

# W2K19



# WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE (ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsvorlust, 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 UNTER
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	UMSCHALTTASTE LINKS

<b>ANDEREN GEGNER ANVISIEREN (BEI AKTIVIERTER MANUELLER ZIELAUSWAHL)</b>	F1
<b>NACH OBEN BEWEGEN</b>	W
<b>NACH UNTEN BEWEGEN</b>	S
<b>NACH LINKS BEWEGEN</b>	A
<b>NACH RECHTS BEWEGEN</b>	D
<b>KETTENWRESTLING OBEN</b>	LEERTASTE + W
<b>KETTENWRESTLING UNTEN</b>	LEERTASTE + S
<b>KETTENWRESTLING LINKS</b>	LEERTASTE + A
<b>KETTENWRESTLING RECHTS</b>	LEERTASTE + D
<b>KETTENWRESTLING SPEZIALTASTE</b>	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 Seile 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 beherrschst 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 ECHE

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, erholtst 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.

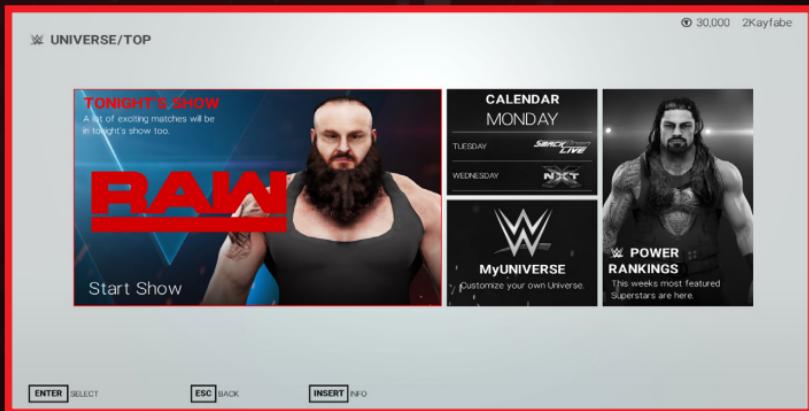
# SPIEL-BILDSCHIRM



- 1. Reversal-Anzeige:** Drücke im richtigen Moment **F**, um einen gegnerischen Angriff zu kontern.
- 2. Powerups/Payout:** 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

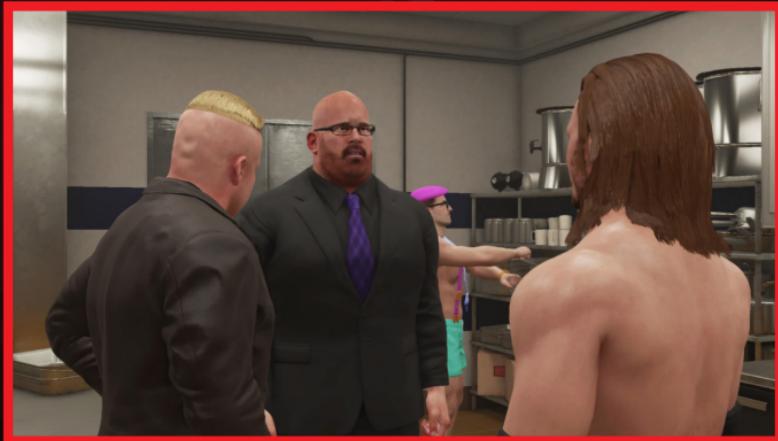
Passe deinen eigenen, einzigartigen Superstar mit brandneuen Teilen an und erobere mit ihm die aktualisierten Modi Meine KARRIERE und Road To Glory. Mit dem neuen Mein SPIELER-Baum schaltest du neue Fähigkeiten frei. Schließe Herausforderungen ab, um neue Seitenplatten und Herausforderungen freizuschalten.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



## Meine KARRIERE

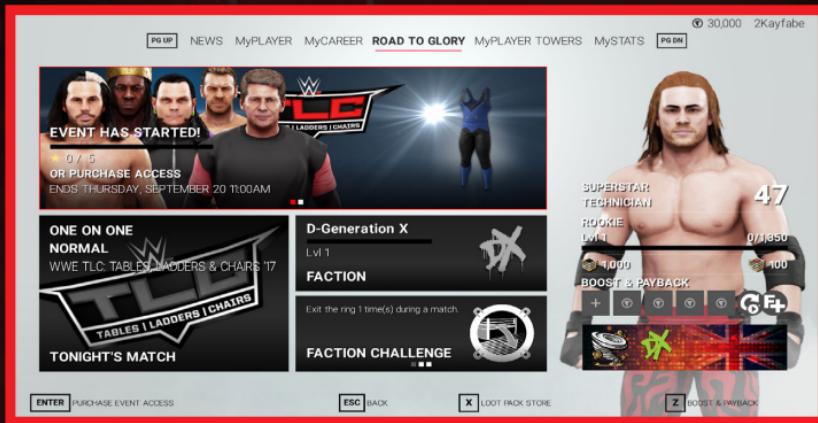
Der **Meine KARRIERE**-Modus gibt dir die Möglichkeit, in der Rolle eines Independent-Stars die ersten Schritte in die Welt der WWE zu wagen. Du fängst in deiner eigenen Independent-Promotion an und arbeitest rund um die Welt, um dir deinen Traum es in die WWE zu schaffen zu erfüllen.

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 Mein SPIELER aus der ganze Welt gegeneinander antreten. Spiele jeden Tag deine Lieblingsmatches, um Boosts, Superstar-Teile und VC zu erhalten! Steige auf und passe deinen Mein 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

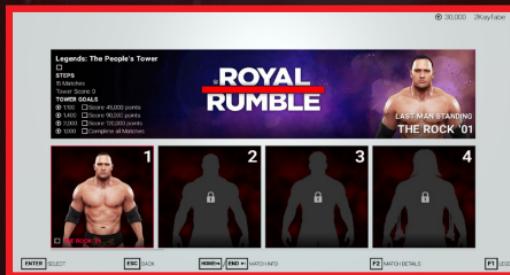
Einen Gauntlet-Turm musst du in einer Sitzung vollständig abschließen. Gibst du vorher auf oder verlierst du ein Match, wird dein Fortschritt auf Null zurückgesetzt.

### 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-Superstars 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 Schwunganzeige 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 Siegesszenen 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 KITO  
MAKIO YAMANAKA

### SENIOR TECHNICAL DIRECTORS

TAKASHI TAKEZAWA  
TAKANORI MORITA  
AKITSUGU HIRANO

### TECHNICAL DIRECTORS

TSUKASA KATO  
HIROSHI FUKUDA  
SHUNSUKE HANABUSA  
REIJI SATO

### INTERFACE ART DIRECTOR

KAZUNARI NIKE

### SENIOR GAME DESIGN DIRECTOR

NAOTO UENO

### GAME DESIGN DIRECTORS

SHINSUKE GOTO  
SHINICHI MIYAMOTO

### ART DIRECTORS

MASAHIRO NAKATANI  
ARI SAWADA  
CHIZURU OGURA  
TSUKASA HORI

### R&D TEAM

#### SENIOR TECHNICAL DIRECTORS

NOBUYOSHI ONO  
HIDEKI SUZUKI  
MASAMICHI TAKANO

#### LEAD PROGRAMMERS

YOSHIRO AOKI

### PROGRAMMER

KAZUKI IIBOSHI  
KENSUKE SKAMOTO

### SENIOR VP/CHIEF CREATIVE OFFICER

NORIFUMI HARA

### ASSISTANT TECHNICAL DIRECTORS

MASASHI ISHIKAWA  
JUNICHI TAGUCHI  
WENCHAO MA  
TOSHIAKI ISHIHARA

### LEAD PROGRAMMERS

ATSUSHI NARITA  
TAKUYA ISHBASHI  
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  
RYOUHEI 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 KOIDZUMI

### SOUND DESIGNERS

CHAN KEAN YI  
WOOSUK NA

### LEAD MODELING ARTISTS

KAZUHIRO SAITO  
TAKAHIRO BAMBIA  
KYOHEI 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

YUZURI HIROKI  
TAKUYA KAWAMORITA  
YOSUKE YAMAGUCHI  
URAN MINEISHI  
NAOMI KANEDA

**ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS**

MITSUO SHIMIZU  
TAKASHI WATANABE  
DAIJIRO KAKINUMA

**LEAD ANIMATORS**

TATSUYA MAKI  
TAKAHIRO OSHIDA  
KAZUYA INOUYE

**ANIMATORS**

TSUYOSHI FUKUHARA  
YUSUKE KORENAGA  
MANAMI ONE  
NAOKI ISHIYAMA  
AKIE OKAJI  
ASAKI ARAKAWA  
YUYA SHIKADA  
YOSHIIKU 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  
YOSHIIHKO NAKAMURA  
KARAN VERMA  
ANKIT KUMAR SINGH  
GAGANDEEP SINGH BHAMBRA  
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 HIRAKA  
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 GARDOPEE  
TODD GUNNISON  
JAMES YANIKO

**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 RODE  
BRAUN STROWMAN  
BRAY WYATT  
BRIAN OLIVER  
BYRON SAXTON  
CHARLOTTE FLAIR  
CHUCK KOUROUKLIS  
COREY GRAVES  
CURTIS AXEL  
DANIEL BRYAN  
DORIAN LOCKETT  
ELIAS

FINN BÁLOR  
GAVIN HAMMOND  
GOLDDUST  
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**  
LYNELL JINKS

**LEAD CHARACTER ARTIST**  
JONATHAN GREGORY

**SENIOR CHARACTER ARTIST**  
YUKI TAKAHASHI

**ARTISTS**

AL SPONG  
CHRIS BOLTZ  
TIM BEARD

**ANIMATION TEAM LEAD**  
SHANE MACPHERSON

**LEAD ANIMATOR**  
JESSICA WU

**ANIMATORS**

THOMAS VAN CISE  
ERIC STURGEON  
CASEY LIU  
RYAN WALKER  
GEORGE BANKS  
BRIAN RUST  
KAMRON EWING  
JOSH HOJ  
PREET UPPAL  
ADAM KOENIG  
JANE KIM  
JEB COZY  
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 VARNI  
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  
AYUMI MIURA

### **ZATUN**

**FOUNDER & CEO**  
ABHINAV CHOKHAVATIA

**PROJECT LEAD**  
DHARMESH TALPADA

**TECHNICAL LEAD**  
PRADEEP SUTHAR

**PROJECT MANAGEMENT**  
POONAM PATEL

**3D ARTISTS**  
ABHISHEK VINCENT  
ASHISH SONAR  
JOPHYR CHRIS  
MANISHA PARMAR  
AKASH JAIN  
KYATI 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  
SURENDRA KUMAR SINGH

**LEAD ARTIST**  
NARESH PAWAR  
SANDEEP SINGH

**3D ARTISTS**  
AMAR GOSSAIN  
ANIL SINGH  
ANSHUL KUSHWAHA  
DEBJIT BISWAS  
DEEPAK SINGH RAWAT  
GAURAV KUMAR  
GAURAV NONIHAL  
IMRAN  
NEERAJ BAHUGUNA  
NISHAN YADAV  
OM KRISHNA  
PARAMVEER SINGH  
POONAM RATARU  
RAHUL BISHT  
RAHUL KUMAR  
ROHIT KUSHWAHA  
SHUBHAM  
SRISHTY AGRAWAL

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  
AYUMI MIURA

**LEAD ARTIST**  
NGUYEN TRUONG SON

**ARTISTS**  
ZHANG LU  
JIANG QI  
HUXUECHEN  
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 FU

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 GIOVANNO

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**

MITSURI SAYO

## **MOTION CAPTURE TALENT**

BRIAN BUTTON

CHELSEA ANNE GREEN

DEVEON EVERHART AIKENS

DREW EVERETT 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 CHOWANECK

**SR. DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT**

MELISSA MILLER

**PRODUCER**

ANDREW WEBSTER

**ASSISTANT PRODUCER**

SHELBY MARTIN

**DIGITAL RELEASE MANAGER**

TOM DRAKE

**ASSOCIATE RELEASE MANAGER**

MYLES MURPHY

**SR. DIRECTOR, BUSINESS DEVELOPMENT**

TIM HOLMAN

## **2K CREATIVE DEVELOPMENT**

**VP, CREATIVE DEVELOPMENT**

JOSH ATKINS

**DESIGN DIRECTOR**

FRANCOIS GIUNTINI

**DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES**

ROB CLARKE

**SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION**

JACK SCALICI

**SR. DIRECTOR OF STORY AND**

**CREATIVE DEVELOPMENT**

CHAD ROCCO

**SR. MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION**

JOSH ORELLANA

**CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR**

WILLIAM GALE

**CREATIVE PRODUCTION OUTSOURCING COORDINATOR**

CATHY MACPHERSON

**MEDIA PRODUCER**

MIKE READ

**DIGITAL ASSET COORDINATOR**

JANAKA CONNER

**CAPTURE TEAM LEAD**

LUKE MCCARTHY

**SR. CAPTURE SPECIALIST**

DANA KOERLIN

**USER TESTING MANAGER**

FRANCESCA REYES

**LEAD USER RESEARCHER**

GINA SMITH

**USER RESEARCH COORDINATOR**

JULIAN O'NEAL

**MOTION CAPTURE SUPERVISOR**

DAVID WASHBURN

**MOTION CAPTURE ASSISTANT DIRECTOR**

ROY MATOS

**MOTION CAPTURE STUDIO**

**ASSOCIATE PRODUCER**

MARILYN ESCOBAR

**MOTION CAPTURE STAGE MANAGER**

ANTHONY TOMINIA

**MOTION CAPTURE STAGE TECHNICIANS**

EMMA CASTLES

MICHAEL LISTO

JEREMY SCHICHTEL

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 MULLALY

**MOTION CAPTURE**

**Pipeline Engineer**

CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

**MOTION CAPTURE JUNIOR ANIMATOR**

NIHAL RASHINKAR

**MOTION CAPTURE STAGE BUILDER**

VIQUI PERALTA

**MOTION CAPTURE CAMERA OPS**

ALAN 'RICO' RICARDEZ

TRAVIS NEUROTH

DYLAN REEVES

LOGAN 'LOMA' SALTADO' EMERSON

CODY FLOWERS

PETER TEN

**MOTION CAPTURE MAKEUP ARTISTS**

DANIELLE O'DEA

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 PLYVANAINEN

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

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

**VIDEO EDITOR**  
SHANE MCDONALD

**VIDEO EDITOR/CAPTURE SPECIALIST**  
DOM HASSETT

**JR. VIDEO EDITOR**  
EVAN FALCO

**CREATIVE DIRECTOR, MARKETING**  
GABE ABARCAR

**SR. WEB DESIGNER**  
KEITH ECHEVARRIA

**SR. WEB DEVELOPER**  
GRYPHON MYERS

**WEB DEVELOPER**  
CHARLES PARK

**SR. WEB PRODUCER**  
TIFFANY NELSON

**DIRECTOR, CHANNEL MARKETING**  
ANNA NGUYEN

**MANAGER, CHANNEL MARKETING**  
MARC MCCURDY

**CHANNEL PROJECT MANAGER**  
DUSTIN CHOE

**PARTNER MARKETING SPECIALIST**  
KELSIE LAHTI

**EVENTS MANAGER**  
DAVID ISKRA

**EVENT TECH MANAGER**  
MARIO HIGAREDA

**DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE**  
IMA SOMERS

**SR. MANAGER, CUSTOMER SERVICE**  
DAVID EGGERS

**MANAGER, CUSTOMER SERVICE**  
CRYSTAL PITTMAN

**KNOWLEDGE BASE COORDINATOR**  
MIKE THOMPSON

**ASSOCIATE SUPERVISOR, CUSTOMER SERVICE**  
ALICIA NIELSEN

**SR. CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES**  
RYOSUKE KUROSAWA  
DOMINIC HURTON

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

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

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

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

**MANAGER, FIRST PARTY PARTNERSHIPS**  
MATTHEW 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 ROUDREBUSH

**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 PRIBYLNEC  
RADEK TROJAN

**JR. SYSTEMS ENGINEER**  
LUIS LUNA

**HELPDESK 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 FOUNTAIN

**ASSOCIATE LEAD TESTERS**

JARED SHIPPS  
MATTHEW ABOG  
DEVAN SERRATO  
JENIFFER LUNDERS  
HUGO DOMINGUEZ  
EZRÁ 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 BAGRY  
GREGORY 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  
BILL LANKE

**LEAD TESTERS - GENERAL TEST**

BILL LANKE

**SENIOR TESTERS - GENERAL TEST**

JOSHUA BROWN-SAGE  
JESSICA MITCHELL  
SOMMER SHERFEE  
TYLER REDMAN

**QUALITY ASSURANCE TESTERS - GENERAL TEST**

ADRIAN CARNERO  
ARMANDO PRESCOTT  
BENJAMIN HENSON  
BRANDON CARROLL  
CHRISTIAN ANZURES  
CHRISTOPHER MEJIA  
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 GODBOUR  
RODNEY CARDEN  
BRANDON BELTRAN  
BRENDAN RUDNICK  
DEVAN PERSON  
JERICÓ JAVIER  
JACK SWAIN  
JOHN RAMOS

JOVANNA MARQUEZ  
MARISA GHILARDUCCI  
PATRICK TADDEO  
TRAVIS PONTER  
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 HAOD 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 STEMELAN

**JR. INTERNATIONAL  
BRAND MANAGER**  
JAMES DODD

**HEAD OF INTERNATIONAL  
COMMUNICATIONS**  
WOUTER VAN VUGT

**SR. INTERNATIONAL COMMUNICATIONS  
MANAGER**  
ROISIN DOYLE

**INTERNATIONAL COMMUNICATIONS  
MANAGER**  
PATRICIA LIANG

**INTERNATIONAL COMMUNITY &  
SOCIAL MANAGER**  
ROY BOATENG

**INTERNATIONAL MARKETING &  
COMMUNICATIONS INTERN**  
LAUREN HOUSTON

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

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

SHELLY VAN SEVENTER  
CARLOS VILLASANTE  
CAROLINE RAJCOM  
DAVE BLANK  
DENNIS DE BRUIN  
DIANE HEINZELMANN  
FRANCOIS BOUWARD  
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 JANSEN  
FRÉDÉRIC LEFEBVRE  
GUILLAUME TEISSERENC  
OPHÉLIE COLIN  
MIREILLE BESSON  
VALENTIN VOGL  
BENJAMIN PHÉLINE  
ANTHONY FRAGOSO

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

## **WITH SUPPORT FROM LINGOONA**

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

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

## **LOCALISATION TOOLS AND SUPPORT PROVIDED BY XLOC INC.**

## **2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE**

**LOCALISATION QA MANAGER**  
JOSÉ 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  
KOSU SUZUKI  
LUCA PANACCIONE  
LUCA RUNGI  
MARCUS FOCHT  
MELISSA ROTH  
NICOLAS BONIN  
PATRICIA RAMÓN  
SAMUEL FRANÇA  
SEON HEE C. ANDERSON  
STEFANIA L. MONACO  
YURY FESCHKA

**TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS**

KEVIN SMITH  
NISHA VERMA  
PHIL ANDERTON  
RICHARD KELLY

**2K ASIA TEAM**

GENERAL MANAGER, ASIA  
JASON WONG

**MARKETING DIRECTORS, ASIA**

DIANA TAN  
TRACY CHUA

**SR. MARKETING MANAGER, ASIA**

DANIEL TAN

**SR. PRODUCT EXECUTIVE**

ROHAN ISHWARLAL

**JAPAN MARKETING MANAGERS**

MAHO SAWASHIMA  
TAKAHIRO MORITA  
HIDE SHIMIZU  
KYOKO FUKE

**JAPAN MARKETING ASSISTANT**

DAVID ANDERSON

**CHINA MARKETING MANAGER**

LEO LI

**KOREA MARKETING MANAGER**

DINA CHUNG

**KOREA MARKETING ASSISTANT**

PARK SANMIN

**PRODUCT EXECUTIVE**

WAYNE NG

**SR. LOCALIZATION MANAGER**

YOSUKE YANO

**LOCALIZATION COORDINATORS**

PIERRE GUIJARRO  
MAO IWAI  
YASUTAKA ARITA

**TAKE-TWO ASIA OPERATIONS**

EILEEN CHONG  
VERONICA KHUAN  
CHERMINE TAN  
TAKAKO DAVIS  
YUKI SUHARA

**TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT**

ERIK FORD  
SYN CHUA  
ELLEN HSU  
PAUL ADACHI  
ANNA CHOI

HYUN JOOKYOUNG  
AIKI KIHARA  
FELIX NG  
DUSTIN ZHA

FUMIKO OKURA  
HIDEKATSU TANI  
HENRY PARK  
FRED JOHNSON  
JULIUS CHEN  
KEN TILAKARATNA  
ALBERT HOOLSEMA

**SPECIAL THANKS**

PETE ANDERSON  
URSULA BAKER  
CHRIS BIGELOW  
SIOBHAN BOES  
NICHOLAS BUBLITZ

**CHRIS BURTON**

DAVID COX  
MARQUIS DANNER  
HANK DIAMOND  
DANIEL EINZIG  
DAN EMERSON  
CHRISTOPHER FIUMANO  
GREG GIBSON

STEVE GLICKSTEIN  
LAINIE GOLDSTEIN  
ROSS GRABER  
BROOKE GRABRIAN  
KRISTLE HILL  
JORDAN KATZ  
JENN KOLBE

ALAN LEWIS

KATIE NELSON

PEDRAM RAHBARI

BETSY ROSS

KARL SLATOFF

TAKE-TWO DIGITAL SALES TEAM

TAKE-TWO CHANNEL MARKETING TEAM

TAKE-TWO LEGAL TEAM

TAKE-TWO SALES TEAM

DANIELLE WILLIAMS

MARIA ZAMANIEGO

STRAUSS ZELNICK

**AGENCIES**

FINN PARTNERS, INC.

BARRETTSF

BOND

FREDDIE GEORGES PRODUCTION GROUP

HAMAGAMI/CARROLL, INC.

LIQUID ADVERTISING

# WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

**CHIEF MARKETING AND COMMUNICATION OFFICER**

BRIAN FLINN

**VP OF INTERACTIVE LICENSING**

ED KIANG

**DIRECTOR OF GAMES**

DAVID WOLDMAN

**GLOBAL BRAND ASSURANCE MANAGER**

ASHLEY ZUZIK

**GLOBAL BRAND ASSURANCE MANAGER**

ZACHARY MAXWELL

**SENIOR VICE PRESIDENT, PRODUCTION**

CHRIS KAISER

**POST AUDIO MIXERS**

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

**VP OF BRANDING & DEVELOPMENT**

ROB CINGUINA

**SENIOR PRODUCERS**

GAVIN OSHEA  
MICHAEL BEARD

**SENIOR DIRECTOR TELEVISION PRODUCTION**

MARC POMARICO

**CREATIVE DIRECTOR**

HEATHER MITCHELL

**MANAGING PRODUCER**

CHRIS LAWLER  
GAVIN O'SHEA

**SENIOR ASSOCIATE PRODUCER**

ALEX PIERCE

**PRODUCERS**

ROY CLOVIS  
PAUL VERBITSKY  
JESSICA PALOMBO

**VICE PRESIDENT, SPECIALS**

JORDAN MENDAL

**PRODUCTION ASSISTANTS**

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

**EDITING**

KEN BERCHEM  
KEVIN MATTICE  
SLIM SIMON

**VICE PRESIDENT, PRODUCTION AND GRAPHICS**

CHRIS SICILIANO

**SENIOR DIRECTOR, 3D**

KEVIN CALLAHAN

**SENIOR DIRECTOR, 2D**

DAN ORMSBY

**TV RESEARCH AND CONTENT MANAGEMENT**

ERIC MASSOUD  
GEORGE GERMANAKOS  
KEITH HANSEN  
CHRIS GIANNINI  
GINA SCIAME

**PRODUCTION COORDINATOR**

AMANDA WICKHAM  
LEE MAURO

**PRODUCTION MANAGER**

SUSAN SCHULTZ

**ART DIRECTORS**

SOYON YUN  
SJ DELUISE

**SENIOR DESIGNERS**

MICHAEL KINNEY  
PAUL ROBINSON  
SARA ODZE  
DAN LONGFELLOW

**MANAGING DESIGNER**

DIONISIOS EFKARPIDIS

**MOTION DESIGNER 2**

DEREK RAGOS  
SEAN MATOS

**MOTION DESIGNER 1**

avery sutton  
MICHAEL MACK

**JUNIOR DESIGNER**

JULIANA BARCIA

**WWE MUSIC GROUP**

NEIL LAWI  
ARRON MATUSOW  
JONATHAN HAMMER

**ART DIRECTOR**

MATTHEW THURBER  
SEAN THORPE  
DANIEL CERASALE

**SENIOR 3D ARTIST**

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

**SENIOR VICE PRESIDENT, INTELLECTUAL PROPERTY**

LAUREN A. DIENES-MIDDLETON

**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-LOUPE 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 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/eula](http://www.take2games.com/eula) (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE“ BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE-ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEM MATERIALN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

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

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTÄNDEN, 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 wiederholrechte und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und wiederholrechte Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spielplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) wie vom Lizenzgeber vorgesehen zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwareddokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten). Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszulegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauspieler, 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 ganz oder noch tief in Teilen kopiert, vervielfältigt, verändert, modifiziert oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begibt 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 verpachten, zu lizenziieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;
- die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung vorgesehenen);
- eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht;
- die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
- die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen ( dieses Verbote bezieht sich nicht auf komplett oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- die Software in einem Computerspielcenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen;
- die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekomprimieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;
- Eigentumsmerke, 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 Spielfehler) bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;
- gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizensen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstößen;
- 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 Wirtschaftsanaktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstößen, 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, herunterladebare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen zusammenfassend „Sonderfeatures“ zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User neu eröffnet 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 zurück behalten 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 Software Dokumentation festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, lizenziieren, 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. UNBESCHÄDDET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

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

**DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE:** Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Charaktere, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jeder Weise und für jedwed 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 heutige 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 internationales Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urheberschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschriften 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 Lizenzen an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberrechtsvereinbarungen besteht auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

**INTERNETANSLUSS:** Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zugreifen, 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 Software Dokumentation dargelegt. Wenn Sie darüber Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein softwarespezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten ( „Benutzerkonto“ ) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zugreifen und diese zu nutzen.

## VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE

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

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

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern 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 alleine liegenden 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 vertrieben.

**VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG & VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN:** Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielernter 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 unterlizenziert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen und 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 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 SPEGELGUTHABENS:** 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 alleinem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach alleinem 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 abschließlich korrekt war oder ist.

**VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDEN:** 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 alleinem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbarer virtuelle Währung/verfügbarer virtuellen Gegenständen 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 Abreibung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden. Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie halten 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 über ein Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support) oder, wenn es Produkte von Social Point betrifft, direkt an [www.socialpoint.es/community/#support](http://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 einer kontervertierbare 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 einem Gewerbe 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 geltende Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwählen, zu regulieren, zu kontrollieren, abzündern, 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 alleinem 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, dass der Lizenzgeber seine Partner, Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbündeten 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 von 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 Beweis für Befrug, 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/verfügbarer virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

**STANDORT:** Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

#### BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

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

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

## DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

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

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

**BEGRENzte GEWAHRLEISTUNG:** Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie die ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass die ursprüngliche Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole. Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software, oder dass die Software Ihre 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 Lände den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

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

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

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

## IhRE PFLICHTEN GEGENÜBER DEM LIZENZGEBER

Sie sind in vollem gesetzlich zulässigen 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.

**SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG HAFTEt DER LIZENZGEBER IN KEINEM FALL, FÜR SONDERLICHE, NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSbesONDERE SCHÄDEN AUF EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND, SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DiesER VErEINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRÄGSRECHTLICH (INSbesONDERE DURCH FAHRÄLIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART Begründet, GLEICH OB DER LIZENZGEBERFAU DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWEISSEN WIRD 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-MITGLIEDSTAAT WOHNHAFT GEMELDET SIND, DANN IST DER LIZENZGEBER, UNGEACHTET DER OBEN DARGELEGTEN BESTIMMUNGEN, FÜR ALLE VERLUSTE ODER SCHÄDEN HAFTBAR, DA IHNEN AUS Einer Begründet vorhersehbaren VERLETZUNG ODER MISSACHTUNG DiesER VErEINBARUNG DURCH DEN LIZENZGEBER ENTSTEHEN, NICHT JEDOCH FÜR UNVORHERSEHBARE VERLUSTE ODER SCHÄDEN.

WIRWOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBETRIEBEN NICHT KONTROLIEREN. DiesER STROM HÄNGT ZU EINEM GRÖSSENTEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH Dritte ANGEBOTENEN UND KONTROLlierten DRAHTLOSEN DIENSTEN AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER Dritten IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEINTRÄGTHAFT ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE ERGEGNISSE 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 BEINTRÄGTHAFT ODER STÖREN KÖNNEN.

## BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigen. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorliegenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in ihrer Besitz, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform lässt 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 virtuellen 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 Verfügungswelt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlischen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

#### EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

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

#### BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL

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

#### STEUER 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 Freistellungsberechtigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

#### NUTZUNGSBEDINGUNGEN

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

#### VERSCHIEDENES

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

#### ANWENDBARES RECHT

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

**WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 WEST 44TH STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.**

Die Nutzung dieser Software unterliegt allen weiteren Bedingungen der Endnutzerlizenzzvereinbarung.

© 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, Superstarnamen, Bilder, Abbildungen, Slogans, Wrestling-Moves, Marken, Logos und Urheberrechte sind das ausschließliche Eigentum der WWE und ihrer Tochterunternehmen. © 2018 WWE. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet Blink Video. Copyright © 1997-2018 RAD Game Tools, Inc. Powered by Wwise ©2006-2018. Audionomic Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen, Logos und Urheberrechte sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.