage nach vorheriger Ankündigung zu verändern oder einzustellen.

# CONTROLLER-BELEGUNG

## Joy-Con-Halterung



# SPIELSTEUERUNG

## GRIFFE

### Normaler Griff:

Linker Stick  $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow + B$

### Starker Griff:

Linker Stick  $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow + B$  halten

### Gegner umdrehen:

Rechter Stick  $\leftarrow$  oder  $\rightarrow$

### Snapmare zu Sitzposition:

Rechter Stick  $\downarrow$

## FRONT FACELOCK

**Lock-Up:** Um einen Gegner im Front Facelock zu packen, drückst du  $B$ , ohne den linken Stick in eine Richtung zu bewegen.

### Griff:

Linker Stick  $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow + B$

### Haltegriff:

$B$  bei linkem Stick in neutraler Position

**Aufgabe-Move:**  $B$  halten

**Schlag:**  $Y$

**Irish Whip:**  $A$

**Front Facelock lösen:**  $L$

**Körperteile anvisieren:**  $R + A / B / X / Y$

## ZIEHEN VON GEGNERN

Drücke während eines Front Facelocks  $ZR$ , um deinen Gegner zu ziehen.

Alternativ kannst du auch einen stehenden oder knienden Gegner ziehen, indem du  $R$  gedrückt hältst und  $ZR$  drückst. Verteidiger können im Stehen entkommen, indem sie schnell  $A$  drücken. Ziehe einen Gegner am Boden, indem du  $ZR$  gedrückt hältst.

**Umgebungsangriffe:** Linker Stick und  $Y$  halten.

Um den Gegner über die Seile zu werfen, drücke den linken Stick in eine Richtung und halte  $R$  und  $Y$ .

**Irish Whip:**  $A$

**Snapmare:** Rechter Stick  $\downarrow$

**Front Facelock:**  $B$

**Loslassen:**  $L$

## TRAGEN

Hebe deinen Gegner hoch, indem du  $R$  hältst und den rechten Stick nach  $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$  bewegst. Du kannst bestimmte Griffe unterbrechen, um deinen Gegner zu tragen, indem du  $R$  hältst, wenn der Move die Trageposition erreicht. Verteidiger können dem Tragen entkommen, indem sie schnell  $A$  drücken.

**Griffe:**  $B$

**Umgebungsangriff:** Linker Stick in eine Richtung und  $Y$  halten.

**Position wechseln:** Rechter Stick  $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$

## GEGNER NEU POSITIONIEREN

Mit dem rechten Stick positionierst du einen am Boden liegenden oder ermüdeten Gegner neu.

## LIEGENDER GEGNER

**Gegner hochheben:** Rechter Stick ↑

**Gegner umdrehen:** Rechter Stick ←/→

**Gegner in Sitzposition heben:**

Rechter Stick ↓

**An Kopf, Seite oder Füßen sind folgende Aktionen möglich:**

**Griff:** B

**Starker Schlag:** Y halten

**Aufgabe-Move:** B halten

**Körperteile anvisieren:** R + B

## AUFGABE-MOVES

Bewege den rechten Stick im Kreis, um deinen Regler im Aufgabe-Minispiel zu bewegen.

Als Verteidiger (blau) musst du dem Regler des Angreifers (rot) ausweichen.

Sammle die leuchtende Kugel auf, um deinem Gegner zu entgehen oder zu entkommen.

## AUFGABE-MOVES (ALT.)

In **WWE 2K18** kann im Optionsmenü auch eine alternative Aufgabe-Mechanik aktiviert werden. Ist dies der Fall, müssen der Angreifer und der Verteidiger während eines Aufgabe-Moves schnell und wiederholt die angezeigten **A** **B** **X** **Y** drücken.

Der zu drückende Knopf wechselt jedoch ständig, also pass auf!

## PINFALLS

Drücke **B**, wenn die Anzeige im Zielbereich ist, um zu entkommen.

Wenn du die Rope Break-Fähigkeit besitzt und in der Nähe der Seile bist, kannst du nach Aufforderung **A** drücken, um einen manuellen Rope Break auszuführen.

## Unfaire Pins

Wenn du die Fähigkeit „Unfairer Pin“ beherrscht und dein Gegner parallel zu den Seilen liegt, halte **A** gedrückt, um einen unfairen Pin auszuführen!

## REVERSALS

**ZR** -**Symbol:** Normaler Reversal. Dieser Move hat einen einzelnen Reversal. Benötigt einen Reversal aus dem Vorrat.

**Grünes ZR** -**Symbol:** Leichter Reversal. Dieser Move hat auch einen schweren Reversal. Benötigt einen Reversal aus dem Vorrat.

**Oranges ZR** -**Symbol:** Schwere Reversal. Letzte Reversal-Gelegenheit für diesen Move. Benötigt zwei Reversals aus dem Vorrat.

**Schwere Reversals benötigen mehrere Reversals aus dem Vorrat, schwächen deinen Gegner aber vorübergehend.**

## ERMÜDETE GEGNER IN DER ECKE:

**Gegner umdrehen:**

Rechter Stick ←/→

**Hochheben und oben auf**

**Turnbuckle platzieren:**

Rechter Stick ↑

**In Tree Of Woe platzieren (kopfüber in der Ecke hängend):**

Rechter Stick ↓

## ERMÜDETE GEGNER IN DEN SEILEN

**Gegner auf mittlerem Seil platzieren:**

Rechter Stick ← oder →

## KETTENWRESTLING

Kettenwrestling findet zu Beginn von 1-VS.-1- und Tag-Team-Matches statt, wenn beide Superstars gleichzeitig versuchen, den Gegner zu greifen. Du kannst Kettenwrestling auch auslösen, indem du

**R** hältst und **B** drückst.

Wenn du dich mit deinem Gegner im Kettenwrestling verkeilt hast, kannst du versuchen, mit einem Kettengriff die Oberhand zu gewinnen (**X**, **Y**, **A**). In einem Kettengriff findest du mit dem rechten Stick die Schwachstelle.

Der Angreifer kann seinen Gegner auch mit **Y** schlagen oder mit **B** an ihm zerrn.

## LEITER

Kletter auf eine Leiter und führe einen Sprungangriff gegen einen Gegner außerhalb des Rings aus. Um eine Leiter an die Seile zu lehnen, bewege dich mit dem linken Stick auf die Seile zu, halte **R** und drücke **L**.

## ROLLOUT

Wenn du aus dem Ring rollst, bleibst du neben dem Ring am Boden, während sich die Rollout-Anzeige füllt. Sobald die Anzeige gefüllt ist, erholst du dich und erhältst eine Verbesserung. Sobald die Anzeige orange ist, kannst du mit **B** vorzeitig abbrechen, erhältst dann aber eine Beeinträchtigung.

## TISCH

Füge deinem Gegner mit Tischen Schaden zu, um deren Table-Break-Anzeige zu füllen. Ist sie gefüllt, kannst du einen Gegner mit einem Tisch-Grapple durch einen Tisch befördern, ohne einen Finisher dafür nutzen zu müssen. Das Table-Break-Symbol zeigt an, dass du mit **B** einen Tisch-Grapple ausführen kannst. Falls der Gegner an einem Tisch lehnt, der in der Ecke steht, kannst du ihn auch mit einem Laufangriff durch diesen befördern.

## MANUELLE ZIELEINSTELLUNG

In **WWE 2K18** wählst du standardmäßig manuell ein Ziel aus. Du kannst durch drücken des rechten Sticks ein anderes Ziel wählen. Der Name deines neuen Ziels erscheint über deinem Superstar.

# SPIELBILDSCHIRM



- 1. Reversal-Hinweis:** Drücke rechtzeitig **ZR**, um den Angriff des Gegners zu kontern.
- 2. Trefferpunkte-Anzeige:** Achte auf deine Trefferpunkte, wenn du Treffer von deinem Gegner einsteckst.
- 3. Ausdauer-Anzeige:** Ist diese Anzeige leer, bewegst und erholst du dich langsamer und kannst vorübergehend nicht rennen.
- 4. Schwunganzeige:** Schwung baust du durch Angriffe und Taunts auf. Erreichst du 100 %, bekommst du einen Signature-Move, bei 150 % einen Finisher.
- 5. Signature/Finisher:** Drücke **X**, sobald der Hinweis angezeigt wird, um deinen Signature/Finisher auszuführen.
- 6. Reversals:** Zeigt die Anzahl der Reversals an, die dir zur Verfügung stehen. Diese Zahl regeneriert sich mit der Zeit.

# WWE-INHALTE ERSTELLEN

**WWE 2K18** enthält einen Inhaltseditor, mit dem du dein **WWE**-Erlebnis voll anpassen kannst, und der dir eine Vielzahl umfassender Optionen bietet.

**Erstelltes Video:** Erstelle deine eigenen Einzugsvideos und lasse sie auf dem Titantron erstrahlen.

**Erstellter Sieg:** Erstelle Face und Heel Siegesposen für deine erstellten Superstars oder für **WWE**-Superstars.

**Highlights:** Nimm Ausschnitte eines laufenden Matches auf und füge sie in deine erstellten Videos ein. Jetzt mit freier Kamera. Speichere deine Highlights mitten im Match, ohne die Datei konvertieren zu müssen.

**Erstellter Superstar:** Erstelle deinen eigenen Superstar mit den erweiterten Designs und Vorlagen von **WWE 2K**. Oder passe **WWE**-Superstars aus dem Roster an!

**Erstellter Einzug:** Wähle aus zahlreichen Einzugs Optionen und lasse deinen Superstar stilvoll die Rampe runterkommen.

**Erstelltes Move-Set:** Wähle aus Hunderten von Moves, um deinem Superstar den entscheidenden Vorteil im Ring zu verleihen.

**Erstellte Championship:** Erstelle eigene Championships vom Gurt bis zur Schnalle oder passe bestehende **WWE**-Titel an.

**Erstellte Arena:** Entwirf eine Arena, die der adrenalinfördernden Action der **WWE** gerecht wird. Jetzt mit neuen Designs für Ring und Pfosten sowie Veranstaltungsorte.

**Erstellte Show:** Erstelle deine eigene Show-Marke für den Exhibition-Modus und den **WWE**-Universum-Modus.

**NEU! Erstellte Matches:** Dieser neue Modus erlaubt es Spielern, neue Matchtypen zu erschaffen und anzupassen. Dank vollständiger Integration in den Universum-Modus können Spieler ihre „Marke“ vollständig anpassen.

**Community-Inhalte:** Lade deine Inhalte online hoch und teile sie mit dem **WWE**-Universum!

## CUSTOM SUPERSTAR/MALE

0 0



FACE

BODY

ATTIRE

NAME  
INFORMATION

PERSONAL  
INFORMATION

MENU SCREEN  
POSE



ACCEPT



### HEAVY WEIGHT

HEIGHT 6'1"

WEIGHT 244 lbs

### TECHNICIAN



FACE

FACE CUSTOMIZE

FACE PHOTO CAPTURE

FACE DEFORMATION

FACE TEMPLATE

DEFAULT

RING ATTIRE

User



SELECT



BACK



INFO



CAMERA OPTIONS



ROTATE



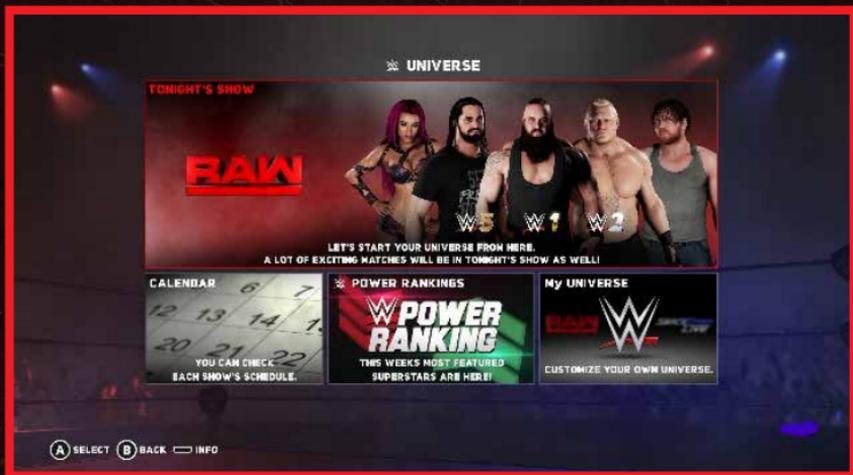
ZOOM OUT



ZOOM IN

# WWE-UNIVERSUM

**WWE-Universum** bietet das ultimative **WWE**-Sandbox-Erlebnis in **WWE 2K18**. Buche Matches, weise Superstars Shows und Pay-per-Views zu, erschaffe Rivalitäten und Bündnisse oder werde Zeuge, wie sie von alleine entstehen. Zusätzlich stehen den Superstars jetzt auch mit Promos und Eingriffe aufregende Mittel zur Verfügung, mit denen sie eine unvergessliche Show hinlegen können. Dank einer verbesserten Benutzeroberfläche haben die Spieler stets im Blick, was während der Show passiert, und können Informationen zu ihren Lieblings-Superstars und den Champions abrufen. Die neue Show-Präsentation erschafft ein authentisches **WWE**-Erlebnis, durch das sich das Spiel im **WWE-Universum** so anfühlt, als würdest du dir eine echte Show im Fernsehen ansehen!



## Meine KARRIERE

Meine KARRIERE versetzt dich in die Rolle eines **WWE**-Superstars – und deine Entscheidungen außerhalb des Rings sind ebenso wichtig wie die Entscheidungen im Ring. Die erweiterte Meine KARRIERE erlaubt es dir, den Backstage-Bereich vollkommen frei zu erkunden und dir Strategien zu überlegen, wie du in der **WWE** erfolgreich wirst. Fülle im Gespräch mit **WWE**-Managern und Kollegen hinter den Kulissen schwierige Entscheidungen. Überfalle backstage andere **WWE**-Superstars. Verlange ein Interview mit Renee Young, um bekannter zu werden. Es liegt an dir, wie du deine Legende in der **WWE** aufbauen willst.



Im Backstagebereich wirst du vielen verschiedenen Persönlichkeiten begegnen. Verbünde dich mit verschiedenen General Managern und **WWE**-Superstars, immer in der Hoffnung, WrestleMania zu erreichen. Erledige Nebenquests für beliebte **WWE**-Superstars, Legenden und Manager des Unternehmens. Wenn du in der **WWE** bekannter wirst, schaltest du einzigartige Belohnungen wie den Zugang zu Vince McMahons Büro frei, wo du die Show, bei der du antrittst, manipulieren kannst. Zeig bei deinen Matches und Promos, was du drauf hast, dann gewinnst du vielleicht sogar deine eigene, einzigartige Championship wie Stone Cold Steve Austin und John Cena.

Meine KARRIERE-Beteiligung wurde ebenfalls stark erweitert. Jetzt kannst du im Backstagebereich deinen Freunden begegnen. Bilde mit ihnen ein Tag-Team oder überfalle sie, um sie zu deinen schlimmsten Feinden zu machen. All diese Entscheidungen und noch viel mehr liegen allein bei dir. Nur du kannst entscheiden, wie dein WrestleMania-Moment aussieht.



## Mein SPIELER

Erschaffe deinen Mein SPIELER, um in Meine KARRIERE und ROAD TO GLORY anzutreten. Jeder Mein SPIELER wählt einen von acht Kampfstilen: High Flyer, Angeber, Schläger, Techniker, Raufbold, Strong Style, Kraftpaket und Riese. Jeder Kampfstil hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Verbessere deinen Mein SPIELER, indem du in Meine KARRIERE und ROAD TO GLORY vorankommst, Attributpunkte verdienst und neue Teile und Moves für deine Superstars freischaltest.



## ROAD TO GLORY

**ROAD TO GLORY** ist ein vollkommen neuer Online-Modus, in dem dein Mein SPIELER gegen andere aus der ganzen Welt antritt. Spiele jeden Tag deine Lieblings-Matches und erhalte Boosts, Teile für deine Superstars und VC! Erhöhe deine Stufe und pass deinen Mein SPIELER an, um dir einen Vorteil vor den anderen zu sichern. Finde heraus, ob du das Zeug für eine Teilnahme an echten PPV-Events hast und fordere deine Lieblinge unter den WWE-Superstars heraus, um besondere Belohnungen zu erhalten.



# WWE 2K18 MITWIRKENDE

## 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**  
KOJI MAKINO  
TAKASHI KOMIYAMA  
MASAHIRO NAKATANI  
ARI SAWADA  
CHIZURU OGURA  
TSUKASA HORI

## R&D TEAM

**SENIOR TECHNICAL DIRECTORS**  
NOBUYOSHI ONO  
HIDEKI SUZUKI  
MASAMICHI TAKANO  
LEAD PROGRAMMERS  
MA WENCHAO  
TOSHIAKI ISHIHARA  
YOSHIRO AOKI  
YOUSUKE SAWADA

**PROGRAMMER**  
KAZUKI IIBOSHI

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

**ASSISTANT TECHNICAL DIRECTOR**  
MASASHI ISHIKAWA  
JUNICHI TAGUCHI  
KOJI HAYASHI  
SHOTARO NOTSU

**LEAD PROGRAMMERS**  
ATSUSHI NARITA  
TAKUYA ISHIBASHI  
MASAYUKI MAKITA  
TAKAHIRO TANAKA  
TAKUYA SUZUKI  
TSUBASA ANDO  
KOICHI SATO  
YOUSUKE YAMAZAKI

**PROGRAMMERS**  
KOSUKE HAYASHI  
MASAKI SAITO  
KOJI KURI  
EMI ISHII

**PROGRAMMERS**  
TSUYOSHI KOBAYASHI  
KOUHEI MASUDA  
TAKUMI HIROKAWA  
HIDENORI MASAKI  
RYOHEI HOSOKAWA  
SYUJI MIYASHITA  
SHINGO SOGABE

YUKI AWAZU  
KOSUKE SAITO  
HAO CHENG  
KENSUKE SAKAMOTO  
NORIKI KAIHOKU  
KAZUMA YOSHOU  
HIROSHI KANDA  
SOTARO ARAKAWA  
SHINYA UENO  
JUNYA UEDA  
YUICHI ASHIBE  
YUHO NOMURA  
HIDEHIRO BUSHISUE  
TAICHI NAGANO  
TAKAFUMI YASUDA  
YUZURU NAKAMURA  
TENMARU TAKASAKI  
KAZUHO KANEYA  
HARUKA ISOGAI  
YUUKI NAKAJIMA  
JUNICHI OHTANI  
RYOU ABE  
YUKIO TAKAHASHI  
SHINGO GOTO

**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

**SOUND DESIGNERS**  
KOTARO TAMURA  
CHAN KEAN YI

**LEAD MODELING ARTISTS**  
KAZUHIRO SAITO  
TAKAHIRO BANBA  
TAKASHI KIMURA  
KYOHEI HOSOMI

**MODELING ARTISTS**  
JIE WEI  
YUKI MATSUMOTO  
MIHO HASHIMOTO  
TAKANORI AKIYAMA  
HIROKO MINAMI  
TAMAYO NOGUCHI  
YUSUKE YAMAZAKI  
MAKO SUZUKI  
SHOMA OSAKABE  
KENGO FUKUSHIMA  
IBUKI KAJIGAYA  
YUKIE ABE  
NOBUYUKI FUKASAWA  
MAYU DEGAWA  
KEIKO ZAMA  
JUNICHI KOSHINO  
YUTA ICHII

**ASSISTANT INTERFACE**  
**ART DIRECTOR**  
SATOSHI KAKUTANI

**INTERFACE ARTISTS**  
MIHO SHIROTA  
NAOMI KANEDA  
YUZURU HIROKI  
TAKUYA KAWAMORITA  
YOKO YAMANE

YOSUKE YAMAGUCHI  
TOMOYUKI MATSUMURA  
URAN MINEGISHI

#### **ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS**

MITSUO SHIMIZU  
TAKASHI WATANABE  
DAI IWASAKI

#### **LEAD ANIMATORS**

DAIJIRO KAKINUMA  
TATSUYA MAKI  
TAKAHIRO OSHIDA  
KAZUYA INOUE

#### **ANIMATORS**

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

#### **GAME DEVELOPMENT ASSISTANTS**

NAOTO KUGE  
MUNECHIKA SUZUKI  
JUNICHI HIRAOKA  
SAYAKA MORISHIMA

#### **ANIMATION PARAMETER ASSISTANTS**

JUNPEI YAMAGUCHI  
ARASHI MATSUOKA  
SHUNSUKE MATSUNAMI  
TSUYOSHI KIMURA  
SHINYA TATE  
YUKIHIRO ONO

#### **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**

SHUIN YAMAGUCHI  
YOKO SATO

#### **IT SUPPORT**

KENTARO SETO  
KOJI TOMITA  
KAZUNORI NAKAGAWA  
SYUJI MATSUDAIRA  
NORIHIRO MIYATA

#### **ADMINISTRATION SUPPORT**

YUKINOBU KIMURA  
TSUNEHARU SASAKI  
JUNKO MIYAMOTO  
SATOMI TAKAO

#### **LEGAL DEPARTMENT**

KEIKO SAKAGUCHI  
YASUYUKI YAMAMOTO

#### **FINANCE DEPARTMENT**

NAOKI HAMA  
HIROTOMO TANIGUCHI

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

RYU TAKADA  
TOSHIJI HAZUMI  
AKIHISA SHIOTA  
AIKA OKADA  
NOBUYUKI BANSYO

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

KAZUHIRO MATSUDA  
KAORU MIZOGUCHI  
RYUSUKE WATANABE  
TOMOHIRO GOTO  
TAKAHIRO HARA

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

MOMO MICHISHITA  
KOTARO TAMURA  
CHAN KEAN YI  
HIDETAKA ONOZAWA  
TETSUYA SHIRAKAWA  
MUNENORI NAKANAO  
WOOSUK NA  
RYAN DANIEL MICHAELS  
NUTH BOONCHANYA  
NOI IIZUKA  
RYOMA ISHIGAKI  
YUDAI YOSHIDA  
NATSUMI KAMIYAMA  
HIROYA OSHIRO  
JUNPEI MASUI  
YUZUKI HARA

#### **LOGICALBEAT CO.,LTD.**

YOSHIKI DOMAE  
RUI MURATA  
TAKURO KAYUMI  
SAI ITABASHI

#### **ADDITIONAL COLLABORATION COMPANIES**

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

#### **CREATE VIDEO MEDIA PROVIDED BY POND5**

#### **SPECIAL THANKS**

YUKE TANIGUCHI  
TATSUHIKO SUGIMOTO  
MASAMICHI ITO  
ALL YUKE'S STAFF

## **BLIND SQUIRREL GAMES, INC.**

#### **FOUNDER/CEO/COO BRAD HENDRICKS**

#### **CFO KEN DOPHER**

#### **HEAD OF GLOBAL BUSINESS DEVELOPMENT AND STRATEGY ANDREEA ENACHE-THUNE**

#### **CHIEF SOFTWARE ARCHITECT MATTHEW FAWCETT**

#### **PRODUCTION DIRECTOR DAVID BAKER**

#### **STUDIO ART DIRECTOR ALAN LEE**

#### **QA/IT DIRECTOR RON BITZER**

#### **TECHNICAL DIRECTOR PATRICK GHIOCEL**

#### **ART DIRECTOR KOY VANOTEGHEM**

#### **PRODUCTION**

#### **EXECUTIVE PRODUCER CRAIG OSTRANDER**

#### **ASSOCIATE PRODUCERS SEAN CREVELING MAX SENA**

**PRODUCTION COORDINATOR**  
NATHAN MOORE

## **ART**

**CHARACTER ARTISTS**  
SCOTT ARMY  
ADAM SCHUMAN

**ENVIRONMENT ARTIST**  
ROBB ZINDT

**ASSOCIATE ART DIRECTORS**  
MIKE POPOVICH  
YVONNE CHUNG

**UI ARTISTS**  
KIMIE KIM-MIZUTANI  
SHELBY PETERSON

## **ENGINEERING**

**ENGINE PROGRAMMERS**  
MATT CAMPBELL  
ALEX DUBNIK

**GRAPHICS PROGRAMMERS**  
NOLAN CARNAHAN  
TYLER KIRK

**TOOLS ENGINEERS**  
MARK GABBY-LI  
NICK STORM

**GENERALIST PROGRAMMERS**  
JULIO JEREZ  
STEVE MERRIT  
SHEPARD LIMA

**ENGINEERING MANAGER**  
DOMINIC CAMARGO

## **QUALITY ASSURANCE**

DUSTIN MESA  
TOM VU  
CHRIS TURNLEY  
JESSICA FERRARELLA  
DIMITRI DELCASTILLO

## **SPECIAL THANKS**

MARK DOWNIE  
BOB MITCHELL  
ALEX RODRIGUEZ  
DMITRI SAVINE

## **PRODUCTION BABIES**

KATERI  
NATHAN

**VERWENDET OODLE. © 2008-2017**  
**RAD GAME TOOLS, INC**

# **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**  
ALEXANDER JONES  
COLIN O'HARA

**LICENSOR MANAGER**  
STEVE ISLAS

**PRODUCTION ASSISTANT**  
DINO ZUCCONI  
NATHAN CRAIG

**SENIOR DESIGNER**  
JASON VANDIVER

**DESIGNERS**  
CRISTO KYRIAZIS  
DAVID FRIEDLAND  
DEREK DONAHUE  
RAMELLE BALLESCA  
ALLEN FREENE  
RANDY GUILLOTE

**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 DIRECTOR, SOUND/AUDIO**  
VINCE PONTARELLI

**AUDIO MANAGER, AUDIO**  
SEAN CHARLES

**LEAD SOUND/AUDIO DESIGNER**  
JOSH JONES

**AUDIO/DIALOGUE SYSTEM DESIGNER**  
BRYAN SHERRILL

**ASSOCIATE AUDIO PRODUCTION**  
PATRICK JARRET

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

**VOICE OVER TALENT**  
MICHAEL COLE  
COREY GRAVES  
BYRON SAXTON  
JOJO OFFERMAN

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

**SPECIAL THANKS TO:**  
STEVE ISLAS

**SKYWALKER SOUND**  
JOHN ROESCH AND CREW

**CREATIVE DIRECTOR**  
LYNELL JINKS

**LEAD CHARACTER ARTIST**  
JONATHAN GREGORY

**SENIOR CHARACTER ARTIST**  
YUKI TAKAHASHI

**ARTISTS**  
AL SPONG  
CHRIS BOLTZ  
TIM BEARD

**ANIMATION TEAM LEAD**  
SHANE MACPHERSON

**LEAD ANIMATOR**  
JESSICA WU

**ANIMATORS**  
JEREMIAH STEWART  
THOMAS VAN CISE  
ERIC STURGEON  
KENNY GREENBLATT  
CASEY LIU  
JUSTIN PIXLER  
RYAN WALKER  
JOEL "JAC" CISNEROS  
GEORGE BANKS  
MATT PEPONIS  
BRIAN RUST  
KAMRON EWING

JOSH HOJ  
DAVID YUEN  
PREET UPPAL  
PANOP BOONSNONGCHEEP

**MANAGER, TRANSLATION**  
YURI TANAKA

**TRANSLATORS**  
AKANE YAMAMOTO  
ANNE AWAYA  
TOMOMI KOSAKA

**VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT**  
**TEAM SPECIAL THANKS**

DREW COMO  
DARIN ITO  
NOBU TAGUCHI  
CELIAN VARINI  
JACK LEUNG  
CHRIS KALOS  
SABINE BLAIR  
JOHN FRIAR  
BRUNO BUZZETTI  
JOSH ATKINS  
ROBERT CLARKE  
ETIENNE GRUNENWALD  
ERIC MASSOUD

**2K WWE TEAM EXTERNAL**  
**CONTRACTORS**

**PHOTOGRAPHER**  
DAVID KNOX

**PHOTOGRAPHER'S ASSISTANT**  
SHANE BARTLETT

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

**KYOS CO.,LTD.**  
NAOKO KINO  
AYUMU MIURA

**ZATUN**  
ABHINAV CHOKHAVATIA  
BHAVIN KUNJADIYA  
DHARMESH TALPADA  
JOPHRY CHRIS  
PARESH SAHOO  
PRADEEP SUTHAR  
RAHUL KUMAR

**FOG STUDIOS**

**CHAIRMEN & CEO**  
ED DILLE

**LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.**

**CEO**  
MANVENDRA SHUKUL

**CHIEF CREATIVE OFFICER**  
ROBERT OLSON

**COUNTRY MANAGER, JAPAN**  
KAI GUSHIMA

**PROJECT LEAD**  
SURENDRA KUMAR SINGH

**RIGGING ARTIST**  
IMRAN

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

**QC ARTISTS**  
DEVANSHU TYAGI  
RUPESH PATEL

**SPECIAL THANKS**

**SENIOR ACCOUNT MANAGER**  
MIEKO NAKAJIMA

**LEAD PROJECT MANAGER**  
MANISH BHANDARI

**PROJECT MANAGER**  
VIKRANT

**PROJECT COORDINATORS**  
MUDASIR NAQSHBANDI  
SHIVANGI CHAURASIA

**SR. LEAD TRANSLATORS**  
LALITHA CHANDRAN  
SUJANITHA SHANKAR

**SENIOR JAPANESE TRANSLATOR**  
BHAVNA DHAWAN

**JAPANESE TRANSLATOR**  
ANSHU ALMEIDA

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

**VIRTUOS LTD.**

**ART DIRECTORS**  
THANH HAI  
LI ZHONGHUA

**ART PRODUCERS**  
MINH THU  
YANG PEILIN  
WANG SHUYUN  
CHEN LIN

**TEAM LEADERS**  
THANH TRUC  
JIN XIYUN  
MENG LINGCHEN

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

## ORIGINAL FORCE LTD

**CEO**  
HARLEY ZHAO

**PRODUCER**  
SHIRLEY TANG

**PROJECT MANAGERS**  
ARROYO LI  
JULY WANG

**ART DIRECTOR**  
CHENG LIANG

**TEAM LEAD**  
XIAODONG HAN

**PROJECT LEAD (ART)**  
YONGCHUN XIE

**PROJECT LEAD (TECH)**  
QIAN WANG

**QUALITY CHECK (ART)**  
BEI ZHEN  
YALI GAO  
XIUJUAN KONG

**QUALITY CHECK (TECH)**  
YUHUA WANG  
LEI LU

**ARTISTS (ART)**  
ZHEN ZHANG  
LIN XU  
FENG CHEN  
ZHIQIANG GUO  
XIAOLIAN LI  
ZHONGNAN MAO  
SHIZONG TANG  
LI LI  
TAO LI  
HUAN SUN  
HE SUN

SHUJUN JIANG  
SUOYU ZHANG  
RONGJIAN LING  
LIANG WEI  
SHUO WANG  
YIMING LI  
JIANGWEI WAN  
LIZHE WANG  
LINZHAN FANG  
SHIGUANG SONG  
SHINGPENG YUAN  
HUA JIANG

**ARTIST (TECH)**  
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

**ART DIRECTOR**  
SHAWN VAN HEE HOW

**PROJECT LEAD**  
ARIS CHAN KAH HUI

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

## DIGITAL SCANNING AND RETOPOLOGY **PIXELGUN STUDIO**

**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  
ERIC KWAN  
JUSTIN SCHRIEFER  
KEVIN YOMCHINDA  
ALEX MCKAIE

**8-PLANETZ LIMITED**  
MITSURU SAYO

## **MOTION CAPTURE TALENT**

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

**UX MAGICIANS INC.**  
CREATIVE DIRECTOR  
ALFONZO "ZO" BURTON

**DIRECTOR OF UI/UX**  
JOZIAS DAWSON

**MANAGING DIRECTOR**  
JAMIE LYNN

## ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES

## PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT  
CHRISTOPH PECH

## **2K PUBLISHING**

**PRESIDENT**  
DAVID ISMAILER

**PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT**  
GREG THOMAS

**EVP, SPORTS DEVELOPMENT**  
JEFF THOMAS

## **2K CREATIVE DEVELOPMENT**

**VP, CREATIVE DEVELOPMENT**  
JOSH ATKINS

**CREATIVE DIRECTOR**  
ERIC SIMONICH

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

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

**CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS**  
WILLIAM GALE  
CATHY NEELEY  
MEGAN ROHR

**SR. MARKET RESEARCHER**  
DAVID REES

**USER TESTING MANAGER**  
FRANCESCA REYES

**MOTION CAPTURE SUPERVISOR**  
DAVID WASHBURN

**MOTION CAPTURE STAGE MANAGER**  
ANTHONY TOMINIA

**MOTION CAPTURE STAGE TECHNICIANS**  
JEN ANTONIO  
EMMA CASTLES  
JEREMY SCHICHEL  
ALEXANDRA GRANT  
CHRISTOPHER BARTON

**MOTION CAPTURE  
PRODUCTION MANAGER**  
CHARLES GHISLANDI

**MOTION CAPTURE  
TECHNICAL MANAGER**  
NATEON AJELLO

**MOTION CAPTURE SPECIALISTS**  
RYAN GIRARD  
MICHELLE HILL  
JOSE GUTIERREZ  
GIL ESPANTO  
JEREMY WAGES

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

**MOTION CAPTURE  
MEDIA SUPERVISOR**  
J. MATEO BAKER

**MOTION CAPTURE AUDIO ASSISTANT**  
ANDREW HANSON

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

## **2K CORE TECH**

**VP, TECHNOLOGY**  
MARK JAMES

**OPERATIONS MANAGER**  
PETER DRISCOLL

**PRODUCER**  
JASON JOHNSON

**PRODUCTION ASSISTANT**  
GREG VARGAS

**TECHNICAL DIRECTOR**  
TIM HAYNES

**ONLINE TECHNICAL DIRECTOR**  
LOUIS EWENS

**TECHNICAL ART DIRECTOR**  
JONATHAN TILDEN

**PRINCIPAL TECHNICAL ARTIST**  
KRIS DEMARTINI

**SENIOR SOFTWARE ENGINEER**  
MITCHELL FISHER

**SOFTWARE ENGINEERS**  
JASON HOWARD

**JUNIOR SOFTWARE ENGINEERS**  
HARRY HSIAO

## **2K CORE TECH- ONLINE ENGINEERING**

**LEAD SOFTWARE ENGINEER**  
ADAM LUPINACCI

**PRINCIPAL SOFTWARE ENGINEER**  
ALBERTO COVARRUBIAS

**SENIOR SOFTWARE ENGINEER**  
SCOTT BARRETT

**DEV OPS ENGINEER**  
TIM LYNCH

**SOFTWARE ENGINEERS**  
SOURAV DEY  
TAYLOR OWEN-MILNER

**JUNIOR SOFTWARE ENGINEERS**  
ALEC BROWNLIE  
JAMES DRYDEN

**QA TESTERS**  
MACKENZIE HUME  
KEITH VEDOL

## **2K MARKETING**

**VP OF MARKETING**  
CHRIS SNYDER

**DIRECTOR OF MARKETING**  
BRYCE YANG

**DIGITAL/ SOCIAL  
MARKETING MANAGER**  
BRYAN VORE

**ASSOCIATE BRAND MANAGER**  
ROBERT HEARON

**ASSOCIATE BRAND MANAGER**  
RAMON ARANDA

**MARKETING COORDINATOR**  
MITCHELL JAGODINSKI

**VP OF COMMUNICATIONS,  
THE AMERICAS**  
RYAN JONES

**SR. COMMUNICATIONS MANAGER**  
JAIME JENSEN

**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

**PRODUCTION ARTIST**  
CHRIS CRATTY

**DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION**  
KENNY CROSBIE

**VIDEO EDITOR/MOTION  
GRAPHICS DESIGNERS**  
MICHAEL REGELEAN  
ERIC NEFF

**ASSOCIATE MANAGER,  
VIDEO PRODUCTION**  
NICK PVLVANAINEN

**CREATIVE DIRECTOR, MARKETING**  
GABE ABARCAR

**DIRECTOR OF WEB**  
NATE SCHAUMBERG

**SR. WEB DESIGNER**  
KEITH ECHEVARRIA

**SENIOR WEB DEVELOPER**  
GRYPHON MYERS

**WEB PRODUCER**  
TIFFANY NELSON

**DIRECTOR, CHANNEL MARKETING**  
ANNA NGUYEN

**MANAGER, CHANNEL MARKETING**  
MARC MCCURDY

**PARTNER MARKETING SPECIALIST**  
KELSIE LAHTI

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

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

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

**ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS  
& LICENSING**  
AARON HISCOX

**SR. DIRECTOR OF EVENTS**  
LESLEY ZINN ABARRCAR

**EVENTS MANAGER**  
DAVID ISKRA

**EVENT TECH MANAGER**  
MARIO HIGAREDA

**DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE**  
IMA SOMERS

**CUSTOMER SERVICE MANAGER**  
DAVID EGGERS

**KNOWLEDGE BASE COORDINATOR**  
MIKE THOMPSON

**CUSTOMER SERVICE LEAD**  
CRYSTAL PITTMAN

**SENIOR CUSTOMER SERVICE  
ASSOCIATES**  
ALICIA NIELSEN  
RYOSUKE KUROSAWA

## **2K OPERATIONS**

**SVP, SR.COUNSEL**  
PETER WELCH

**COUNSEL**  
JUSTYN SANDERFORD  
AARON EPSTEIN

**VP, PUBLISHING, OPERATIONS**  
STEVE LUX

**DIRECTOR OF ANALYTICS**  
MEHMET TURAN

**SR. DATA ANALYST**  
ADAM DOBRIN

**SR. ANALYST**  
TUOMO NIKULAINEN

**DIRECTOR OF OPERATIONS**  
DORIAN REHFELD

**LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST**  
XENIA MUL

**OPERATIONS COORDINATOR**  
AARON HISCOX

## **2K IT & ONLINE OPERATIONS**

**SENIOR DIRECTOR, 2K IT**  
ROB ROUDEBUSH

**TECHNICAL DIRECTOR**  
RUSSEL MAINS

**SR. IT MANAGER**  
BOB JONES

**SR. ENGINEERING MANAGER**  
JOHN HEYSEK  
**SR. NOC MANAGER**  
VACLAV DOLEZAL

**SR. IT MANAGER**  
LEE RYAN

**ONLINE MANAGER**  
SCOTT DARONE

**NETWORK ENGINEER**  
DON CLAYBROOK

**SYSTEMS ENGINEERS**  
JOSEPH DAVILA  
MANISH PATEL  
PETR FIALA  
PETER PRIBYLINEC  
RADEK TROJAN

**SYSTEMS ADMINISTRATORS**  
FERNANDO RAMIREZ  
TAREQ ABBASSI  
SCOTT ALEXANDER  
DAVIS KRIEGHOFF  
JOSEPH THOMPSON

**IT SUPPORT SPECIALIST**  
CHRISTOPHER SMITH

**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

**QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER  
- SUPPORT TEAMS**  
JOSH LAGERSON

**PROJECT LEAD**  
MATT NEWHOUSE

**LEAD TESTERS - SUPPORT TEAM**  
CHRIS ADAMS  
NATHAN BELL  
TIMOTHY ERBIL  
ASHLEY CAREY  
BILL LANKER

**ASSOCIATE LEAD TESTERS**  
JOSHUA COLLINS  
JUSTIN WOLF  
JARED SHIPPS  
JORDAN WINEINGER  
MICHELLE PAREDES  
DAVE BENEDICT  
TOMMY SAMMONS  
ANA GARZA

**SENIOR TESTERS**  
CARLOS ANAYA  
MATT ABOG  
TODD PHILLIPS  
DEVAN SERRATO  
JAMES DABINETT  
ANDREW GARRETT  
BRYAN FRITZ  
GREG JEFFERSON  
BRIAN REISS  
ADAM JUNIOR  
ROBERT KLEMPNER  
HUGO DOMINGUEZ  
KRISTINE NACES  
DANIEL CAPERONIS  
JONATHAN VILLARIASA

## **QUALITY ASSURANCE TESTERS**

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

## **SPECIAL THANKS**

LESLIE CULLUM  
ALEX BELK  
LOUIS NAPOLITANO  
JOE BETTIS  
DAVID BARKSDALE  
RACHEL MCGREW  
CHRIS JONES  
JUAN CORRAL  
CAM STEED  
JOHN IMIG

TRAVIS ALLEN  
CANDICE JAVELLONAR  
JEREMY RICHARDS

## **2K CHINA CHENGDU QUALITY ASSURANCE**

**QUALITY ASSURANCE DIRECTOR**  
ZHANG XI KUN

**QUALITY ASSURANCE MANAGER**  
STEVE MANNERS

**QUALITY ASSURANCE PROJECT LEAD**  
WU XIAO BIN

**QUALITY ASSURANCE LEAD**  
GAO YOU MING

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

**QUALITY ASSURANCE  
SENIOR TESTERS**  
BAI GUI LONG  
JI YANG  
HU DIE  
LIU YA QIN  
LUO TAO  
ZHUO YU  
YUE CHANG YUE

## **QUALITY ASSURANCE TESTERS**

CHEN JI ZHOU  
CHEN SI YU  
CHEN TAI JI  
CHENG JIE YU  
DAI XUE LIANG  
FAN FU QIANG  
FAN HAO RAN  
GONG YI REN  
GOU QIAN  
HE YUN HAN  
HU HAO RAN  
HU YUN XIN  
HUANG HUA  
JIA JUN YU  
JIANG MENG CHUAN  
JIANG MENG TING  
JIANG XIAO YU  
LAN SHI BO  
LI PEI JIE  
LIU YU HENG  
LONG FU YU  
LU YI  
SHI LEI  
SONG LU YAO  
TANG YAO  
TENG SI  
TIAN MENG QI  
WAN YUE  
WANG DAN YANG  
WANG YUE

WU JIANG QIAO  
WU DI  
WU JIANG QIAO  
XIA XIAO HUI  
XIAO FEI  
XIE ZONG HAO  
XU RUI  
YANG QI XUE  
YANG WEN JING  
ZHANG BIAO  
ZHANG RAN  
ZHANG SHUAI  
ZHANG WEI  
ZHANG YIN XUE  
ZHANG YONG BIN  
ZHAO JU HAO  
ZHAO ZHI YAN  
ZHOU DAN  
ZHU JUN YU

## **SPECIAL THANKS**

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

## **IT ENGINEER**

ZHAO HONG WEI  
HU XIANG  
WANG PENG

## **2K INTERNATIONAL**

**VP, PUBLISHING OPERATIONS**  
MURRAY PANNELL

**SENIOR DIRECTOR, INTERNATIONAL  
MARKETING AND COMMUNICATIONS**  
JON ROOKE

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

**INTERNATIONAL BRAND MANAGER**  
NICOLAS STEMELÉN

**JR. INTERNATIONAL  
BRAND MANAGER**  
JAMES DODD

**HEAD OF INTERNATIONAL  
COMMUNICATIONS**  
WOUTER VAN VUGT

**INTERNATIONAL  
COMMUNICATIONS MANAGER**  
ROISIN DOYLE

**INTERNATIONAL COMMUNITY  
& SOCIAL MARKETING**  
IBRAHIM BHATTI

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

**2K INTERNATIONAL TEAM**

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

**2K INTERNATIONAL  
PRODUCT DEVELOPMENT**

**DIRECTOR, CREATIVE SERVICES AND  
LOCALISATION**  
NATHALIE MATHEWS

**LEAD PROJECT MANAGER**  
EMMA LEPEUT

**LOCALISATION PROJECT MANAGER**  
ALESSANDRO IRRANCA

**SR. MANAGER, GAME DESIGN**  
TOM BAKER

**GRAPHIC DESIGNER**  
JAMES QUINLAN

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

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

**WITH SUPPORT FROM LINGUOXA**

**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

**SPECIAL THANKS**  
SAJJAD MAJID

**LOCALIZATION TOOLS AND SUPPORT  
PROVIDED BY XLOC INC.**

**2K INTERNATIONAL  
QUALITY ASSURANCE**

**LOCALISATION QA MANAGER**  
JOSE MINANA

**MASTERING ENGINEER**  
WAYNE BOYCE

**MASTERING TECHNICIAN**  
ALAN VINCENT

**LOCALISATION QA SENIOR LEAD**  
OSCAR PEREIRA

**LOCALISATION QA PROJECT LEAD**  
ELMAR SCHUBERT

**LOCALISATION QA LEADS**  
FLORIAN GENTHON  
JOSE OLIVARES  
SERGIO ACCETTURA

**SENIOR LOCALIZATION  
QA TECHNICIANS**  
CHRISTOPHER FUNKE  
HARALD RASCHEN  
MANUEL AGUAYO  
NAMER MERLI  
PABLO MENÉNDEZ

**LOCALIZATION QA TECHNICIANS**

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

**TAKE-TWO INTERNATIONAL  
OPERATIONS**

ANTHONY DODD  
NISHA VERMA  
PHIL ANDERTON  
RICHARD KELLY

**2K ASIA TEAM**

**GENERAL MANAGER, ASIA**  
JASON WONG

**MARKETING DIRECTOR, ASIA**  
DIANA TAN

**SR. BRAND MANAGER, ASIA**  
TRACEY CHUA

**MARKETING MANAGER, ASIA**  
DANIEL TAN

**SR. PRODUCT EXECUTIVE**  
ROHAN ISHWARLAL

**JAPAN MARKETING MANAGER**  
MAHO SAWASHIMA  
TAKAHIRO MORITA  
HIDE SHIMIZU

**KOREA MARKETING MANAGER**  
DINA CHUNG

**SR. LOCALIZATION MANAGER**  
YOSUKE YANO

**LOCALIZATION ASSISTANT**  
YASUTAKA ARITA

**TAKE-TWO ASIA OPERATIONS**  
EILEEN CHONG  
VERONICA KHUAN  
CHERMINE TAN  
TAKAKO DAVIS  
RYOKO HAYASHI

**TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT**

ERIK FORD  
SYN CHUA  
ELLEN HSU  
PAUL ADACHI  
FUMIKO OKURA  
HIDEKATSU TANI  
HENRY PARK  
FRED JOHNSON  
JULIUS CHEN  
KEN TILAKARATNA  
ALBERT HOOLSEMA

**SPECIAL THANKS**

STRAUSS ZELNICK  
KARL SLATOFF  
LAINIE GOLDSTEIN  
DAN EMERSON  
JORDAN KATZ  
DAVID COX  
TAKE-TWO SALES TEAM  
TAKE-TWO DIGITAL SALES TEAM  
TAKE-TWO CHANNEL MARKETING TEAM  
SIOBHAN BOES  
HANK DIAMOND  
ALAN LEWIS  
DANIEL EINZIG  
CHRISTOPHER FIUMANO  
PEDRAM RAHBARI  
EDIZ BASOL  
JENN KOLBE  
2K IS TEAM  
GREG GIBSON  
TAKE-TWO LEGAL TEAM  
DAVID BOUTRY  
JUAN CHAVEZ  
RAJESH JOSEPH  
GAURAV SINGH  
ALEXANDER RANEY

BARRY CHARLETON  
JON TITUS  
GAIL HAMRICK  
TONY MACNEILL  
CHRIS BIGELOW  
BROOKE GRABRIAN  
KATIE NELSON  
CHRIS BURTON  
CHRISTINA VU  
BETSY ROSS  
PETE ANDERSON  
OLIVER HALL  
MARIA ZAMANIGO  
NICHOLAS BUBLITZ  
NICOLE HILLENBRAND  
DANIELLE WILLIAMS  
ARIEL OWENS-BARHAM  
KYRA SIMON  
ASHISH POPLI

## WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

**EVP OF CONSUMER PRODUCTS**  
CASEY COLLINS

**VP OF INTERACTIVE LICENSING**  
ED KIANG

**DIRECTOR OF GAMES**  
DAVID WOLDMAN

**MANAGER INTERACTIVE PRODUCT**  
EVAN LEVY

**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**  
MIKE CALABRESE  
MICHAEL BEARD  
MARC POMARICO

**MANAGING PRODUCER**  
CHRIS LAWLER  
GAVIN O'SHEA

**SENIOR ASSOCIATE PRODUCER**  
ALEX PIERCE

**PRODUCER**  
PAUL VERBITSKY

**ASSOCIATE PRODUCERS**  
KEVIN SUTTON

**PRODUCTION ASSISTANTS**  
ALLAURA PAGONO  
MATHEW MILLER  
MICHAEL SHUPP  
TIMOTHY DAYTON  
MEGAN FLOYD  
JOSE MORENO JR  
DAVID WALSH  
RACHEL VERRIER

**EDITING**  
KEN BERCHEM  
KEVIN MATTICE  
MIKE LEE  
SLIM SIMON

**VICE PRESIDENT, PRODUCTION AND GRAPHICS**  
CHRIS SICILIANO

**SENIOR DIRECTOR, 3D**  
KEVIN CALLAHAN

**SENIOR DIRECTOR, 2D**  
DAN ORMSBY

**BROADCAST MEDIA MANAGEMENT**  
ERIC MASSOUD  
MATTHEW BRUCATO  
KEITH HANSEN  
CHRIS GIANNINI  
GINA SCIAME

**PRODUCTION COORDINATOR**  
AMANDA WICKHAM  
LEE MAURO

**PRODUCTION MANAGER**  
SUSAN SCHULTZ

**ART DIRECTORS**  
SOYON YUN  
SJ DELUISE

**2D SENIOR GRAPHIC DESIGNERS**  
DIONISIOS EFKARPIDIS  
MIKE KINNEY

**2D GRAPHIC DESIGNERS 2**  
SEAN MATOS  
PAUL ROBINSON  
GAETAN DESIMONE  
COREY PETRINI

**2D GRAPHIC DESIGNER 1**  
DEREK RAGOS

**2D JUNIOR GRAPHIC DESIGNER**  
AVERY SUTTON

**SENIOR VICE PRESIDENT,  
INTELLECTUAL PROPERTY**  
LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

**DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY**  
FRANK VITUCCI

**PHOTOGRAPHY EDITING**  
JAMIE NELSON  
JOSHUA TOTTENHAM

**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

**EXECUTIVE SOUNDTRACK PRODUCER**  
DWAYNE "THE ROCK" JOHNSON

**MUSIC CREDITS AVAILABLE AT** [HTTPS://WWW.2K.COM/WW2K18/CREDITS](https://www.2k.com/ww2k18/credits)

INTERNATIONAL COPYRIGHTS SECURED.  
USED BY PERMISSION.  
ALL RIGHTS RESERVED. DO NOT  
DUPLICATE.

WARNING: "IT IS A VIOLATION OF  
FEDERAL COPYRIGHT LAW TO  
SYNCHRONIZE THIS VIDEO GAME WITH  
VIDEO TAPE OR FILM, OR TO PRINT THE  
COMPOSITION(S) EMBODIED ON THIS  
VIDEO GAME IN THE FORM OF STANDARD  
MUSIC NOTATION,  
WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN  
PERMISSION OF  
THE COPYRIGHT OWNER."

ZLIB COPYRIGHT (C) 1995-2017 JEAN-  
LOUP GAILLY AND MARK ADLER

THIS SOFTWARE IS PROVIDED 'AS-IS',  
WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED  
WARRANTY. IN NO EVENT WILL THE  
AUTHORS BE HELD LIABLE FOR  
ANY DAMAGES ARISING FROM THE USE  
OF THIS SOFTWARE.

PERMISSION IS GRANTED TO ANYONE TO  
USE THIS SOFTWARE FOR ANY PURPOSE,  
INCLUDING COMMERCIAL APPLICATIONS,  
AND TO ALTER IT AND REDISTRIBUTE IT  
FREELY, SUBJECT TO THE FOLLOWING  
RESTRICTIONS:

1. THE ORIGIN OF THIS SOFTWARE MUST NOT BE MISREPRESENTED; YOU MUST NOT CLAIM THAT YOU WROTE THE ORIGINAL SOFTWARE. IF YOU USE THIS SOFTWARE IN A PRODUCT, AN ACKNOWLEDGMENT IN THE PRODUCT DOCUMENTATION WOULD BE APPRECIATED BUT IS NOT REQUIRED.
2. ALTERED SOURCE VERSIONS MUST BE PLAINLY MARKED AS SUCH, AND MUST NOT BE MISREPRESENTED AS BEING THE ORIGINAL SOFTWARE.
3. THIS NOTICE MAY NOT BE REMOVED OR ALTERED FROM ANY SOURCE DISTRIBUTION. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

ALL TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

THE NAMES AND LOGOS OF ALL STADIUMS ARE TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS AND ARE USED BY PERMISSION.

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

# EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (diese „Vereinbarung“) kann in unregelmäßigen Abständen aktualisiert werden. Die aktuell gültige Version wird auf [www.take2games.com/leuts](http://www.take2games.com/leuts) (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE“ BEINHÄLT SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDÜCHER, VERAPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL, DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA („LIZENZGEBER“, „WIR“, „UNS“, ODER „UNSER“) SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER [WWW.TAKE2GAMES.COM/PRIVACY](http://www.take2games.com/privacy), SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER [WWW.TAKE2GAMES.COM/LEGAL](http://www.take2games.com/legal). DIESER EINZUTRÄNDISIERERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESER VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

## LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spieleplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwareokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird. Je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszuliegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbeziehungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauspielfiguren, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzlichen Strafen von bis zu 150.000 US-Dollar pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

## LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu nutzen:

- die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;
- die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu verpacken, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;
- die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);
- eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht;
- die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zu selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
- die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder einer Speichermedium zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- die Software in einem Computerspielercenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen;
- die Software ganz oder in Teilen zurückzubauen (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;
- Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;
- einem anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;
- zu cheaten bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;
- gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;
- die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetz und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

**ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTEINKL. DIGITALER KOPIEREN:** Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures“) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpackt, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragrafen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

**ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTEN KOPIE:** Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon

zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwareokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNSCHÄDDET DES VORSTEHENDEN WÜRDEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

**TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN:** Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. anderer Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen, wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Der Lizenzgeber ist berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen, einschließlich unter anderem alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar dreißig (30) Tage nach vorheriger Ankündigung oder sofort, sofern ein Grund vorliegt, der außerhalb der Kontrolle des Unternehmens liegt oder Sie eine der Vereinbarungen oder Richtlinien im Zusammenhang mit dieser Software verletzt haben, einschließlich dieser Vereinbarung, der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers und/oder den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers.

**DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE:** Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Charaktere, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urhebererschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

**INTERNETANSCHLUSS:** Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

**BENUTZERKONTEN:** Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Softwareokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software-spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

#### **VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE**

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und virtueller Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spielaktivitäten zu verdienen, finden die folgenden zusätzlichen Bedingungen in diesem Absatz Verwendung.

**VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE:** Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („virtuelle Gegenstände“) kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregelter eingeschränkter Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spiel Spaß ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht anderweitig durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung/von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich verteilen.

**VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG & VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN:** Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Spielplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Store, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie lizenziert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung

ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Wahrung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufte virtueller Wahrung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Wahrung fest, den Sie pro Geschaftsvorgang und/oder pro Tag kaufen konnen, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehoriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusatzliche Einschrankungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufte oder genutzte virtueller Wahrung, hinsichtlich ihrer Nutzung von virtueller Wahrung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Wahrung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie hatten allein fur jeden Kauf von virtueller Wahrung, der uber Ihr Benutzerkonto getatigt wird, unabhangig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

**BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS:** Sie konnen in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Wahrung (die virtuellen Gegenstande) die Ihnen zur Verfugung stehen, einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behalt sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen samtliche Kalkulationen zu virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behalt sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Wahrung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenstanden oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgange abgewickelt werden. Wahrend der Lizenzgeber bemuhlt ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzufuhren, erkennen Sie hiermit an und erklaren sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfugbarer virtueller Wahrung/verfugbarer virtueller Gegenstande auf Ihrem Benutzerkonto endgultig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen konnen, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

**VERWENDUNG VIRTUELLER WAHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTANDE:** Der Spieler kann gekaufte virtuelle Wahrung/gekaufte virtuelle Gegenstande im Verlauf des Spiels in ubereinstimmung mit dem Spielregeln fur Wahrung und Gegenstande, die je nach zugehoriger Software unterschiedlich sein konnen) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande durfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden konnen jederzeit geandert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfugbare virtuelle Wahrung/verfugbaren virtuellen Gegenstande verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfugbaren Guthaben an virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden. Sie mussen uber ausreichend virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande auf Ihrem Benutzerkonto verfugen, um eine Transaktion innerhalb der Software abzuschlieen zu konnen. Virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande in Ihrem Benutzerkonto konnen ohne vorherige Ankundigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgebogen werden. Sie konnen z.B. virtuelle Wahrung oder virtuelle Gegenstande verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie hatten fur jede Verwendung der virtuellen Wahrung/virtuellen Gegenstande, die uber Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhangig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzuglich benachrichtigen, wenn Sie eine uber Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support) richten.

**NICHTEINLOSBARKEIT:** Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande konnen nur gegen spielinterne Gegenstande oder Dienstleistungen eingekauft werden. Sie durfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Wahrung umgewandelt werden. Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande konnen zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen naturlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstande eingelost werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrucklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Wahrung und virtuelle Gegenstande haben keinen Barwert. Wahrend der Lizenzgeber noch eine andere naturliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Wahrung bzw. virtuelle Gegenstande in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Wahrungen.

**KEINE RUCKERSTATTUNG:** Alle Kaufe von virtueller Wahrung und virtuellen Gegenstanden sind endgultig und unter keinen Umstanden erstattungsfahig, ubertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschrankt berechtigt, diese virtuelle Wahrung/virtuellen Gegenstande in seinem alleinigen Ermessen zu verwerten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzandern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenuber noch anderen Person gegenuber fur die Ausubung dieser Rechte.

**KEINE UBERTRAGUNG:** Die ubertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrucklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behalt sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Wahrung/virtuellen Gegenstande zu kundigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kundigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fordern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitaten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklaren sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschaftsfuhrer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schaden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitaten verursacht wurden, und fur die volle Verantwortung sowie die Haftung zu ubernehmen. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhangig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder ruckgangig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise fur Betrug, Verstoe gegen diese Vereinbarung, Verstoe gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsatzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mogliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklaren Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfugbare virtuelle Gegenstande/verfugbaren virtuellen Gegenstande einschranken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Wahrung/virtuelle Gegenstande und andere Gegenstande im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kundigen oder aussetzen kann.

**STANDORT:** Die virtuelle Wahrung ist nur fur Kunden an bestimmten Standorten verfugbar. Sie konnen keine virtuelle Wahrung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

#### **BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES**

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschlielich des Kaufs von virtueller Wahrung/virtuellen Gegenstanden) unterliegen den zusatzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil Ihrer Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht fur Kreditkarten- oder Bankgebuhren oder sonstige Gebuhren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder uber einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung fur solche Transaktionen ausdrucklich ab und Sie erklaren sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen uber und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschlielich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgehens und soweit gesetzlich zulassig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewahrleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Anspruche in Verbindung mit der Software bezuglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Anspruche nach Verbraucherschutz- oder ahnlichen Gesetzen oder Anspruche wegen Verstoen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an samtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht ubertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerat vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfugungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geographischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befindet und nicht auf der Liste der „Specially Designated Nationals“ des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons“ oder der „Entity List“ des US-amerikanischen Finanzministeriums gefuhrt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittpartei dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen geltend zu machen.

#### **DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG**

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklaren Sie Ihr Einverstandnis mit den Bedingungen uber die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklarung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine

verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung Ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestellenstatus, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

#### **GEWÄHRLEISTUNG**

**BEZUGNEHME GEWÄHRLEISTUNG:** Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab auf gezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer erhaltend erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltende Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielekonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole. Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software; oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist; oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Länder den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, Sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind, und gilt nicht für den normalen Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde und Sie in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sind, garantiert der Lizenzgeber für die Funktionsfähigkeit der Software und gibt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, unbeschadet ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreibt.

#### **IHRE PFLICHTEN GEGENÜBER DEM LIZENZGEBER**

Sie sind samt einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund Ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen.

**IN KEINEM FALL HAFTET DER LIZENZGEBER FÜR BESONDERE, NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND SOWEIT GESETZLICH ZULASSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHADEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADEN ERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLASSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWISEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULASSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.**

**IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESETZTEN KLAGEFORM, JEMLS ÜBER DEN VON IHNEN IN DEN VORANGEANGANGENEN ZWÖLF (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBÜHREN BEZIEHUNGSWEISE ÜBER EINEM BETRAG VON 200 US-DOLLAR – JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HÖHERE IST.**

**DA EINIGE STAATEN/LÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWINGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TROD ORDNER PERSONENSCHÄDEN, TROD FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESE BESTIMMUNGEN SOWIE ALLE SCHIEDSVERFAHREN ÜBER DEN VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. WENN SIE BEISPIELSGEWEISE IN EINEM EU-MITGLIEDSTAAT WOHNHAFT GEMELDET SIND, DANN IST DER LIZENZGEBER, UNGACHTET DER OBEN DARGELEGTEN BESTIMMUNGEN, FÜR ALLE VERLUSTE ODER SCHÄDEN HAFTBAR, DIE IHNEN AUS EINER BEGRÜNDET VORHERSEHBAREN VERLETZUNG ODER MISSACHTUNG DIESER VEREINBARUNG DURCH DEN LIZENZGEBER ENTSTEHEN, NICHT JEDOCH FÜR UNVORHERSEHBARE VERLUSTE ODER SCHÄDEN.**

**DIESE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EINE INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ UNTERSAGT WIRD, DESSEN FOLGEN UNAUSSWEICHLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.**

**WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLOWSS VON DATEN ZU ODERVON UNSEMERN NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, UND ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBANBIETERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER TROD HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE ERGEBNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNTEN.**

#### **BEENDIGUNG**

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigen. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele) wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihre Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht

die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuelle Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

#### **EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN**

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz(c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nächstehend angegebenen Standort.

#### **BILIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL**

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billigkeitrechtliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

#### **STEUERN UND ABGABEN**

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

#### **NUTZUNGSBEDINGUNGEN**

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

#### **VERSCHIEDENES**

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung aus einem beliebigen Grund als nicht durchsetzbar gelten, wird diese Bestimmung so umformuliert, dass sie durchsetzbar wird, und die anderen Bestimmungen dieser Vereinbarung bleiben davon unberührt.

#### **ANWENDBARES RECHT**

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen des US-amerikanischen Bundesstaates New York (ohne Rücksicht auf mögliche Kollisionsnormen), so wie diese Gesetze auf Vereinbarungen angewendet werden, die innerhalb von New York zwischen Einwohnern von New York geschlossen und ausgeführt werden, außer es gilt US-amerikanisches Bundesgesetz. Sofern der Lizenzgeber für den jeweiligen Fall nicht ausdrücklich darauf schriftlich verzichtet oder kein Widerspruch mit den örtlichen Gesetzen besteht, liegt der Gerichtsstand für Klagen im Zusammenhang mit dem vorliegenden Gegenstand einzig und allein bei den Staats- und Bundesgerichten am Sitz der Hauptniederlassung des Lizenzgebers (Bezirk New York, New York, USA). Sie und der Lizenzgeber unterwerfen sich der Zuständigkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass Vorladungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise zugestellt werden können, ebenso wie in der in den Gesetzen des Bundesstaates New York und den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise. Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den Internationalen Warenauf (Wien, 1980) auf diese Vereinbarung bzw. auf Auseinandersetzungen oder Geschäftsabschlüsse im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet. Sollten Sie hingegen in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sein, profitieren Sie von den obligatorischen Bestimmungen des Verbraucherschutzgesetzes des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, und sind berechtigt, vor einem Gericht des Mitgliedsstaates, in welchem Sie wohnhaft gemeldet sind, ein Gerichtsverfahren im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung anzustrengen.

**WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, USA.**

Die Benutzung dieser Software unterliegt allen weiteren Bedingungen der Endnutzerlizenzvereinbarung.

© 2017 Nintendo, Nintendo Switch und Joy-Con are trademarks of Nintendo. © 2005-2017 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten. 2K, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Markenzeichen und/oder eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Die WWE-Programme, Superstarmen, Bilder, Abbildungen, Slogans, Wrestling-Moves, Marken, Logos & Urheberrechte sind das ausschließliche Eigentum der WWE und ihrer Tochterunternehmen. © 2017 WWE. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen, Logos und Urheberrechte sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Executive Soundtrack Producer Dwayne Johnson.