

W 2K19



WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

(ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFLINDLICHKEIT)

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 2K19 Online-Features bis **31. Mai 2020** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder einzustellen.

TASTATURBELEGUNG

AKTION	TASTE
WAKE UP-TAUNT	1
ZWISCHEN SIGNATURE/FINISHER WECHSELN	2
GEGNER-TAUNT	3
ZUSCHAUER-TAUNT	4
PAUSE	ESC
AKTUELLES ZIEL ANZEIGEN	C
FRONT FACELOCK/GRIFF	PFEILTASTE UNTEN
IRISH WHIP/PIN	PFEILTASTE RECHTS
SIGNATURE/FINISHER/OMG!	PFEILTASTE OBEN
SCHLAG	PFEILTASTE LINKS
OMG!/SPEZIALTASTE KÖRPERTEILE ANVISIEREN	E
KLETTERN/OBJEKT AUFHEBEN/ OBJEKT AUFSTELLEN	Q
ANGRIFFE KONTERN/ (HALTEN) GEGNER ZIEHEN	F
(HALTEN+BEWEGEN) LAUFEN	UMSCHALTASTE LINKS

ANDEREN GEGNER ANVISIEREN (BEI AKTIVIERTER MANUELLER ZIELAUSWAHL)	F1
NACH OBEN BEWEGEN	W
NACH UNTEN BEWEGEN	S
NACH LINKS BEWEGEN	A
NACH RECHTS BEWEGEN	D
KETTENWRESTLING OBEN	LEERTASTE + W
KETTENWRESTLING UNTEN	LEERTASTE + S
KETTENWRESTLING LINKS	LEERTASTE + A
KETTENWRESTLING RECHTS	LEERTASTE + D
KETTENWRESTLING SPEZIALTASTE	LEERTASTE

SPIELSTEUERUNG

GRIFFE

Normaler Griff: *W/S/A/D + Pfeiltaste unten*

Starker Griff: *W/S/A/D + Pfeiltaste unten halten*

Gegner umdrehen: *Leertaste + A/D*

Snapmare zu Sitzposition: *Leertaste + S*

FRONT FACELOCK

Lock-Up: Um einen Gegner im Front Facelock zu packen, drückst du die *Pfeiltaste unten*, ohne eine Bewegungstaste zu drücken.

Griff:
W/S/A/D + Pfeiltaste unten

Haltegriff:
Pfeiltaste unten, ohne eine Bewegungstaste zu drücken

Aufgabe-Move: *Pfeiltaste unten halten*

Schlag: *Pfeiltaste links*

Irish Whip: *Pfeiltaste rechts*

Front Facelock lösen: *Q*

Körperteile anvisieren: *E + Pfeiltaste rechts/ Pfeiltaste unten/ Pfeiltaste oben/ Pfeiltaste links*

ZIEHEN VON GEGNERN

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

Alternativ kannst du auch einen stehenden oder knienden Gegner ziehen, indem du *E* gedrückt hältst und *F* drückst. Verteidiger können im Stehen entkommen, indem sie schnell *Pfeiltaste rechts* drücken. Ziehe einen Gegner am Boden, indem du *F* gedrückt hältst.

Umgebungsangriffe: *W/S/A/D* drücken und *Pfeiltaste links* halten. Um den Gegner über die Seite zu werfen, drücke *W/S/A/D* und halte *E* und *Pfeiltaste links*.

Irish Whip: *Pfeiltaste rechts*

Snapmare: *Leertaste + S*

Front Facelock: *Pfeiltaste unten*

Loslassen: *Q*

TRAGEN

Hebe deinen Gegner hoch, indem du *E* hältst und *Leertaste + W/S/A/D* drückst. Du kannst bestimmte Griffe unterbrechen, um deinen Gegner zu tragen, indem du *E* hältst, wenn der Move die Trageposition erreicht. Verteidiger können dem Tragen entkommen, indem sie schnell *Pfeiltaste rechts* drücken.

Griffe: *Pfeiltaste unten*

Umgebungsangriff: *W/S/A/D + Pfeiltaste links*

Position wechseln: *Leertaste + W/S/A/D*

GEGNER NEU POSITIONIEREN

Mit der *Leertaste + W/S/A/D* positionierst du einen am Boden liegenden oder ermüdeten Gegner neu.

LIEGENDER GEGNER

Gegner hochheben: *Leertaste + W*

Gegner umdrehen: *Leertaste + A/D*

Gegner in Sitzposition heben:
Leertaste + S

An Kopf, Seite oder Füßen sind folgende Aktionen möglich:

Griff: *Pfeiltaste unten*

Starker Schlag: *Pfeiltaste links halten*

Aufgabe-Move: *Pfeiltaste unten halten*

Körperteile anvisieren: *E + Pfeiltaste rechts/
Pfeiltaste unten/Pfeiltaste oben/Pfeiltaste links*

AUFGABE-MOVES

Drücke **Leertaste + W/S/A/D**, 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 2K19** 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 (**Pfeiltaste unten/Pfeiltaste links/Pfeiltaste oben/Pfeiltaste rechts**) drücken. Die zu drückende Taste wechselt jedoch ständig, also pass auf!

PINFALLS

Drücke die **Pfeiltaste unten**, 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 die **Pfeiltaste rechts** 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 die **Pfeiltaste rechts** gedrückt, um einen unfairen Pin auszuführen!

REVERSALS

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

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

Oranges F-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:
Leertaste + A/D

Hochheben und oben auf Turnbuckle platzieren:
Leertaste + W

In Tree Of Woe platzieren (kopfüber in die Ecke hängen): **Leertaste + S**

ERMÜDETE GEGNER IN DEN SEILEN

Gegner auf mittlerem Seil platzieren: **Leertaste + A oder D**

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 **E** hältst und **Pfeiltaste unten** drückst.

Wenn du dich mit deinem Gegner im Kettenwrestling verkeilt hast, kannst du versuchen, mit einem Kettengriff die Oberhand zu gewinnen (**Pfeiltaste links**, **Pfeiltaste oben** oder **Pfeiltaste rechts**). In einem Kettengriff findest du mit **Leertaste** + **W/S/A/D** die Schwachstelle. Der Angreifer kann seinen Gegner auch mit **Pfeiltaste links** schlagen oder mit **Pfeiltaste unten** 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 **W/S/A/D** auf die Seile zu, halte **E** und drücke **Q**.

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 der **Pfeiltaste unten** 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 der **Pfeiltaste unten** 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 2K19** wählst du standardmäßig manuell ein Ziel aus. Du kannst mit **F1** ein anderes Ziel wählen. Der Name deines neuen Ziels erscheint über deinem Superstar.

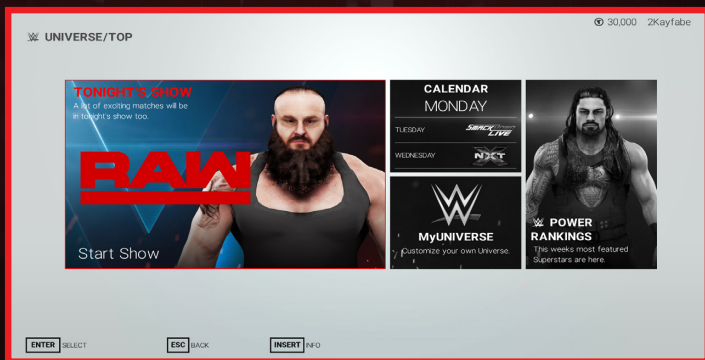
SPIEL-BILDSCHIRM



- 1. Reversal-Anzeige:** Drücke im richtigen Moment **F**, um einen gegnerischen Angriff zu kontern.
- 2. Powerups/Payback:** Einem Superstar können zwei davon zugewiesen werden.
Gelb steht für Stufe 1, Rot für Stufe 2.
- 3. Ausdaueranzeige:** Ist diese leer, bewegst und erholst du dich langsamer.
Außerdem kannst du kurzzeitig nicht rennen.
- 4. Schwung-Anzeige:** Baue mit Angriffen und Taunts Schwung auf.
Erreiche 100 %, um einen Signature zu erhalten, und 150 %, um einen Finisher zu erhalten.
- 5. Signature/Finisher:** Drücke **Pfeiltaste oben**, wenn das Symbol erscheint, um deinen Signature/Finisher auszuführen.
- 6. Reversals:** Zeigt die verbleibende Anzahl Reversals an.
- 7. Gesundheitsanzeige:** Behalte deine Gesundheit im Auge, wenn dein Gegner dich verletzt.

WWE-UNIVERSUM

WWE-Universum bietet die ultimative **WWE**-Sandboxerfahrung in **WWE 2K19**. Buche Matches, weise Superstars Shows und Pay-per-Views zu, erstelle Rivalitäten und Bündnisse oder werde Zeuge, wie sie von allein entstehen. Ab sofort sind Promos und Eingriffe auch in diesem Modus nutzbar, wodurch den Superstars nun aufregende neue Möglichkeiten für irre Showeinlagen zur Verfügung stehen. Die aktualisierte Benutzeroberfläche hebt hervor, was in jeder Show passiert, damit die Spieler Informationen zu ihren Lieblings-Superstars und Champions finden können. Unsere neue Show-Präsentation sorgt für eine authentische **WWE**-Erfahrung, sodass du in einem **WWE-Universum Shows** spielen kannst, die genau so auch im Fernsehen laufen könnten.



AKTUALISIERTER Mein SPIELER-MODUS

Über Mein SPIELER hast du Zugriff auf mehrere aufregende Modi in WWE 2K19:

- Meine KARRIERE
- Road to Glory
- Mein SPIELER-TÜRME

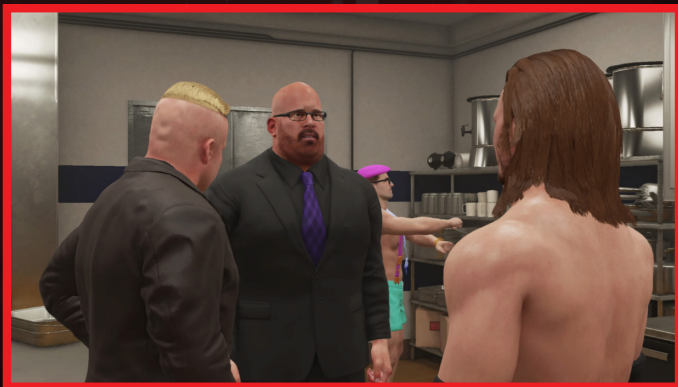
Passen deinen eigenen, einzigartigen Superstar mit brandneuen Teilen an und erobere mit ihm die aktualisierten Modi Meine KARRIERE und Road To Glory. Mit dem neuen Mein SPIELER-Baum schaltest du neue Fähigkeiten frei. Schließe Herausforderungen ab, um neue Seitenplatten und Herausforderungen freizuschalten. Verbessere deinen Mein SPIELER durch verschiedenste Herausforderungen und Modi.



Meine KARRIERE

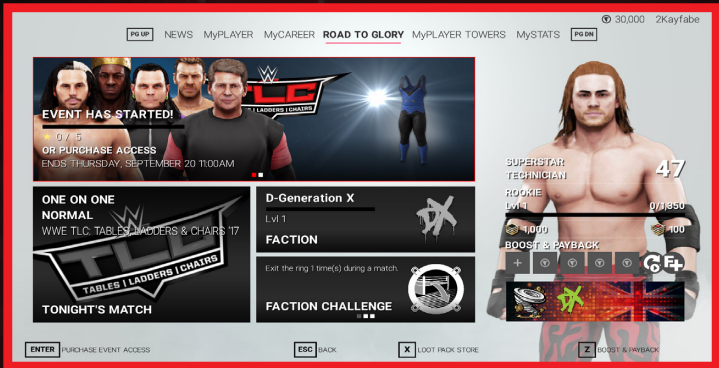
Der Meine KARRIERE-Modus gibt dir die Möglichkeit, in der Rolle eines Independent-Stars die ersten Schritte in die Welt der WWE zu wagen. Du fängst in deiner eigenen Independent-Promotion an und arbeitest rund um die Welt, um dir deinen Traum es in die WWE zu schaffen zu erfüllen.

Deine Lieblings-Superstars der WWE haben ihren Videospielversionen ihre Stimmen geliehen – interagiere mit ihnen und fordere sie heraus, um mit deinem Mein SPIELER auf eine Reise durch die gesamte Welt des Wrestlings zu gehen.



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORY ist eine vollkommen neue Online-Erfahrung, in der dein SPIELER aus der ganzen Welt gegeneinander antreten. Spiele jeden Tag deine Lieblingsmatches, um Boosts, Superstar-Teile und VC zu erhalten! Steige auf und passe deinen SPIELER an, um einen Vorteil gegenüber den anderen zu erhalten. Finde heraus, ob du das Zeug dazu hast, deine Lieblings-Superstars der WWE herauszufordern, um eine besondere Belohnung zu erhalten.



2K-TÜRME

In diesem neuen Modus trittst du mit einem WWE-Superstar oder deinem Mein SPIELER gegen eine Reihe von WWE-Superstars an. Jeder Turm hat sein individuelles Thema und Roster von WWE-Superstars und hat eine Vielzahl anspruchsvoller Matches mit unterschiedlichen Siegbedingungen und Regeln zu bieten.

Turm-Typen

Gauntlet-Turm

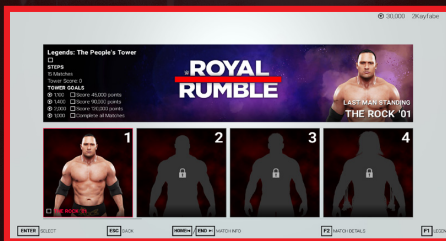
Einen Gauntlet-Turm musst du in einer Sitzung vollständig abschließen. Gibst du vorher auf oder verlierst du ein Match, wird dein Fortschritt auf Null zurückgesetzt.

Stufen-Turm

In einem Stufen-Turm erklimmst du langsam den Weg an die Turmspitze – ein Match nach dem anderen und in eigenem Tempo.

2K-Türme

Bei den 2K-Türmen wählst du einen WWE-Superstar aus, mit dem du gegen eine Vielzahl von gegnerischen WWE-Superstars in einigen anspruchsvollen Türmen antreten musst. Jeder Turm hat ein individuelles Thema, das das jeweilige Roster widerspiegelt oder einem besonderen Matchtypen huldigt.



Mein SPIELER-Türme

In den Mein SPIELER-Türmen kommt dein Mein SPIELER zum Einsatz! Kämpfe dich durch Türme, die eine Herausforderung für neue und erfahrene Spieler gleichermaßen darstellen: Neben den festen Türmen warten individuelle tägliche, wöchentliche und sogar PPV-basierte Türme auf dich. Jeden Tag erscheint ein neuer Turm, dem du dich stellen darfst, und jede Woche gibt es einen neuen wöchentlichen Turm, der mehr Zeit verschlingt als ein täglicher Turm – nimm ihn also frühzeitig in Angriff. Sterne, die du in diesen Türmen verdienst, gehen in alle PPV-Event- und Road to Glory-Qualifikationen mit ein, du solltest sie also so oft wie möglich angehen. Erwähnenswert ist außerdem noch, dass PPV-Türme parallel zum tatsächlichen WWE-PPV-Zeitplan aktiv sind. Um dich für diese Türme zu qualifizieren, müssen bestimmte Sternbedingungen erfüllt werden. Wenn du die PPV-Türme abschließt, werden exklusive Superstar-Teile für deinen Mein SPIELER freigeschaltet.

SHOWCASE: DIE RÜCKKEHR VON DANIEL BRYAN

Auch Showcase kehrt zurück, und dieses Mal konzentriert sich **WWE 2K19** auf die Rückkehr von Daniel Bryan. Mit von Daniel selbst erzählten Geschichten spielst du dich durch seine WWE-Karriere, die schon früh als Underground-Liebling begann und bis zu seinem emotionalen Sieg bei WrestleMania 30 reichte. Erlebe seine größten Matches und einige besondere Highlights erneut, wenn Daniel und 2K dich mit durch diesen Showcase nehmen.

POWER-UPS & PAYBACK

Einem Superstar können zwei davon zugewiesen werden. Stufe-1-Fähigkeiten sind schwächer und leichter freizuschalten als Stufe-2-Fähigkeiten. Benutzt du eine Payback-Fähigkeit, werden alle Payback-Leisten zurückgesetzt. Einige Stufe-2-Fähigkeiten können in einem Match nur begrenzt oft angewendet und in bestimmten Match-Typen auch gar nicht eingesetzt werden. Vor Beginn des Matches hast du Gelegenheit, deine Payback-Fähigkeiten anzupassen.

Payback-Fähigkeiten

Stufe 1



Totstellen – Stell dich tot und erwische deinen Gegner kalt mit einem Pin oder einem Angriff. Halte **Q + E** um dich totzustellen, wenn du auf dem Rücken liegst, in den Seilen hängst oder in der Ecke bist. Drücke **PFEILTASTE UNTEN** oder **PFEILTASTE RECHTS**, wenn du auf dem Boden liegst und dich totstellst, um einen Pinversuch zu unternehmen. Drücke **PFEILTASTE OBEN** oder **PFEILTASTE LINKS** während du dich totstellst, um anzugreifen.



Tempobonus – Dieser Bonus erhöht dein Tempo und deine Agilität. Zusätzlich erhöht er deine Ausdauer- und Reversal-Erholungsrate. Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**.



Rasende Fäuste – Erhöht deine Schlagkraft! Außerdem erhältst du einen kleinen Tempobonus & verbesserte Schlag-Reversals. Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**.



Soforterholung – Mit dieser Fähigkeit erholst du dich sofort. Dazu gehört auch ein kleiner Tempobonus. Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**.



Auto-Reversal – Mit dieser Fähigkeit führst du automatisch einen leichten Reversal aus. Diese Fähigkeit kannst du nicht für schwere Reversals oder zum Kontern von Finishern oder Signatures verwenden. Verbraucht kein Reversal aus dem Vorrat. Halte **F**, bevor der Angriff ausgeführt wird.



Reversal – Erhalte einen Reversal. Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**.

Stufe 2



Finisher + – Erhalte einen Finisher. Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**.



Widerstand – Entkomme spielend leicht aus einem Pin, einem Aufgabe-Move oder einem Eliminations-Versuch. Drücke beim Minispiel **Q**, um zu entkommen.



Adrenalinbonus – Gibt dir einen mittleren Adrenalinbonus, wodurch du schwerer heben kannst. Gleichzeitig füllt sich deine Schwingungsanzeige schneller, wenn du Griffe ausführst. Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**.



Tank-Bonus – Erhöht deine Abwehr enorm, verringert jedoch auch deine generelle Beweglichkeit. Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**.



Tiefschlag – Brems deinen Gegner mit einem Tiefschlag aus. Lass dich bloß nicht disqualifizieren! Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**. Drücke **PFEILTASTE OBEN**, um einen Tiefschlag auszuführen.



Giftnebel – Spucke deinem Gegner Giftnebel ins Gesicht. Lass dich bloß nicht disqualifizieren! Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**. Drücke **PFEILTASTE OBEN**, um Giftnebel zu spucken.



Mächtig Zuschlagen – Ziehe deinem Gegner mit dem Schlagring eins über. Autsch! Lass dich bloß nicht disqualifizieren! Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**. Drücke **PFEILTASTE OBEN**, um Giftnebel zu spucken.



Eingreifen – Hol einen Verbündeten zum Ring, um das Blatt zu wenden. Diese Fähigkeit funktioniert nur in 1 VS. 1 Matches. Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**, wenn du im Ring auf dem Boden liegst.



Move-Dieb – Setze das Move-Set deines Gegners gegen ihn ein, um ihn abzufertigen. Wie demütigend! Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**.



Blackout – Teleportiere dich hinter deinen Gegner, um die Oberhand zu gewinnen. Funktioniert nur in 1 VS. 1 Matches. Halte zum Aktivieren **E** und drücke **Q**, während beide Superstars im Ring sind.

WWE-INHALTE

NEU! Erstellter Money in the Bank-Koffer: Erstelle deinen eigenen Money in the Bank-Koffer und löse ihn für eine **WWE** Championship deiner Wahl ein.

Erstelltes Video: Erstelle eigene Videos, die beim Einzug auf dem Titantron angezeigt werden.

Erstellter Sieg: Erstelle eigene Siegeszenen für Faces und Heels und weise diese einem erstellten Superstar oder einem beliebigen **WWE-Superstar** zu.

Highlight-Reel: Nimm Sequenzen eines laufenden Matches auf und verwende sie in einem erstellten Video.

Erstellte Superstars: Erstelle deinen eigenen Superstar oder passe einen beliebigen **WWE-Superstar** im Roster an!

Erstellter Einzug: Wähle aus vielen verschiedenen Einzugsoptionen und lass deinen Superstar stilvoll die Rampe hinunterkommen.

Erstelltes Move-Set: Wähle aus hunderten von Moves, um deinen Superstar den entscheidenden Vorteil im Ring zu geben.

Erstellte Championship: Erstelle Championship-Titel von Gurt bis Platte oder passe sogar bestehende **WWE**-Titel an.

Erstellte Arena: Entwirf eine Arena, die der spannenden Action der **WWE** würdig ist.

Erstellte Show: Erschaffe deine eigene Show-Marke, um diese in Exhibition und den WWE-Universum-Modi zu spielen.

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

WWE 2K19 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
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA
CHIZURU OGURA
TSUKASA HORI

R&D TEAM

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO

LEAD PROGRAMMERS
YOSHIO AOKI

PROGRAMMER
KAZUKI IIBOSHI
KENSUKE SKAMOTO

SENIOR VP/CHIEF CREATIVE OFFICER
NORIFUMI HARA

ASSISTANT TECHNICAL DIRECTORS
MASASHI ISHIKAWA
JUNICHI TAGUCHI
WENCHAO MA
TOSHIKI ISHIHARA

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

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

PROGRAM ASSISTANT MANAGER
FUMIO YURUGI

SYSTEM PROGRAM ASSISTANTS
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

ASSISTANT GAME DESIGN DIRECTORS
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA
TETSUYA SETA

LEAD GAME DESIGNERS
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
MAKOTO YANO
BRYAN WILLIAMS

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

SOUND DESIGNERS
CHAN KEAN YI
WOOSUK NA

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

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

**ASSISTANT INTERFACE
ART DIRECTOR**
SATOSHI KAKUTANI

INTERFACE ARTISTS
YUZURU HIROKI
TAKUYA KAWAMORITA
YOSUKE YAMAGUCHI
URAN MINEGISHI
NAOMI KANEDA

ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS

MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
DAIJIRO KAKINUMA

LEAD ANIMATORS

TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
KAZUYA INOUE

ANIMATORS

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

GAME DEVELOPMENT ASSISTANTS

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

ANIMATION PARAMETER ASSISTANTS

JUNPEI YAMAGUCHI
ARASHI MATSUOKA
SHUNSUKE MATSUNAMI
TSUYOSHI KIMURA
SHINYA TATE

QA ASSISTANT DIRECTOR

MASAKI IZUOKA

LEAD QA MANAGERS

MASAYUKI SONEDA
MAMORU OZAKI

QA MANAGER

TAKAMASA UCHIDA

TESTER

KINO SAKAGAMI

TRANSLATION MANAGER

DEREK KESSLER

TRANSLATORS

LEO KING
ADAM SEACORD

OBJECTIVE PHOTOGRAPHERS

SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

IT SUPPORT

KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
TOMOYASU MATSUI
SYUJI MATSUDAIRA
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
SOTARO ARAKAWA
SHIRO MIKATA
AIKA OKADA
YUICHI ASHIBE
MITSUNOBU HIGASHIURA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

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

SOUND AMS INC.

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

ADDITIONAL COLLABORATION COMPANIES

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

SPECIAL THANKS

YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
ALL YUKE'S STAFF

PUBLISHED BY 2K

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

VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT TEAM

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
GREG THOMAS

EVP, SPORTS DEVELOPMENT
JEFF THOMAS

EXECUTIVE PRODUCER
MARK LITTLE

EXECUTIVE PRODUCER
LUKE WASSERMAN

SENIOR PRODUCER
ARNAUD FREY

PRODUCERS
COLIN O'HARA
JOHN RACE

LICENSOR MANAGER
STEVE ISLAS

PRODUCTION ASSISTANT
NATHAN CRAIG

SENIOR DESIGNER
JASON VANDIVER

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

NARRATIVE DESIGNER
SEAN CONAWAY

SENIOR ONLINE ENGINEER
IGOR PEVAC

SENIOR SOFTWARE ENGINEER
KYUNG-KUN KO

PROGRAMMERS
ANAND MADHAVAPEDDY
DAVID HIND
ERIK STANSBERRY
ROMAIN SOSON

STUDIO AUDIO DIRECTOR, AUDIO
JOEL SIMMONS

AUDIO LEADS
VINCE PONTARELLI
SEAN CHARLES

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

ASSOCIATE AUDIO PRODUCTION
PATRICK JARRET

COMMENTARY WRITING / DESIGN
ADRIAN DOMINGUEZ
DAVE RUDDEN

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

PRODUCTION ADMINISTRATOR
SASHA DE GUZMAN

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION
BRIAN BUEL
PAUL COURSELLE
MARK MIDDLETON
MASON THOMAS

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

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

SPECIAL THANKS TO:

SKYWALKER SOUND
JOHN ROESCH AND CREW

LICENSOR MANAGER
STEVE ISLAS

ASSOCIATE PRODUCER
GREG MASTO

CREATIVE DIRECTOR
LYNELLE JINKS

LEAD CHARACTER ARTIST
JONATHAN GREGORY

SENIOR CHARACTER ARTIST
YUKI TAKAHASHI

ARTISTS
AL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD

ANIMATION TEAM LEAD
SHANE MACPHERSON

LEAD ANIMATOR
JESSICA WU

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

MANAGER, TRANSLATION
YURI TANAKA

TRANSLATORS
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

**VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT
TEAM SPECIAL THANKS**

CEDRIC BISCAY
DREW COMO
DARIN ITO
NOBU TAGUCHI
CELIAN VARINI
JACK LEUNG
CHRIS KALOS
SABINE BLAIR
JOHN FRIAR
BRUNO BUZZETTI
JOSH ATKINS
ROBERT CLARKE
ETIENNE GRUNENWALD
ERIC MASSOUD
LES FORBANS
BERNARD MINET
NAJIB LOTFI
LES FORBANS
BERNARD MINET
STEAKHOUSE RIBERA

2K WWE TEAM EXTERNAL CONTRACTORS

PHOTOGRAPHER
DAVID KNOX

PHOTOGRAPHER'S ASSISTANT
SHANE BARTLETT

WRITERS
PATRICK SKELLY
ANTHONY RIPO
JEREMY BROWN

KYOS CO., LTD.
NAOKO KINO
AYUMU MIURA

ZATUN

FOUNDER & CEO
ABHINAV CHOKHAVATIA

PROJECT LEAD
DHARMESH TALPADA

TECHNICAL LEAD
PRADEEP SUTHAR

PROJECT MANAGEMENT
POONAM PATEL

3D ARTISTS
ABHISHEK VINCENT
ASHISH SONAR
JOPHRY CHRIS
MANISHA PARMAR
AKASH JAIN
KHYATI SANAMI
VISHWAS SHAH

FOG STUDIOS

CHAIRMEN & CEO
ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

CEO
MANVENDRA SHUKUL

CHIEF CREATIVE OFFICER
ROBERT OLSON

COUNTRY MANAGER, JAPAN
KAI GUSHIMA

ART DIRECTOR
IAIN MCGADZEN

ART LEAD
GERRITT PERKINS
SURENDA KUMAR SINGH

LEAD ARTIST
NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH

3D ARTISTS
AMAR GOSAIN
ANIL SINGH
ANSHUL KUSHWAHA
DEBJIT BISWAS
DEEPAK SINGH RAWAT
GAURAV KUMAR
GAURAV NONIHAL
IMRAN
NEERAJ BAHUGUNA
NISHAN YADAV
OM KRISHNA
PARAMVEER SINGH
POONAM RATURI
RAHUL BISHT
RAHUL KUMAR
ROHIT KUSHWAHA
SHUBHAM
SRISHTY AGGRAWAL
SURAJ UNIYAL
VIKAS GURUNG
VIKAS KUMAR
VIVEK SHARMA
ANUPAM CHAUHAN
DEVANSHU TYAGI
JOHN SAMEER TOPPO
MURLI SHARMA

SPECIAL THANKS

ACCOUNT MANAGER
SUJANITHA SHANKAR

LEAD PROJECT MANAGER
MANISH BHANDARI

PROJECT MANAGER
VIKRANT

PROJECT COORDINATORS
SWETA KUMARI
SHIVANGI CHAURASIA

SR. LEAD TRANSLATOR
LALITHA CHANDRAN

SENIOR JAPANESE TRANSLATOR
BHAVNA DHAWAN

JAPANESE TRANSLATOR
ANSHU ALMEIDA
TAKUYA NAGATA

MINELOADER

DIRECTOR OF ART PRODUCTION
XU ZHEN

ART PRODUCER
WANG WEI

ASSOCIATE PRODUCER
HU HAIJIANG

PROJECT MANAGER
LI NING

ART DIRECTOR
LI NING

TECHNICAL ARTIST
LI NING

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

VIRTUOS LTD.

ART DIRECTOR
LI ZHONGHUA

TEAM LEADER
MENG LINGCHEN

TA
ZHANG QIUSHAN

PRODUCERS
ZHAO CHEN
VUONG NGUYEN MINH THU
NGUYEN DIEU ANH THU

ACCOUNT MANAGERS
HIROYUKI HASHIGUCHI
AYUMU MIURA

LEAD ARTIST
NGUYEN TRUONG SON

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

ORIGINAL FORCE LTD

CEO

HARLEY ZHAO

PRODUCER

SHIRLEY TANG

PROJECT MANAGER

ARROYO LI

ART DIRECTOR

LIANG CHENG

TEAM LEAD

XIAODONG HAN

PROJECT LEAD (ART)

YONGCHUN XIE

PROJECT LEAD (TECH)

QIAN WANG

QUALITY CHECK (ART)

YALI GAO

QUALITY CHECK (TECH)

YUHUA WANG

ARTISTS (ART)

XIAODONG HAN

SUN HE

SHUJUAN JIANG

ZHOU YING

XU LIN

LI TAO

ZHONGNAN MAO

LI JIAN

ZHOU YUAN

YANXUAN ZHANG

JIALONG WANG

ZHAO JUN

WANG YU

YAXIN XU

JIANGWEI WAN

WANG SHUO

YIMING LI

ZHANG ZHEN

SHIGUANG SONG

YALI GAO

SHIZONG TANG

JING XU

YANG YANG

YUE XU

YUAN TAO

LIJUN LI

XIAOLIAN LI

HE HAO

CHONG CHAO

CHENGLUN ZOU

ARTIST (TECH)

FENG HU

SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

PRODUCERS

WONG CHENG FEI

KEN FOONG

KEN LAI

PRODUCTION MANAGER

KEVIN LAI HAN WEN

PROJECT MANAGER

SAXON CHONG RI HUI

PROJECT LEAD

ARIS CHAN KAH HUI

DENNY WIDJAYA

YOW HANG CHONG

AFAZIL

MODELING ARTISTS

HO KWANG MING

RENDY GIOVANNI

VINCENT HEE WENG SOON

MARK VALOR MENDOZA

DIGITAL SCANNING AND RETOPOLOGY PIXELGUN STUDIO

CREATIVE DIRECTOR

ANTON DAWSON

EXECUTIVE PRODUCER

MAURICIO BAIOCCHI

HEAD OF DIGITAL PRODUCTION

JIM GIBBS

ACQUISITION PRODUCER

MARTIN MACDONALD

CG SUPERVISOR

BRIAN FREISINGER

CG ARTISTS

SUNNY MAHIL

ALISON KELLOM

EXTERNAL TRANSLATION SERVICES EXTERNAL TRANSLATORS

YOKO SATO

REIKO FUJIMOTO

SHINO AKAZA

JUNKO KUSUDA

DARIN ITO

NOBUYUKI TAGUCHI

DIGITAL HEARTS USA INC.

JOHN YAMAMOTO

SATOMI AIHARA

KEVIN YOMCHINDA

8-PLANETZ LIMITED MITSURU SAYO

MOTION CAPTURE TALENT

BRIAN BUTTON

CHELSEA ANNE GREEN

DEVON EVERHART AIKENS

DREW EVERET WENKEL

JAMAR SHIPMAN

JASON SEATON

JEFFERY COBB

JESSICA CRICKS

JONATHAN CRUZ-RIVERA

JOSEPH RYAN MEEHAN

JOSHUA HARTER

KENNY LAYNE

MASON BURNETT

MATTHEW KORKLAN

MIKE HETTINGA

NATHAN BLAUVELT

RACHAEL ELLERING

SANTANA GARRETT

SCHUYLER ANDREWS

SCOTT COLTON

SHAUN RICKER

STEPHANIE BELL

STEPHON STRICKLAND

TESSA BLANCHARD

THOMAS BALLESTER

TRAVIS GORDON

TREVOR LEE CADDELL

ZACHARY GREEN

UX MAGICIANS INC.

CREATIVE DIRECTOR

ALFONZO "ZO" BURTON

DIRECTOR OF UI/UX

JOZIAS DAWSON

MANAGING DIRECTOR

JAMIE LYNN

ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES

PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT

CHRISTOPH PECH

METRICMINDS GMBH & CO.KG

2K PUBLISHING

PRESIDENT

DAVID ISMAILER

CHIEF OPERATING OFFICER

PHIL DIXON

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, PRODUCT DEVELOPMENT

JOHN CHOWANEC

SR. DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

MELISSA MILLER

PRODUCER

ANDREW WEBSTER

ASSISTANT PRODUCER

SHELBY MARTIN

DIGITAL RELEASE MANAGER

TOM DRAKE

ASSOCIATE RELEASE MANAGER

MYLES MURPHY

SR. DIRECTOR, BUSINESS DEVELOPMENT

TIM HOLMAN

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT

JOSH ATKINS

DESIGN DIRECTOR

FRANCOIS GIUNTI

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES

ROB CLARKE

SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION

JACK SCALICI

SR. DIRECTOR OF STORY AND CREATIVE DEVELOPMENT

CHAD ROCCO

SR. MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION

JOSH ORELLANA

CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR

WILLIAM GALE

CREATIVE PRODUCTION OUTSOURCING COORDINATOR

CATHY MACPHERSON

MEDIA PRODUCER

MIKE READ

DIGITAL ASSET COORDINATOR

JANAKA CONNER

CAPTURE TEAM LEAD

LUKE MCCARTHY

SR. CAPTURE SPECIALIST

DANA KOERLIN

USER TESTING MANAGER

FRANCESCA REYES

LEAD USER RESEARCHER

GINA SMITH

USER RESEARCH COORDINATOR

JULIAN O'NEAL

MOTION CAPTURE SUPERVISOR

DAVID WASHBURN

MOTION CAPTURE ASSISTANT DIRECTOR

ROY MATOS

MOTION CAPTURE STUDIO ASSOCIATE PRODUCER

MARILYN ESCOBAR

MOTION CAPTURE STAGE MANAGER

ANTHONY TOMINIA

MOTION CAPTURE STAGE TECHNICIANS

EMMA CASTLES

MICHAEL LISTO

JEREMY SCHICHEL

ALEXANDRA GRANT

LANCE MITCHELL

RYAN GIRARD

MICHELLE HILL

JOSE GUTIERREZ

GIL ESPANTO

JEREMY WAGES

MOTION CAPTURE SENIOR PRODUCTION MANAGER

DAVID VOCI

MOTION CAPTURE TECHNICAL MANAGER

NATEON AJELLO

MOTION CAPTURE ASSOCIATE PRODUCTION MANAGER

MICHELLE HILL

MOTION CAPTURE SPECIALISTS

RYAN GIRARD

LEONARDO QUERT

JESSICA HEE

GIL ESPANTO

NIHAL 'RUSH' RASHINKAR

JENNIFER MULLALLY

MOTION CAPTURE PIPELINE ENGINEER

CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

MOTION CAPTURE JUNIOR ANIMATOR

NIHAL RASHINKAR

MOTION CAPTURE STAGE BUILDER

VIQUI PERALTA

MOTION CAPTURE CAMERA OPS

ALAN 'RICO' RICARDEZ

TRAVIS NEUROTH

DYLAN REEVES

LOGAN 'LOMA SALTADO' EMERSON

CODY FLOWERS

PETER TEN

MOTION CAPTURE MAKEUP ARTISTS

DANIELLE O'DEA

CHRYSTAL LINAJA

ARIELLE ABELON

KIRSTEN COLEMAN

MOTION CAPTURE AUDIO ENGINEER

DANIEL MORALES

MOTION CAPTURE AUDIO ASSISTANT

ANDREW HANSON

2K CORE TECH

VP, TECHNOLOGY

MARK JAMES

OPERATIONS MANAGER

PETER DRISCOLL

SENIOR TECHNICAL PRODUCT MANAGER

JASON JOHNSON

ASSOCIATE TECHNICAL PRODUCT MANAGER

GREG VARGAS

DIRECTOR OF ENGINEERING

ADAM LUPINACCI

TECHNICAL DIRECTOR

TIM HAYNES

ONLINE TECHNICAL DIRECTOR

LOUIS EWENS

TECHNICAL ART DIRECTOR

JONATHAN TILDEN

PRINCIPAL TECHNICAL ARTIST

KRIS DEMARTINI

PRINCIPAL SOFTWARE ENGINEER

MITCHELL FISHER

SOFTWARE ENGINEERS

JASON HOWARD

HARRY HSIAO

ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEER

LABHESH DESHPANDE

2K CORE TECH- ONLINE ENGINEERING

SR. SOFTWARE ENGINEER
SCOTT BARRETT

SR. SERVER ENGINEER
KRITIKA KAUL

DEV OPS ENGINEER
TIM LYNCH

SOFTWARE ENGINEER
TAYLOR OWEN-MILNER

JR. SOFTWARE ENGINEERS
ALEC BROWNLIE
JAMES DRYDEN

ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEERS
SHWETA MOHOLKAR
VIVIAN ZOU

SOFTWARE ENGINEER INTERN
PENGCHENG PAN

QA MANAGER
CASEY DEWITT

QA ASSOCIATE LEAD
WILLIAM YOUNEY

QA TESTERS
MACKENZIE HUME
KEITH VEDOL
JORDAN YOUNEY

2K MARKETING

SVP, HEAD OF GLOBAL MARKETING
MELISSA BELL

VP OF MARKETING
CHRIS SNYDER

DIRECTOR OF MARKETING
BRYCE YANG

SR. BRAND MANAGER
GREGORY ZALE

ASSOCIATE BRAND MANAGERS
ROBERT HEARON
RAMON ARANDA

MARKETING COORDINATOR
MITCHELL JAGODINSKI

VP OF COMMUNICATIONS
CORI BARRETT

SR. COMMUNICATIONS MANAGER
JAIME JENSEN

DIGITAL/SOCIAL MARKETING MANAGER
BRYAN VORE

**DIRECTOR, MOBILE
GAMES OPERATIONS**
TYLER NATION

SENIOR PRODUCT MANAGER
KAI KO

**SR. DIRECTOR,
MARKETING PRODUCTION**
JACKIE TRUONG

**PROJECT MANAGER,
MARKETING PRODUCTION**
HEIDI OAS

MANAGER, MARKETING PRODUCTION
HAM NGUYEN

PRODUCTION DESIGNER
NELSON CHAO

SR. DESIGNER
CHRISTOPHER MAAS

GRAPHIC DESIGNER
CHRIS CRATTY

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION
KENNY CROSBIE

**ASSOCIATE MANAGER,
VIDEO PRODUCTION**
NICK PYLVANAINEN

**SR. VIDEO EDITOR/MOTION
GRAPHICS DESIGNER**
MICHAEL REGELEAN

**VIDEO EDITOR/MOTION
GRAPHICS DESIGNER**
CAMILLE GALEJS

VIDEO EDITOR
SHANE MCDONALD

VIDEO EDITOR/CAPTURE SPECIALIST
DOM HASSETT

JR. VIDEO EDITOR
EVAN FALCO

CREATIVE DIRECTOR, MARKETING
GABE ABARCAR

SR. WEB DESIGNER
KEITH ECHEVARRIA

SR. WEB DEVELOPER
GRYPHON MYERS

WEB DEVELOPER
CHARLES PARK

SR. WEB PRODUCER
TIFFANY NELSON

DIRECTOR, CHANNEL MARKETING
ANNA NGUYEN

MANAGER, CHANNEL MARKETING
MARC MCCURDY

CHANNEL PROJECT MANAGER
DUSTIN CHOE

PARTNER MARKETING SPECIALIST
KELSIE LAHTI

EVENTS MANAGER
DAVID ISKRA

EVENT TECH MANAGER
MARIO HIGARDA

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE
JMA SOMERS

SR. MANAGER, CUSTOMER SERVICE
DAVID EGGERS

MANAGER, CUSTOMER SERVICE
CRYSTAL PITTMAN

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR
MIKE THOMPSON

**ASSOCIATE SUPERVISOR,
CUSTOMER SERVICE**
ALICIA NIELSEN

SR. CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES
RYOSUKE KUROSAWA
DOMINIC HURTON

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

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

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

**MANAGER, MUSIC PARTNERSHIPS
& LICENSING**
DAVID KELLEY

**MANAGER, FIRST PARTY
PARTNERSHIPS**
MATTHEW FREEDMAN

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

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

2K OPERATIONS

SVP, SR. COUNSEL
PETER WELCH

DIRECTOR & COUNSEL
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

VP, PUBLISHING, OPERATIONS
STEVE LUX

DIRECTOR OF OPERATIONS
DORIAN REHFIELD

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

PARALEGAL
XENIA MUL

2K ANALYTICS

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

DATA SCIENTIST
MO LIN

MANAGER, GAME ANALYTICS
KYLE BISHOP

DIRECTOR OF MONETIZATION
DENNIS CECCARELLI

SR. USER RESEARCH ANALYST
DAVID REES

DATA ANALYTICS ENGINEER
ALVIN LI

DATA SCIENTIST
ROBIN LUO

STRATEGY ANALYST
BENJAMIN SIMONETT

2K ADMINISTRATION

**ADMINISTRATIVE
SERVICES MANAGER**
ARIEL OWENS-BARHAM

SR. ADMINISTRATIVE ASSISTANT
MEGAN GRUNENWALD-ROHR

EXECUTIVE ASSISTANT
NICOLE HILLENBRAND

ADMINISTRATIVE ASSISTANTS
JESSICA HURST
TREY MOSTELLER

2K FINANCE

HEAD OF FINANCE
DAVID BOUTRY

SR. DIRECTOR OF FINANCE
BARRY CHARLETON

**FINANCIAL PLANNING &
ANALYSIS MANAGER**
MARY BOLANOS

SR. ACCOUNTANT
RAJESH JOSEPH

FINANCE COORDINATOR
JUAN CHAVEZ

FINANCE ANALYST
GAURAV SINGH

FINANCE ASSISTANT
ALEXANDER RANEY

2K HUMAN RESOURCES

VP, GLOBAL HR
GAIL HAMRICK

DIRECTOR, HUMAN RESOURCES
TONY MACNEILL

HUMAN RESOURCES MANAGER
CHRISTINA VU

HUMAN RESOURCES GENERALIST
DANIELLA GUTIERREZ

HUMAN RESOURCES COORDINATOR
KATE STRICKER

2K IT & ONLINE OPERATIONS

SR. DIRECTOR, 2K IT
ROB ROUDEBUSH

SR. MANAGER, ONLINE OPERATIONS
SCOTT DARONE

SR. NOC MANAGER
VACLAV DOLEZAL

SYSTEMS ENGINEERING DIRECTOR
JON HEYSEK

IT DIRECTOR, NOVATO
BOB JONES

TECHNICAL DIRECTOR
RUSS MAINS

NETWORK ENGINEERS
DON CLAYBROOK
FERNANDO RAMIREZ

SR. SYSTEMS ENGINEER
PETR FIALA

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

JR. SYSTEMS ENGINEER
LUIS LUNA

HELPPDESK SUPERVISOR
SCOTT ALEXANDER

IT SUPERVISOR
TAREQ ABBASSI

SYSTEMS ADMINISTRATORS
DAVIS KRIEGHOFF
JOSEPH THOMPSON
FILIP SAFAR

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

IT ANALYST
MICHAEL CACCIA

2K QUALITY ASSURANCE

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

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
SCOTT SANFORD

**QUALITY ASSURANCE
TEST MANAGER**
JEREMY FORD

PROJECT LEAD
JUSTIN WOLF

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

QA LEAD
ASHLEY FOUNTAINE

ASSOCIATE LEAD TESTERS

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

SENIOR TESTERS

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

QUALITY ASSURANCE TESTERS

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

SPECIAL THANKS

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

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER

- GENERAL TEST
MICHAEL "GRYF" WEBER

LEAD TESTERS - GENERAL TEST

BILL LANKER

SENIOR TESTERS - GENERAL TEST

JOSHUA BROWN-SAGE
JESSICA MITCHELL
SOMMER SHERFEY
TYLER REDMAN

QUALITY ASSURANCE TESTERS -

GENERAL TEST
ADRIAN CARNERO
ARMANDO PRESCOTT
BENJAMIN HENSON
BRANDON CARROLL
CHRISTIAN ANZURES
CHRISTOPHER MEIJA
DOMINIC GINTER
DONALD ERWIN
EVERETT DAMPIER
GREG ERENO
ISIAH SCOTT
JUSTIN MARTINEZ
KALAIKU NUUANU
KYLE LUCERO
MARQUESE BROWN
ALEXANDER SMITH
BRANDON MATASSA
CHRISTIAN RAMOS
CHRISTOPHER PALMAR
FELIX ALVAREZ
GENARO SICILIANO
JADE DABU
KAITLYNNE THORNTON
LUCY BRANCH
MARY MANNO
MICHAEL DENMAN
NICHOLAS FLORES
RICHARD HENDERSON
STEVEN SMIGULEC
TYLER TOWNE
ALEX WASHBURN
BLAKE PARHAM
BRENDAN FEAZELL
CAZAR TONI PALAD
CHRISTOPHER ZAMBRANO
CLARISSA ASAM
DAVID LABOY
HERCALIO ARIAS
ISRAEL CARRANZA
JALEN BROWN
LOREN DANIELS
MICHAEL SCHNUCKEL
NICKOLAS VIZCARRA
OMAR MORENO
ROCKY GODBOUT
RODNEY CARDEN
BRANDON BELTRAN
BRENDAN RUDNICK
DEVAN PERSON
JERICO JAVIER
JACK SWAIN
JOHN RAMOS

JOVANNA MARQUEZ
MARISA GHILARDUCCI
PATRICK TADDEO
TRAVIS POINTER
TREVOR GIVENS
TODD THOMAS
WILLIAM PATTERSON
ZACH AKRE
ZACHARY DARY

2K CHINA CHENGDU **QUALITY ASSURANCE**

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR

ZHANG XI KUN

QUALITY ASSURANCE MANAGER

STEVE MANNERS

QUALITY ASSURANCE PROJECT LEADS

WU XIAO BIN
HUANG CHENG

QUALITY ASSURANCE **ASSOCIATE LEADS**

ZHANG RUI BIN
WANG YI MIN

QUALITY ASSURANCE

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

QUALITY ASSURANCE TESTERS

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

SPECIAL THANKS

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

IT ENGINEER
ZHAO HONG WEI
HU XIANG
ZHENG XING
WANG PENG

2K INTERNATIONAL PUBLISHING

VP, PUBLISHING OPERATIONS
MURRAY PANNELL

SR. DIRECTOR, INTERNATIONAL MARKETING AND COMMUNICATIONS
JON ROOKE

HEAD OF INTERNATIONAL BRAND, MARKETING
DAVID HALSE

INTERNATIONAL BRAND MANAGER
NICOLAS STEMELIN

JR. INTERNATIONAL BRAND MANAGER
JAMES DODD

HEAD OF INTERNATIONAL COMMUNICATIONS
WOUTER VAN VUGT

SR. INTERNATIONAL COMMUNICATIONS MANAGER
ROISIN DOYLE

INTERNATIONAL COMMUNICATIONS MANAGER
PATRICIA LIANG

INTERNATIONAL COMMUNITY & SOCIAL MANAGER
ROY BOATENG

INTERNATIONAL MARKETING & COMMUNICATIONS INTERN
LAUREN HOUSTON

HEAD OF INTERNATIONAL TERRITORY AND EXPORT MARKETING
WARNER GUINÉE

2K INTERNATIONAL TEAM
AGNÈS ROSIQUE
ALISON GRAM
ANNE SPETH
BEN SECOMBE
BELINDA CROWE
CARLO VOLZ
CALLUM CUMING
MARGAUX DUVAL
MIKEY FOLEY
MATT GARDNER
MAXIME LE NEVANIC
ADAM PERRY
AGNÈS ROSIQUE
JAVIER SASTRE

SHELLY VAN SEVENTER
CARLOS VILLASANTE
CAROLINE RAJCOM
DAVE BLANK
DENNIS DE BRUIJN
DIANE HEINZELMANN
FRANÇOIS BOUVARD
GEMMA WOOLNOUGH
JAN STURM
JEAN-PAUL HARDY
JULIEN BROSSAT
MARIA MARTINEZ
ROGER LANGFORD
SANDRA MAURI
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
SEAN PHILLIPS
STEFAN EDER
YOONA KIM
ZAIDA GOMEZ

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCERS
MARK WARD
SAJJAD MAJID
JEAN-SEBASTIEN FEREY

2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES

DIRECTOR, CREATIVE SERVICES AND LOCALISATION
NATHALIE MATHEWS

LOCALISATION PROJECT MANAGER
CARA LACEY

LOCALISATION AND CREATIVE ASSISTANT
MATT LAMPLUGH

SR. DESIGN MANAGER
TOM BAKER

GRAPHIC DESIGNER
JAMES QUINLAN

VIDEO CONTENT EDITOR
BARNEY AUSTIN

EXTERNAL LOCALIZATION GROUPS
SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL
SYNTHESIS IBERIA

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

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

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

WITH SUPPORT FROM LINGOONA

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

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

LOCALIZATION TOOLS AND SUPPORT PROVIDED BY XLOC INC.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALISATION QA MANAGER
JOSE MINANA

MASTERING ENGINEER
WAYNE BOYCE

MASTERING TECHNICIAN
ALAN VINCENT

LOCALISATION QA SENIOR LEAD
OSCAR PEREIRA

LOCALISATION QA PROJECT LEAD
SERGIO ACCETTURA

LOCALISATION QA LEADS

ADRIANA CERVANTES
ELMAR SCHUBERT
FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES

LOCALISATION QA ASSOCIATE LEAD

MANUEL AGUAYO

SR. LOCALISATION QA TECHNICIANS

CHRISTOPHER FUNKE
DANIEL IM
PABLO MENÉNDEZ
SARAH DEMBET
TIMOTHY COOPER

LOCALISATION QA TECHNICIANS

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

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

KEVIN SMITH
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

2K ASIA TEAM

GENERAL MANAGER, ASIA
JASON WONG

MARKETING DIRECTORS, ASIA

DIANA TAN
TRACY CHUA

SR. MARKETING MANAGER, ASIA

DANIEL TAN

SR. PRODUCT EXECUTIVE

ROHAN ISHWARLAL

JAPAN MARKETING MANAGERS

MAHO SAWASHIMA
TAKAHIRO MORITA
HIDE SHIMIZU
KYOKO FUKU

JAPAN MARKETING ASSISTANT

DAVID ANDERSON

CHINA MARKETING MANAGER

LEO LI

KOREA MARKETING MANAGER

DINA CHUNG

KOREA MARKETING ASSISTANT

PARK SANGMIN

PRODUCT EXECUTIVE

WAYNE NG

SR. LOCALIZATION MANAGER

YOSUKE YANO

LOCALIZATION COORDINATORS

PIERRE GUIJARRO
MAO IWAI
YASUTAKA ARITA

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINE TAN
TAKAKO DAVIS
YUKI SUHARA

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

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

SPECIAL THANKS

PETE ANDERSON
URSULA BAKER
CHRIS BIGELOW
SIOBHAN BOES
NICHOLAS BUBLITZ

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

AGENCIES

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

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

CHIEF MARKETING AND COMMUNICATION OFFICER
BRIAN FLINN

VP OF INTERACTIVE LICENSING
ED KIANG

DIRECTOR OF GAMES
DAVID WOLDMAN

GLOBAL BRAND ASSURANCE MANAGER
ASHLEY ZUZIK

GLOBAL BRAND ASSURANCE MANAGER
ZACHARY MAXWELL

SENIOR VICE PRESIDENT, PRODUCTION
CHRIS KAISER

POST AUDIO MIXERS

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

VP OF BRANDING & DEVELOPMENT

ROB CINGUINA

SENIOR PRODUCERS

GAVIN OSHEA
MICHAEL BEARD

**SENIOR DIRECTOR TELEVISION
PRODUCTION**

MARC POMARICO

CREATIVE DIRECTOR

HEATHER MITCHELL

MANAGING PRODUCER

CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

SENIOR ASSOCIATE PRODUCER

ALEX PIERCE

PRODUCERS

ROY CLOVIS
PAUL VERBITSKY
JESSICA PALOMBO

VICE PRESIDENT, SPECIALS

JORDAN MENDAL

PRODUCTION ASSISTANTS

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

EDITING

KEN BERCHER
KEVIN MATTICE
SLIM SIMON

**VICE PRESIDENT,
PRODUCTION AND GRAPHICS**

CHRIS SICILIANO

SENIOR DIRECTOR, 3D

KEVIN CALLAHAN

SENIOR DIRECTOR, 2D

DAN ORMSBY

**TV RESEARCH AND
CONTENT MANAGEMENT**

ERIC MASSOUD
GEORGE GERMANAKOS
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
GINA SCIAME

PRODUCTION COORDINATOR

AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

PRODUCTION MANAGER

SUSAN SCHULTZ

ART DIRECTORS

SOYON YUN
SJ DELUISE

SENIOR DESIGNERS

MICHAEL KINNEY
PAUL ROBINSON
SARA ODZE
DAN LONGFELLOW

MANAGING DESIGNER

DIONISIOS EFKARPIDIS

MOTION DESIGNER 2

DEREK RAGOS
SEAN MATOS

MOTION DESIGNER 1

AVERY SUTTON
MICHAEL MACK

JUNIOR DESIGNER

JULIANA BARCIA

WWE MUSIC GROUP

NEIL LAWI
ARRON MATUSOW
JONATHAN HAMMER

ART DIRECTOR

MATTHEW THURBER
SEAN THORPE
DANIEL CERASALE

SENIOR 3D ARTIST

CAMERON WHITEHOUSE
CILIAN TUNG
CLINT DONALDSON
DAVID DURAND
GIBNEY PATTERSON
SERGIO GRENADA
NATE TEN
JORGE DIAZ

**SENIOR VICE PRESIDENT,
INTELLECTUAL PROPERTY**

LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

VICE PRESIDENT OF PHOTOGRAPHY

BRADLEY SMITH

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

FRANK VITUCCI

PHOTOGRAPHY EDITING

JAMIE NELSON
MELISSA HALLADAY
MIKE MORAN
JOSHUA TOTTENHAM
GEORGIANA DALLAS

COPYWRITER

STEVE URENA

**VICE PRESIDENT,
CREATIVE SERVICES**

JOHN F. JONES II
CREATIVE DIRECTOR
GLOBAL LICENSING
JOE GIORNO

**SENIOR VICE PRESIDENT,
CREATIVE SERVICES**

STAN STANSKI

**VICE PRESIDENT,
TALENT OPERATIONS**

MARK CARRANO

**VICE PRESIDENT, LEGAL AND
BUSINESS AFFAIRS**

SCOTT AMANN

MUSIC

MUSIC CREDITS AVAILABLE AT [HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K19/CREDITS](https://www.2k.com/wwe2k19/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/ueula (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, VERAPKUNGEN 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 DIESSE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL, DIESSE 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. DIESSE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LEBSEN SIE DIESSE 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) wie vom Lizenzgeber vorgesehen 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 am 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, 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 weiter ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt, verändert, modifiziert 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 und keinen rechtlichen oder natürlichen Personen Anleitung oder Anweisung dazu zu geben:

- 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 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 vor selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
- die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder auf 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 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 zurückzuentwickeln (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;
- einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;
- zu cheaten (dazu gehört unter anderem auch das Ausnutzen von Exploits oder Spielfehlern) 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, 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 Paragraphen 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. 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 vernichten 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 lizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und lizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jeder 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 geistiges 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 aufrufen 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 die 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 lizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht lizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihren 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 Geldwert 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 Spiel Aufgabe 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 Benutzerspielplattformen, 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-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie unterlizenzisiert. 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 abgebogen 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 oder, wenn es Produkte von Social Point betrifft, direkt an www.socialpoint.es/community/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 verwerten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzubauen, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Personen 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, Warnungs- 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 Nichterhaltung 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, Ihren Bestenlistenrang, Ihre 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 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 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 Erklärung oder 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 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 beschränkt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde und Sie in einem EU-Mitgliedsstaat wohnhaft gemeldet sind, garantiert der Lizenzgeber für die Funktionsfähigkeit 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, beschreibt.

IHRE PFLICHTEN GEGENÜBER DEM LIZENZGEBER

Sie sind in vollem gesetzlich zulässigem Umfang 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.

SOWIESET GESETZLICH ZULÄSSIG HAFTET DER LIZENZGEBER IN KEINEM FALL, 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, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE UND STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGENSCHRÜCHEN 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.

WENN SIE 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.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLOWSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBANBIETERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTEN 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 (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) 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 KÖNNEN.

BEEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigt. 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 benachrichtigen, 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 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 billigskeitsrechtliche 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 Kostenersatzung 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 betriebligen 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. 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

Die Benutzung dieser Software unterliegt allen weiteren Bedingungen der Endnutzerlizenzvereinbarung.

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. und dessen Tochterunternehmen. 2K, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind alle Markenzeichen und/oder eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das WWE-Programm, Superstärken, Bilder, Abbildungen, Slogans, Wrestling-Moves, Marken, Logos und Urheberrechte sind das ausschließliche Eigentum der WWE und ihrer Tochterunternehmen. © 2018 WWE. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet Bink Video. Copyright ©1997-2018 RAD Game Tools, Inc. Powered by Wwise ©2006-2018. Audiokinetic Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen, Logos und Urheberrechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.