XBOX ONE

WWE 2K18

WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zum Xbox One System sowie in den Handbüchern des verwendeten Zubehörs. **www.xbox.com/support.**

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen 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 Videospielen 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

Xbox One Wireless Controller

LT (Halten) + L Laufen

RT Reversal

Objekte aufheben / Klettern

LB (antippen) + L in Richtung Seile/Apron: Auf Apron stellen

LB gedrückt halten + L in Richtung Seile: Ring betreten/verlassen

Aktuelles Ziel anzeigen

RB Körperteile aus Front Facelock und bei am Boden liegenden Gegnern anvisieren

RB + A oder B oder X oder Y

Y Signature/Finisher/ RB + Y: OMG!

X Schlag/Starker Schlag (halten)

B Irish Whip (im Stehen) Pin (neben am Boden liegendem Gegner)

A (antippen) Front Facelock/Linker Stick + (antippen) normaler Griff/ Linker Stick + (halten) starker Griff

L Superstar steuern

↑ Wake Up-Taunt
↓ Zwischen Signature/Finisher wechseln
← Zuschauer-Taunt
→ Gegner-Taunt

≡ Pause

R Gegner neu positionieren
R klicken: Anderen Gegner anvisieren (bei aktivierter manueller Zielauswahl)

SPIELSTEUERUNG

GRIFFE

Normaler Griff:
L ↑/↓/←/→ + A

Starker Griff:
L ↑/↓/←/→ + A halten

Gegner umdrehen:
R ← oder →

Snapmare zu Sitzposition:
R ↓

FRONT FACELOCK

Lock-Up: Um einen Gegner im Front Facelock zu packen, drückst du A, ohne L in eine Richtung zu bewegen.

Griff: L ↑/↓/←/→ + A

Haltegriff: A bei L in neutraler Position

Aufgabe-Move: A halten

Schlag: X

Irish Whip: B

Front Facelock lösen: LB

Körperteile anvisieren: RB + A oder B oder X oder Y

ZIEHEN VON GEGNERN

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

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

Umgebungsangriffe: Linker Stick in eine Richtung und X halten. Um den Gegner über die Seile zu werfen, drücke den linken Stick in eine Richtung und halte RB und X.

Irish Whip: B

Snapmare: R ↓

Front Facelock: A

Loslassen: LB

TRAGEN

Hebe deinen Gegner hoch, indem du RB hältst und den rechten Stick nach ↑/↓/←/→ bewegst. Du kannst bestimmte Griffe unterbrechen, um deinen Gegner zu tragen, indem du RB hältst, wenn der Move die Trageposition erreicht. Verteidiger können dem Tragen entkommen, indem sie schnell B drücken.

Griffe: A

Umgebungsangriff: Linker Stick in eine Richtung und X halten.

Position wechseln: Rechter Stick ↑/↓/←/→

GEGNER NEU POSITIONIEREN

Mit Ⓡ positionierst du einen am Boden liegenden oder ermüdeten Gegner neu.

LIEGENDER GEGNER

Gegner hochheben: Ⓡ ⬆

Gegner umdrehen: Ⓡ ⬅/➡

Gegner in Sitzposition heben: Ⓡ ⬇

An Kopf, Seite oder Füßen sind folgende Aktionen möglich:

Griff: A

Starker Schlag: X halten

Aufgabe-Move: A halten

Körperteile anvisieren: RB + A

AUFGABE-MOVES

Bewege Ⓡ 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 Tasten (A/B/X/Y) drücken. Die zu drückende Taste wechselt jedoch ständig, also pass auf!

PINFALLS

Drücke A, 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 B drücken, um einen manuellen Rope Break auszuführen.

Unfaire Pins

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

REVERSALS

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

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

Oranges RT-Symbol: Schwerer 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: Ⓡ ⬅/➡

Hochheben und oben auf Turnbuckle platzieren: Ⓡ ⬆

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

ERMÜDETE GEGNER IN DEN SEILEN

Gegner auf mittlerem Seil platzieren:
Ⓡ ⬅ 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 RB hältst und A drückst.

Wenn du dich mit deinem Gegner im Kettenwrestling verkeilt hast, kannst du versuchen, mit einem Kettengriff die Oberhand zu gewinnen (X, Y, B). In einem Kettengriff findest du mit dem rechten Stick die Schwachstelle. Der Angreifer kann seinen Gegner auch mit X schlagen oder mit A an ihm zerren.

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 Ⓛ auf die Seile zu, halte RB und drücke LB.

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 A vorzeitig abbrechen, erhältst dann aber eine Beeinträchtigung.

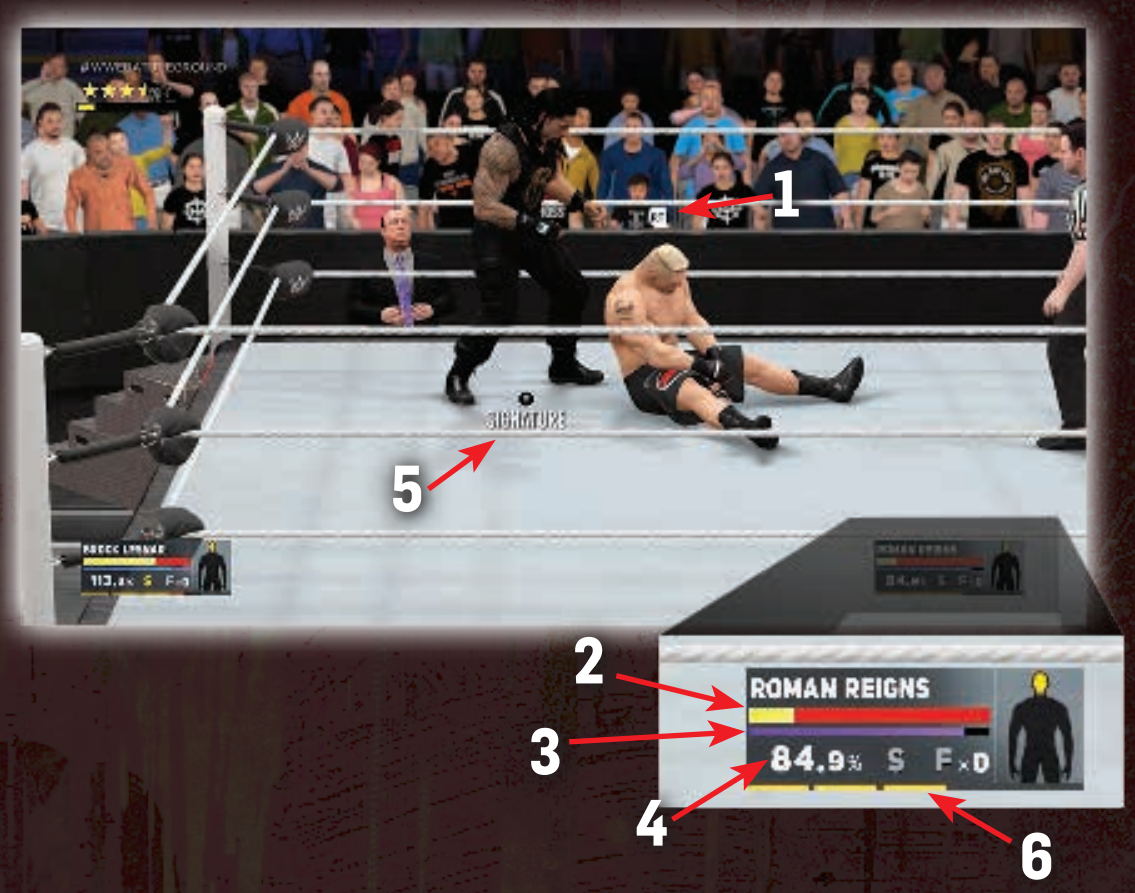
TISCH

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 eine Finisher dafür nutzen zu müssen.
Das Table-Break-Symbol zeigt an, dass du mit A 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 einen Klick mit Ⓡ ein anderes Ziel wählen. Der Name deines neuen Ziels erscheint über deinem Superstar.

SPIELBILDSCHIRM



1. **Reversal-Hinweis:** Drücke rechtzeitig RT, 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 Y, sobald der Hinweis angezeigt wird, um deine(n) 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 Siegposen 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 Einzugsoptionen 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.

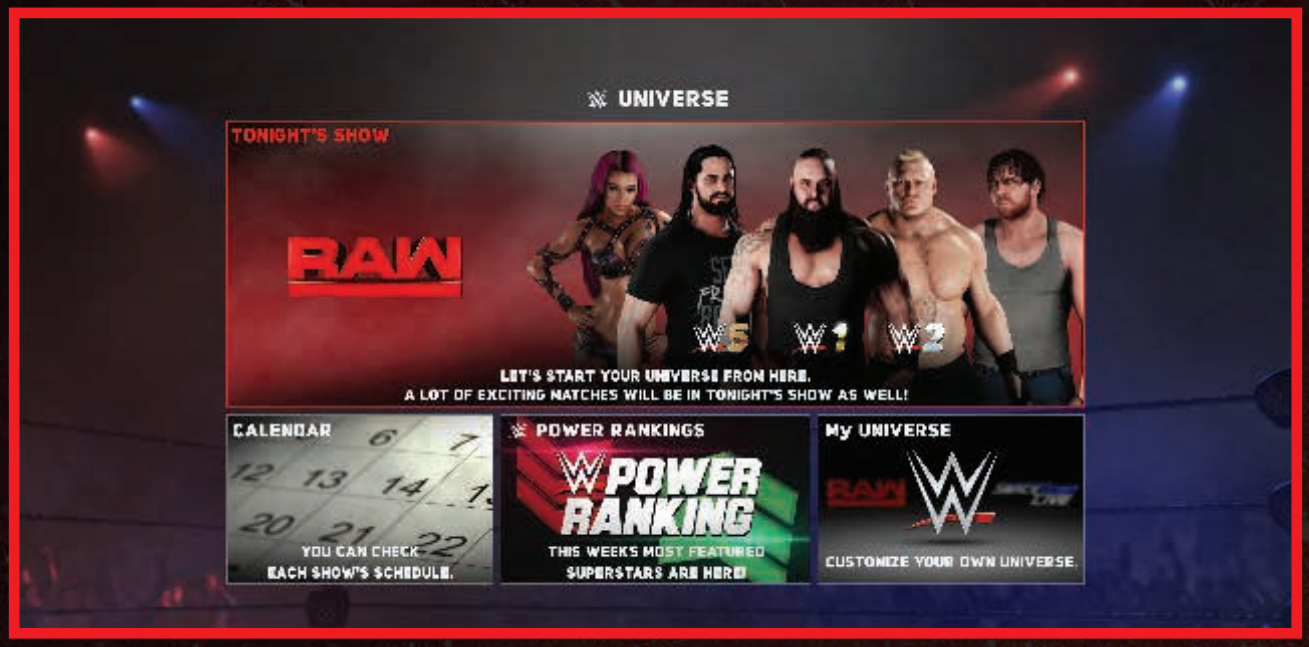
NEU! Erstellte Matches: Dieser neue Modus erlaubt es Spielern, neue Matchtypen zu erschaffen und anzupassen. Dank vollständiger Integration in den Universum-Modus können Spieler ihre „Marke“ vollständig anpassen.

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

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

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!

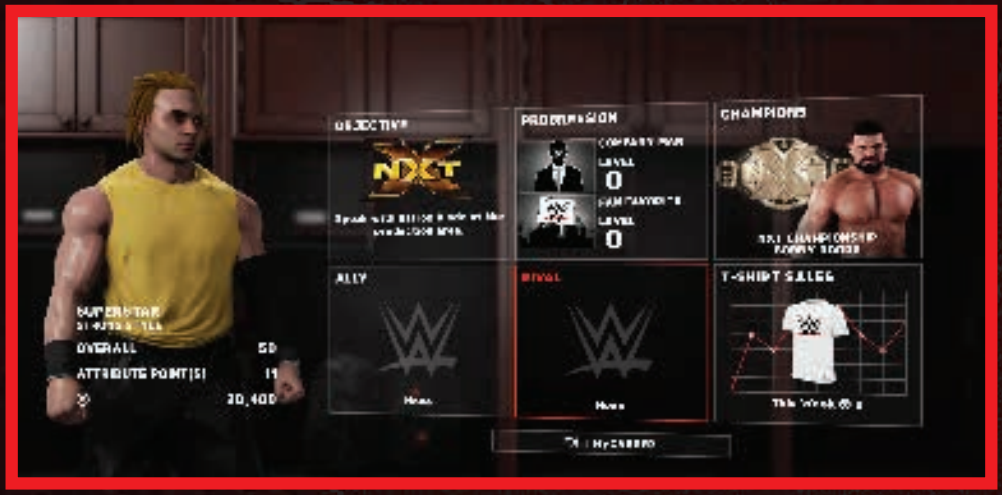


Meine KARRIERE

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. Fälle 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.

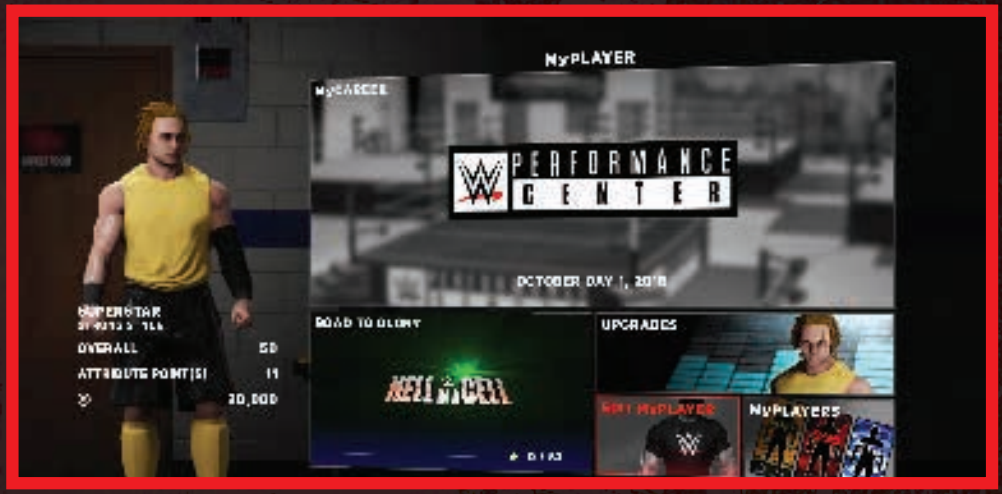
Im Backstagebereich wirst du vielen verschiedenen Persönlichkeiten begegnen. Verbünde dich mit verschiedenen General Managers und ***WWE***-Superstars, immer in der Hoffnung, WrestleMania zu erreichen. Erledige Nebenquests für beliebte ***WWE***-Superstars, Legenden und Manager des Unternehmens. Wenn 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, Attributspunkte 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 DIRECTORS
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
TSUYOSHI KOBAYASHI
KOUHEI MASUDA
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
RYOUHEI HOSOKAWA
SYUJI MIYASHITA
SHINGO SOGABE
YUKI AWAZU
KOSUKE SAITO
HAO CHENG
KENSUKE SAKAMOTO
NORIKI KAIHOKU
KAZUMA YOSHOU
HIROSHI KANDA
SOTARO ARAKAWA
SHINYA UENO
JUNYA UEDA
YUICHI ASHIBE
YUHO NOMURA
HIDEHIRO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA
YUZURU NAKAMURA
TENMARU TAKASAKI
KAZUHO KANEYA
HARUKA ISOGAI
YUUKI NAKAJIMA
JUNICHI OHTANI
RYOU ABE
YUKIO TAKAHASHI
SHINGO GOTO

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
YUKIHITO 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
SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

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

ADMINISTRATION SUPPORT
YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO

LEGAL DEPARTMENT
KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

FINANCE DEPARTMENT
NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT,LLC.
RYU TAKADA
TOSHIJI HAZUMI
AKIHISA SHIOTA
AIKA OKADA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.
KAZUHIRO MATSUDA
KAORU MIZOGUCHI
RYUSUKE WATANABE
TOMOHIRO GOTO
TAKAHIRO HARA

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

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

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

CREATE VIDEO MEDIA PROVIDED BY POND5

SPECIAL THANKS
YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
ALL YUKE'S STAFF

PUBLISHED BY 2K

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

VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT TEAM

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
GREG THOMAS

EVP, SPORTS DEVELOPMENT
JEFF THOMAS

EXECUTIVE PRODUCER
MARK LITTLE

EXECUTIVE PRODUCER
LUKE WASSERMAN

SENIOR PRODUCER
ARNAUD FREY

PRODUCERS
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 FREESE
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
RONGIJIAN LING
LIANG WEI
SHUO WANG
YIMING LI
JIANGWEI WAN
LIZHE WANG
LINZHAN FANG
SHIGUANG SONG
SHNGPENG 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
DEVEON EVERHART-AIKENS
JACOB MICHAEL MCCARTER
MIKE SHARRER
SANTANA GARRETT
CALLEE WILKERSON
JUAN MANUAL GONZALES MORALES
SHANNON GAINES
NATALIE BRIGGS
TANEA NICOLE BROOKS
RACHAEL ELLERING
BRITTANY BAKER

UX MAGICIANS INC.
CREATIVE DIRECTOR
ALFONZO "ZO" BURTON

DIRECTOR OF UI/UX
JOZIAS DAWSON

MANAGING DIRECTOR
JAMIE LYNN

ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES

PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT
CHRISTOPH PECH

2K PUBLISHING

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 SCHICHTEL
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 ENGINGEER
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 PYLVANAINEN

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 REHFIELD

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
SHAVAWN WASHINGTON
DEREK HAYES
SETH KENT
BRYCE FERNANDEZ
ETHAN LEE
ZACHARY LITTLE
JEN LUNDERS
JASUN GRAF
DOUGLAS REILLY
JULIAN MOLINA
DAVID DALIE
CHARLES GOLANGCO
JOSH HULL
ALEXANDRO CALDERON
ZACHARY LITTLE
SOMMER SHERFEY
WENCESLAO CONCINA
ANDREW CRUZ
ANDREW MORRIS
ANGELO LETO

ANNASTASIA LARSEN
ASHELY THORNTON
CAGE RABIDEAU
CALVIN CORDERO
CAMERON ESS-HAGHABADI
CHAD MORTON
CIERA SCOTT
CODY FITZHUGH
CORY PATT
DAVID PARKER
DAVID WINEINGER
DEJON CAGE
DEVIN SMITH
GRANT SIMANTON
HEATHER TORRES
JACE MCEWEN
JOEY FUENTES
KERRY SANDHU
LANDEN SCOTT
LEONARD SHAVERDIAN
LIANA PIEDRA
MAKO WARD
MICHAELA GALINDO
NICOLAS DEMORANVILLE
RAUL RODRIGUEZ
REGINALD CLARK
SIERRA ROBERTS
THOMAS BROWN
ZACHARY CONOVER

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 STEMELEN

JR. INTERNATIONAL BRAND MANAGER
JAMES DODD

HEAD OF INTERNATIONAL COMMUNICATIONS
WOUTER VAN VUGT

INTERNATIONAL COMMUNICATIONS MANAGER
ROISIN DOYLE

INTERNATIONAL COMMUNITY & SOCIAL MANAGER
IBRAHIM BHATTI

HEAD OF INTERNATIONAL TERRITORY AND EXPORT MARKETING
WARNER GUINÉE

2K INTERNATIONAL TEAM
AARON COOPER
AGNÉS ROSIQUE
ALISON GRAM
ANNE SPETH
BEN SECCOMBE
BELINDA CROW
CARLO VOLZ
CARLOS VILLASANTE
CAROLINE RAJCOM
CHARLEY GRAFTON-CHUCK

DAVE BLANK
DENNIS DE BRUIN
DIANE HEINZELMANN
FRANCOIS BOUVARD
GEMMA WOOLNOUGHT
JAN STURM
JEAN-PAUL HARDY
JULIEN BROSSAT
LIEKE MANDEMAKERS
MARIA MARTINEZ
ROGER LANGFORD
SANDRA MAURI
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
SEAN PHILLIPS
STEFAN EDER
YOONA KIM
ZAIDA GOMEZ

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

DIRECTOR, 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 LINGOONA

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

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

SPECIAL THANKS
SAJJAD MAJID

LOCALIZATION TOOLS AND SUPPORT PROVIDED BY XLOC INC.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALISATION QA MANAGER
JOSÉ MIÑANA

MASTERING ENGINEER
WAYNE BOYCE

MASTERING TECHNICIAN
ALAN VINCENT

LOCALISATION QA SENIOR LEAD
OSCAR PEREIRA

LOCALISATION QA PROJECT LEAD
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
DIMITRY KUZMIN
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
FRÉDÉRIC CRÉHIN
GIAN MARCO ROMANO
JAVIER VIDAL
JORGE GARCIA
JULIO CALLE ARPON
KOSO SUZUKI
LUCA MAGNI
LUCA RUNGI
MARTIN SCHÜCKER
MATTEO LANTERI
NICOLAS BONIN
NORIKO STATON
PATRICIA RAMÓN
SAMUEL FRANÇA
SARAH DEMBET
SEON HEE C. ANDERSON
STEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPER
TONI LÓPEZ
WILL VOSSLER
YURY FESECHKA

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

ANTHONY DODD
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

2K ASIA TEAM

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 ZAMANIEGO
NICHOLAS BUBLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
GWENDOLINE OLIVIERO
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 DESIGNER 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/WWE2K18/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 OROTHERWISE) 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/eula (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE“ BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN 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, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE 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 Softwaredokumentation 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 auszulegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, Artworks, 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 unterlassen:

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 verpachten, zu lizenzieren, 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 zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);

die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien 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 Computerspielcenter 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 zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompilieren 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;

einen 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 Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN: 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, verpachtet, 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 Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, 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. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN 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. andere 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 unbekannten 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 Urheberschaft, 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 Softwaredokumentation 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 softwarespezifisches 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 geregeltes eingeschränktes 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 Spielspaß 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 vertreiben.

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 spielinternen 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 Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store" bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielinterner Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie unterlizensiert. 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 Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS: Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Währung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgewickelt werden. Während der Lizenzgeber bemüht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbarer virtueller Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto endgültig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTÄNDE: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/gekaufte virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support richten.

NICHTEINLÖSBARKEIT: Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielinterne Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingelöst werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere natürliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Währungen.

KEINE RÜCKERSTATTUNG: Alle Käufe von virtueller Währung und virtuellen Gegenständen sind endgültig und unter keinen Umständen erstattungsfähig, übertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzuändern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Person gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.

KEINE ÜBERTRAGUNG: Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen"), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden, und dafür die volle Verantwortung sowie die Haftung zu übernehmen. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche 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, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

STANDORT: Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung 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 (einschließlich des Kaufs von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen) unterliegen den zusätzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder über einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschließlich 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 Vorgenannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden 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 Wirtschaftsministeriums geführt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittpartei dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklärung 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 Bestenlistenrangs, 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 in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

GEWÄHRLEISTUNG

BEGRENZTE Gewährleistung: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene 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 Spielkonsolenhersteller 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 Lände 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 Funktionstüchtigkeit der Software und gilt 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, beschreiben.

IHRE PFLICHTEN GEGENÜBER DEM LIZENZGEBER

Sie sind damit 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 ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHADEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) 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, JEMALS ÜBER DEN VON IHNEN IN DEN VORANGEGANGENEN 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 STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TOD ORDER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESE BESTIMMUNGEN SOWIE ALLE SICH ANDERWEITIG AUS DER VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. WENN SIE BEISPIELSWEISE IN EINEM EU-MITGLIEDSSTAAT WOHNHAFT GEMELDET SIND, DANN IST DER LIZENZGEBER, UNGEACHTET 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 UNAUSWEICHLICH 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 FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTANBIETERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM 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 DRITTEN IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE 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, Ihrer 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 nachstehend angegebenen Standort.

BILLIGKEITSRECHTLICHE 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 billigkeitsrechtliche 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 Staates New York oder den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise. Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den internationalen Warenkauf (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.

© 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, Superstarnamen, 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.