

W 2K19



 **NEDERLANDS - RAADPLEEG VOOR HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT HET INSTELLINGSMENU VAN UW PLAYSTATION®4-SYSTEEM VOOR BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSGEDAGTES**

VOORZORGSMATREGELEN - Deze gamedisk bevat software voor het PlayStation®4-systeem (PS4™-systeem) en voldoet uitsluitend aan de PS4™-specificaties voor de PAL-markt. Lees de veiligheidsinstructies voor het PS4™-systeem aandachtig door om er zeker van te zijn dat u deze gamedisk op de juiste manier gebruikt en bewaart.

GEZONDHEIDSWAARSCHUWINGEN - Speel altijd in een goed verlichte omgeving. Neem regelmatig pauze; 15 minuten per uur. Stop met spelen als u last krijgt van duizeligheid, misselijkheid, vermoeidheid of hoofdpijn. Sommige personen die gevoelig zijn voor flitsende of knipperende lichten of geometrische vormen en patronen kunnen zonder het te weten epilepsie hebben en zij kunnen een epileptische aanval krijgen als ze televisie kijken of videogames spelen. Raadpleeg uw arts voordat u videogames gaat spelen als u aan epilepsie lijdt en waarschuw direct een arts als u tijdens het spelen een van de volgende symptomen ervaart: gezichtsstoornissen, spiertrekkingen of andere ongecontroleerde bewegingen, verlies van bewustzijn, verwarren en/of stuip trekkingen.

GEZONDHEIDSWAARSCHUWING 3D - Sommige mensen ervaren mogelijk ongemak (zoals pijnlijke of vermoeide ogen of misselijkheid) tijdens het bekijken van 3D-filmbeelden of het spelen van stereoscopische 3D-games op 3D-televisies. Als u een dergelijk ongemak ervaart, moet u het gebruik van uw televisie onmiddellijk staken tot de klachten zijn verdwenen. In het algemeen raden we u aan langdurig gebruik van uw PS4™-systeem te vermijden en elk uur dat u speelt een kwartier pauze te nemen. Bij het spelen van stereoscopische 3D-games of het bekijken van 3D-filmbeelden kan het echter per persoon verschillen hoe lang en hoe vaak u pauze moet nemen. Zorg dat u lang genoeg pauzeert om eventuele klachten te laten verdwijnen. Raadpleeg uw arts als de symptomen blijven bestaan. Het gezichtsvermogen van jonge kinderen (vooral kinderen jonger dan zes jaar) is nog in ontwikkeling. We raden u aan de arts of optometrist van uw kind te raadplegen voordat u jonge kinderen toestaat 3D-filmbeelden te bekijken of stereoscopische 3D-games te spelen. Volwassenen moeten toezicht houden op jonge kinderen om er zeker van te zijn dat ze zich aan de bovengenoemde aanbevelingen houden.

VR GEZONDHEIDSWAARSCHUWING - Sommige mensen kunnen last krijgen van bewegingsziekte, misselijkheid, disoriëntatie, wazig zien of andere klachten tijdens het bekijken van virtual reality content. Als deze symptomen optreden, stop dan onmiddellijk en verwijder de VR-headset.

ILLEGAAL KOPIËREN - Het gebruik van het PS4™-systeem en PS4™-gamedisks is gebonden aan een softwarelicentie. Het PS4™-systeem en de PS4™-gamedisks zijn voorzien van technische beschermingsmechanismen die zijn ontwikkeld om ongeautoriseerde vermenigvuldiging van de auteursrechtelijk beschermde werken op de PS4™-gamedisks te verhinderen. Ongeautoriseerd gebruik van geregistreerde handelsmerken of ongeautoriseerde vermenigvuldiging van auteursrechtelijk beschermde werken door deze mechanismen te omzeilen of op andere wijze is wettelijk verboden. Als u informatie hebt over illegaal gekopieerde producten of methoden die worden gebruikt om onze technische beschermingsmaatregelen te omzeilen, stuurt u dan een e-mail naar anti-piracy@eu.playstation.com of belt u de lokale klantenservice.

OUDERLIJK TOEZICHT INSTELLEN - De beoordeling op de voorkant van de verpakking geeft aan voor welke leeftijd deze gamedisk geschikt is. Stel ouderlijk toezicht in op uw apparaat om te voorkomen dat jongere kinderen de game spelen. Zie voor meer informatie over leeftijdsclassificaties en het instellen van ouderlijk toezicht de snelstartgids die is meegeleverd met uw PS4™-systeem of ga naar playstation.com/parents

HULP EN ONDERSTEUNING - Ga naar eu.playstation.com of bel het onderstaande telefoonnummer:

Nederlands ☎ **020 709 5025** Gesprekskosten kunnen verschillen afhankelijk van je provider voor je vaste / mobiele telefoon. Controleer dit bij je provider voordat je belt.



Productondersteuning:
<http://support.2k.com>

Vergeet niet dat de online spelonderdelen van WWE 2K19 beschikbaar zijn tot **31 mei 2020**. We behouden ons het recht om zonder voorafgaande kennisgeving de online spelonderdelen aan te passen of te beëindigen.

CONTROLLER LAYOUT



BESTURING

GRIJPEN

Normale grijpaanval:

Linker joystick **↑/↓/←/→** + **⊗**

Krachtige grijpaanval:

Linker joystick **↑/↓/←/→** + **⊗** ingedrukt houden

Tegenstander omdraaien: Rechter joystick **←** of **→**

Snapmare naar zithouding: Rechter joystick **↓**

FRONTALE FACELOCK

Vastzetten: Als je een vijand wilt grijpen met een

Front Facelock (frontale facelock) druk je op **⊗** zonder dat je in een bepaalde richting wijst met de linker joystick

Grijpaanval:

Linker joystick **↑/↓/←/→** + **⊗**

Werkende houdgreep:

⊗ op een gevloerde tegenstander zonder dat je in een bepaalde richting wijst met de linker joystick

Onderwerping:Hou **⊗** ingedrukt

Uithaal: **⊖**

Irish whip: **⊙**

Frontale facelock loslaten: **L1**

Richten op ledemaat:

R1 + **<** **⊙** of **⊗** of **△** of **⊖** **>**

SLEPEN

Grijp je tegenstander in een frontale facelock en druk op **R2** om hem te slepen. Of je kunt een staande of knielende tegenstander slepen door **R1** ingedrukt te houden en op **R2** te drukken. Verdedigers kunnen ontsnappen als ze staand gesleept worden door snel achter elkaar op **⊙** te drukken. Je kunt een gevloerde tegenstander slepen door **R2** in te houden.

Omgevingsaanval: Linker joystick een kant op duwen + **⊖** inhouden. Duw de linker joystick een kant op en houd **R1** en **⊖** ingedrukt om een tegenstander over de touwen te gooien.

Irish whip: **⊙**

Snapmare: Rechter stick **↓**

Frontale facelock: **⊗**

Loslaten: **L1**

DRAGEN

Draag een staande tegenstander door **R1** in te houden en de rechter joystick zo te bewegen: **↑/↓/←/→**. Je kunt bepaalde grapples onderbreken en je tegenstander dragen door **R1** in te houden als je de draagpose inneemt. Verdedigers kunnen aan het dragen ontsnappen door snel achter elkaar op **⊙** te drukken.

Grijpen: **⊗**

Omgevingsaanval: Linker joystick een kant op duwen + **⊖** inhouden.

Positie veranderen: Rechter joystick **↑/↓/←/→**

TEGENSTANDER VERPLAATSEN

Gebruik de rechter joystick om een gevloerde of verdoofde tegenstander te verplaatsen.

GEVLOERDE TEGENSTANDER

Tegenstander optillen: Rechter joystick ↑

Tegenstander omdraaien: Rechter joystick ←/→

Tegenstander optillen naar zithouding:

Rechter joystick ↓

Vanaf het hoofd, de zij of de voeten kun je de volgende acties uitvoeren:

Grijpen: ⊗

Krachtig uithalen: Houd ⊞ ingedrukt

Onderwerping: Hou ⊗ ingedrukt

Richten op ledemaat: R1 + ⊗

ONDERWERPINGEN

Draai de rechter joystick rond om de slider te verplaatsen in de onderwerpingsminigame.

Als verdediger (blauw) moet je de slider van de aanvaller (rood) vermijden!

Grijp de gloeiende bol om je tegenstander vast te zetten of om te ontsnappen!

ONDERWERPINGEN (ALTERNATIEF)

Er is ook een alternatief onderwerpingsmechanisme beschikbaar in **WWE 2K19**. Indien geselecteerd, moeten de aanvaller en verdediger tegen elkaar strijden door snel de getoonde ⊗/⊙/⊞/⊠-knop in te drukken tijdens onderwerpingen.

Let goed op, want de knop die moet worden ingedrukt verandert steeds tijdens de onderwerpingspoging.

PINFALLS

Druk op ⊗ als de meter zich in het doelgebied bevindt om te ontsnappen.

Als je de Rope Break-vaardigheid hebt en je in de buurt van de touwen staat, kun je op ⊙ drukken om een handmatige Rope Break uit te voeren.

Dirty Pins

Als je de Dirty Pin-vaardigheid hebt en je tegenstander evenwijdig aan de touwen ligt, kun je ⊙ ingedrukt houden om een Dirty Pin uit te voeren!

TEGENAANVALLEN

R2 -pictogram: Normal reversal (normale tegenaanval). Deze move heeft één tegenaanval. Hiervoor heb je een voorraad van één tegenaanval nodig.

Groen R2 -pictogram: Minor reversal (kleine tegenaanval). Deze move heeft ook een Major Reversal (grote tegenaanval). Hiervoor heb je een voorraad van één tegenaanval nodig.

Oranje R2 -pictogram: Major reversal (grote tegenaanval). Laatste mogelijkheid tot een tegenaanval voor deze move. Hiervoor heb je een voorraad van twee tegenaanvallen nodig.

Grote tegenaanvallen vereisen meer voorraad, maar verzwakken je tegenstander tijdelijk.

TEGENSTANDER VERDOOFT IN DE HOEK

Tegenstander omdraaien: Rechter joystick ←/→

Optillen en op turnbuckle (touwspanner) plaatsen: Rechter joystick ↑

Plaatsen in Tree Of Woe (op z'n kop ophangen in de hoek): Rechter joystick ↓

TEGENSTANDER VERDOOFT TEGEN DE TOUWEN

Tegenstander verdooft tegen middelste touw

plaatsen: Rechter joystick ◀ of ▶

CHAIN WRESTLING

Chain wrestling vindt plaats aan het begin van een 1-op-1 of Tag team-wedstrijd als beide Superstars tegelijk proberen te grijpen. Je kunt Chain wrestling ook activeren door **R1** in te houden en op **X** te drukken.

Bij een Lock Up tijdens Chain Wrestling, kun je proberen om het voordeel te krijgen door een combinatiehoudgreep te kiezen **□**, **△**, **○**. Tijdens een combinatiehoudgreep zoek je de hotspot met de rechter joystick. De aanvaller kan zijn tegenstander ook slaan **□** of in de armgreep **X** nemen.

LADDER

Klim een ladder op en voer een duikaanval uit op een tegenstander aan de rand van de ring. Om een ladder tegen de touwen te zetten beweeg je linker joystick richting de touwen, houd je **R1** ingedrukt en druk je op **L1**.

ROLL OUT

Als je een Roll Out doet, blijf je liggen aan de rand van de ring terwijl je Rollout-meter volloopt. Als de meter vol is, ben je hersteld en ontvang je een Buff. Je kunt op **X** drukken als de meter oranje is om eerder te herstellen, maar je zult een Debuff ontvangen.

TAFEL

Beschadig je tegenstander met tafels om hun Table Break-meter vol te laten lopen. Door de meter van de tegenstander te vullen, speel je Table Grapples vrij, waarmee je ze door een tafel kunt raggen zonder een Table Finisher te gebruiken. Het Table Break-pictogram geeft aan wanneer een Table Grapple kan worden uitgevoerd door op **X** te drukken. Als de tegenstander tegen een tafel leunt die in een hock staat, kun je hem ook met een Running Strike door de tafel beuken.

HANDMATIG RICHTEN

In **WWE 2K19** staat Manual Targeting (handmatig richten) standaard aan. Je kunt naar een ander doelwit schakelen door op **R3** te drukken. De naam van je nieuwe doelwit verschijnt kort boven het hoofd van je Superstar.

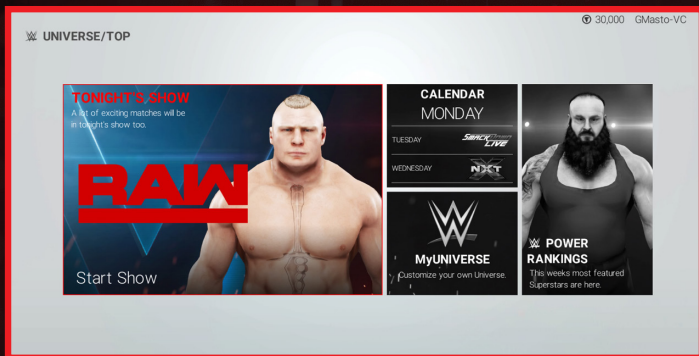
GAMESCHERM



- 1. Tegenaanval-opdracht:** Time **R 2** nauwkeurig om de aanval van de tegenstander om te zetten in een tegenaanval
- 2. Power-ups/Wraak:** Er zijn er twee die kunnen worden toegewezen aan een Superstar. Geel staat voor niveau 1, rood voor niveau 2.
- 3. Uithoudingsvermogen:** Als deze meter leeg is, kun je minder snel bewegen en bijkomen en kun je tijdelijk niet rennen.
- 4. Momentum-meter:** Bouw momentum op door aanvallen uit te voeren en te treiteren. Bereik 100% om een speciale move te verdienen en bereik 150% om een afmaker te verdienen.
- 5. Speciale move/afmaker:** Druk op **△** zodra het icoontje ervan in beeld verschijnt om je speciale move/afmaker uit te voeren.
- 6. Tegenaanvallen:** Toont het aantal tegenaanvallen dat je tot je beschikking hebt.
- 7. Gezondheidsmeter:** Hou je gezondheid in de gaten terwijl je tegenstander je pijn doet.

WWE UNIVERSE

Het speltype WWE Universe biedt de ultieme **WWE**-sandbox-ervaring in **WWE 2K19**. Boek wedstrijden, wijs Superstars toe aan shows en pay-per-views, creëer rivaliteiten en bondgenootschappen of kijk hoe ze vanzelf worden gevormd. Promo's en run-ins zijn nu beschikbaar in dit speltype, wat Superstars spannende nieuwe mogelijkheden geeft om op te treden tijdens shows. Een bijgewerkt interface geeft weer wat er voor elke show gebeurt, zodat spelers informatie kunnen vinden over hun favoriete Superstars en kampioenen. Onze nieuwe showpresentatie resulteert in een authentieke **WWE**-ervaring, want je speelt shows in **WWE Universe** net zoals je ze op tv zou zien.



VERBETERDE MyPLAYER

MyPLAYER is het startpunt voor een aantal spannende speltypen in WWE 2K19.

- MyCAREER
- Road to Glory
- MyPLAYER Towers

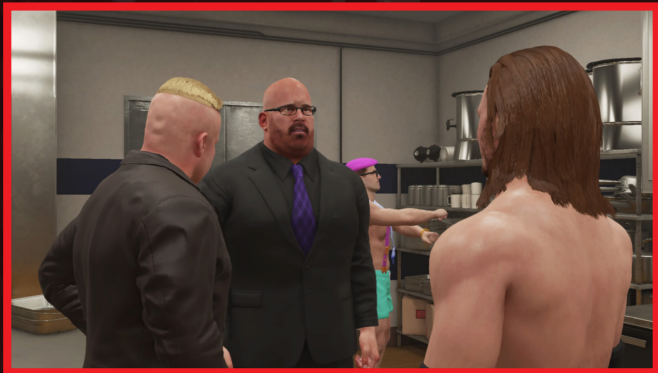
Pas je eigen, unieke Superstar aan met gloednieuwe onderdelen en vecht met ze in de verbeterde speltypen MyCAREER en Road to Glory. Krijg nieuwe vaardigheden via het MyPLAYER-schema en voltooi uitdagingen om nieuwe platen en uitdagingen te ontgrendelen. Maak je MyPlayer sterker door verschillende uitdagingen en speltypen te spelen.



SPELTYPE MyCAREER

In het speltype MyCAREER kruip je in de huid van een onafhankelijke ster die de top probeert te bereiken. Je begint klein in je eigen, onafhankelijke divisie en werkt over de hele wereld om je droomplek in de WWE te bemachtigen.

Je favoriete WWE Superstars hebben hun stem verleend aan hun digitale versies, die je met je MyPLAYER tegenkomt en kunt uitdagen op je reis door de hele worstelwereld.



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORY is een totaal nieuwe online ervaring waar MyPLAYERS van over de hele wereld het tegen elkaar opnemen. Speel dagelijks in je favoriete speltypen om boosts, Superstar-onderdelen en VC te verdienen! Verhoog je level en pas je MyPLAYER aan om beter te worden dan de rest. Laat zien dat jij hebt wat nodig is om in echte PPV-evenementen te komen en daag je favoriete WWE Superstars uit om de speciale beloning te verdienen.

The screenshot displays the 'ROAD TO GLORY' interface with the following elements:

- Navigation:** NEWS, MyPLAYER, MyCAREER, **ROAD TO GLORY**, MyPLAYER TOWERS, MySTATS
- Event Header:** HELL IN A CELL, EVENT HAS STARTED!, 0 / 5, OR PURCHASE ACCESS, ENDS FRIDAY AUGUST 3 11:00PM
- Match Information:** ONE ON ONE NORMAL, HELL IN A CELL, TONIGHT'S MATCH
- Opponent:** Bálor Club, Lvl 1, FACTION, End match with 60 percent Health remaining, 100% CHALLENGE
- Player Profile:** SUPERSTAR TECHNICIAN, 47, ROOKIE, Lvl 1, 0/1,850, BOOST & PAYBACK, 3,000, 500, BALOR CLUB, 6 F+

WWE TOWERS

In dit nieuwe speltype kiezen spelers een WWE Superstar of hun MyPLAYER en nemen ze het op tegen een reeks WWE Superstars. Elke toren heeft zijn eigen, unieke thema en is gevuld met een serie WWE Superstars in verschillende uitdagende matches, met ook andere winstvoorwaarden en leuke aanpassingen.

Type torens

Gauntlet Tower

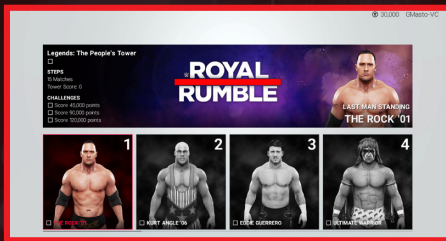
In een Gauntlet Tower moeten spelers de hele toren in één sessie verslaan. Als je eerder afsluit of een match verliest, ben je je voortgang kwijt.

Steps Tower

In een Steps Tower klimmen spelers omhoog in de toren - één match per keer en op je eigen tempo.

2K Towers

In 2K Towers kiezen spelers een WWE Superstar en nemen ze het op tegen een brede selectie WWE Superstars in verschillende uitdagende torens. Elke toren heeft een uniek thema, dat de tegenstanders laat zien of een bepaald matchtype uitlicht.



MyPLAYER Tower

In MyPLAYER Towers gebruiken spelers hun MyPLAYERS om in torens te strijden die zijn gemaakt om zowel nieuwe als ervaren spelers uit te dagen. Naast een set permanente torens, zijn er ook unieke dagelijkse, wekelijkse en zelfs PPV-torens. Elke dag verschijnt er een nieuwe toren die spelers kunnen proberen. Ook is er elke week een nieuwe wekelijkse toren die wat langer duurt dan de dagelijkse toren, dus begin op tijd. De sterren die je met deze torens verdient, tellen voor alle PPV-events en Road to Glory-kwalificaties, dus het is een goed idee om ze zo vaak mogelijk te spelen. Er zijn ook PPV-torens beschikbaar, naast het PPV-schema van WWE. Spelers hebben een bepaald aantal sterren nodig om zich te kwalificeren voor deze torens. Door PPV-torens te voltooien, ontgrendel je exclusieve Superstar-onderdelen voor MyPLAYERS.

SHOWCASE: DE TERUGKEER VAN DANIEL BRYAN

Showcase is terug en dit keer richt **WWE 2K19** zich op de terugkeer van Daniel Bryan. Daniel vertelt zelf zijn verhalen en jij speelt door zijn WWE-carrière. Je begint als lieveling van het alternatieve circuit en eindigt bij zijn emotionele overwinning bij WrestleMania 30. Beleef zijn grootste wedstrijden en een aantal verborgen parels opnieuw. Daniel en 2K nemen je mee door zijn showcase.

POWER-UPS EN WRAAK

Er zijn er twee die kunnen worden toegewezen aan een Superstar. Vaardigheden van niveau 1 zijn zwakker en kun je vaker verdienen dan vaardigheden van niveau 2. Door wraak te nemen, worden alle wraakmeters gereset. Sommige vaardigheden van niveau 2 kunnen maar een bepaald aantal keer worden gebruikt tijdens match, of kunnen niet worden gebruikt in bepaalde soorten wedstrijden. Je kunt wraakvaardigheden aanpassen voordat je een wedstrijd begint.

Typen wraak

Niveau 1



Schijn dood - Houd je voor dood en verras je tegenstander met een pin of aanval. Houd **R1** + **L1** ingedrukt om je voor dood te houden als je achterover ligt, tegen de touwen leunt of in de hoek gedreven bent. Druk op **X** of **O** als je achterover ligt en je voor dood houdt om een pin uit te voeren. Druk op **□** of **△** terwijl je je voor dood houdt om een aanval uit te voeren



Ver snelling - Hiermee ben je sneller en wendbaarder. Het verhoogt ook de snelheid waarmee je stamina en tegenaanvallen opladen. Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren.



Furieuze vuisten - Dit verhoogt de kracht waarmee je slaat! Het geeft je ook een kleine snelheidsboost en verbetert je tegenaanvallen. Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren.



Direct herstel - Gebruik deze vaardigheid om direct te herstellen. Dit geeft je ook iets meer snelheid.

Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1**



Automatische tegenaanval - Gebruik deze vaardigheid om automatisch een kleine tegenaanval uit te voeren. Je kunt deze vaardigheid niet gebruiken om grote tegenaanvallen uit te voeren en ook niet tegen speciale aanvallen en afmakers. Hiermee verbruik je geen tegenaanval. Houd **R2** ingedrukt voordat de aanval is uitgevoerd.



Tegenaanval - Verdien een tegenaanval. Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren.

Niveau 2



Afmaker + - Verdien een afmaker. Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren.



Veerkracht - Ontsnap gemakkelijk aan een mini-game van een pin, onderwerping of eliminatie. Druk tijdens de mini-game op **△** om te ontsnappen.



Adrenalinebuff - Geeft je een kleine boost adrenaline, waarmee je meer gewicht kunt optillen en meer momentum verdient voor het uitvoeren van grijpaanvallen waarbij je iemand optilt.

Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren.



Tankbuff - Verhoogt je verdediging, maar verlaagt je mobiliteit. Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren.



Lage treffer - Vertraag je tegenstander door hem onder de gordel te raken. Pas op dat je niet wordt gediskwalificeerd! Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren. Druk op **△** om een lage treffer uit te voeren.



Gifmist - Spuit een gifmist in de ogen van je tegenstander. Pas op dat je niet wordt gediskwalificeerd. Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren. Druk op **△** om een gifmist te spuiten.



Kracht van de klap - Raak je tegenstander met een boksbeugel. Pas op dat je niet wordt gediskwalificeerd. Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren. Druk op **△** om de Kracht van de klap uit te voeren.



Run-in - Roep een bondgenoot naar de rand van de ring om je te helpen. Je kunt deze vaardigheid alleen gebruiken in de meeste één-tegen-één-wedstrijden. Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** terwijl je gevloerd in de ring ligt.



Move-dief - Gebruik de moves van je tegenstanders om ze uit te schakelen. Wat vernederend! Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** om dit te activeren.



Blackout - Krijg een voordeel door achter je tegenstander te teleporteren. Alleen geldig in één-tegen-één-wedstrijden. Houd **R1** ingedrukt en druk op **L1** terwijl beide Superstars binnen de ring zijn.

WWE CREATIONS

NIEUW! Aangepaste Money in the Bank: De gebruiker kan zijn eigen Money in the Bank maken en die cashen in elk **WWE**-kampioenschap.

Aangepaste video: De gebruiker kan zijn eigen video maken die wordt vertoond op de Titantron tijdens een opkomst.

Aangepaste overwinningsscène: De gebruiker kan zijn eigen Face-and-Heel-overwinningsscènes creëren voor zijn Aangepaste Superstar of een **WWE** Superstar naar keuze.

Highlights: Tijdens een wedstrijd kan de gebruiker een stuk naar keuze opnemen en die opname toevoegen aan zijn Aangepaste video.

Aangepaste Superstars: Stel je eigen Superstar samen of pas een van de **WWE** Superstars uit het schema aan!

Aangepaste opkomst: Kies uit verschillende entrees en laat je Superstar opkomen in stijl.

Aangepaste move-set: Kies uit honderden moves om de ring te domineren met je Superstar.

Aangepast kampioenschap: Creëer nieuwe kampioenschapstitels of pas bestaande **WWE**-titels aan.

Aangepast stadion: Ontwerp een stadion dat de bloedstollende actie van **WWE** waardig is.

Aangepaste show: Creëer je eigen showmerk voor gebruik in de speltypen Exhibition en **WWE** Universe.

Creaties van de community: Upload jouw creaties online en deel ze met de **WWE** Universe!

WWE 2K19 GAME CREDITS

YUKE'S

PRODUCER/SENIOR VICE PRESIDENT
HIROMI FURUTA

CHIEF TECHNICAL OFFICER
HIROKI UENO

SENIOR CREATIVE DIRECTOR
TAKU CHIHAYA

**SENIOR TECHNICAL
MANAGEMENT DIRECTOR**
SHINTARO MATSUBARA

SENIOR ART DIRECTORS
YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

TECHNICAL DIRECTORS
TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA
REIJI SATO

INTERFACE ART DIRECTOR
KAZUNARI NIKE

SENIOR GAME DESIGN DIRECTOR
NAOTO UENO

GAME DESIGN DIRECTORS
SHINSUKE GOTO
SHINICHI MIYAMOTO

ART DIRECTORS
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA
CHIZURU OGURA
TSUKASA HORI

R&D TEAM

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO

LEAD PROGRAMMERS
YOSHIRO AOKI

PROGRAMMER
KAZUKI IIBOSHI
KENSUKE SKAMOTO

SENIOR VP/CHIEF CREATIVE OFFICER
NORIFUMI HARA

ASSISTANT TECHNICAL DIRECTORS
MASASHI ISHIKAWA
JUNICHI TAGUCHI
WENCHAO MA
TOSHIAKI ISHIHARA

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

PROGRAMMERS
KOJI KURI
MIKITO TANAKA
YOSUKE YAMAZAKI
SHO GODA
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
TAKUMI HIROKAWA
YUTAKA AWAZU
IZUNA KOJIMA
KOUHEI MASUDA
RYOUEI HOSOKAWA
SYUJI MIYASHITA
SHINGO SOGABE
KOSUKE SAITO
KOSUKE NOMOTO
NORIKI KAJHOKU
KAZUMA YOSHOU
MASAHIRO KOBAYASHI
YASUYUKI HANAZAWA
KENTA FUJUYAMA
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 KOZUMI

SOUND DESIGNERS
CHAN KEAN YI
WOOSUK NA

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

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

**ASSISTANT INTERFACE
ART DIRECTOR**
SATOSHI KAKUTANI

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

ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS

MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
DAIJIRO KAKINUMA

LEAD ANIMATORS

TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
KAZUYA INOUE

ANIMATORS

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

GAME DEVELOPMENT ASSISTANTS

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

ANIMATION PARAMETER ASSISTANTS

JUNPEI YAMAGUCHI
ARASHI MATSUOKA
SHUNSUKE MATSUNAMI
TSUYOSHI KIMURA
SHINYA TATE

QA ASSISTANT DIRECTOR

MASAKI IZUOKA

LEAD QA MANAGERS

MASAYUKI SONEDA
MAMORU OZAKI

QA MANAGER

TAKAMASA UCHIDA

TESTER

KINO SAKAGAMI

TRANSLATION MANAGER

DEREK KESSLER

TRANSLATORS

LEO KING
ADAM SEACORD

OBJECTIVE PHOTOGRAPHERS

SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

IT SUPPORT

KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
TOMOYASU MATSUI
SYUJI MATSUDAIRA
NORIHIRO MIYATA

ADMINISTRATION SUPPORT

YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO

LEGAL DEPARTMENT

KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

FINANCE DEPARTMENT

NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT.LLC.

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

AMZY CO., LTD.

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

SOUND AMS INC.

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

ADDITIONAL COLLABORATION COMPANIES

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

SPECIAL THANKS

YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
ALL YUKE'S STAFF

PUBLISHED BY 2K

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

VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT TEAM

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
GREG THOMAS

EVP, SPORTS DEVELOPMENT
JEFF THOMAS

EXECUTIVE PRODUCER
MARK LITTLE

EXECUTIVE PRODUCER
LUKE WASSERMAN

SENIOR PRODUCER
ARNAUD FREY

PRODUCERS
COLIN O'HARA
JOHN RACE

LICENSOR MANAGER
STEVE ISLAS

PRODUCTION ASSISTANT
NATHAN CRAIG

SENIOR DESIGNER
JASON VANDIVER

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

NARRATIVE DESIGNER
SEAN CONAWAY

SENIOR ONLINE ENGINEER
IGOR PEVAC

SENIOR SOFTWARE ENGINEER
KYUNG-KUN KO

PROGRAMMERS
ANAND MADHAVAPEDDY
DAVID HIND
ERIK STANSBERY
ROMAIN SOSON

STUDIO AUDIO DIRECTOR, AUDIO
JOEL SIMMONS

AUDIO LEADS
VINCE PONTARELLI
SEAN CHARLES

COMMENTARY LEAD/DIALOGUE
SYSTEM DESIGNER
BRYAN SHERRILL

ASSOCIATE AUDIO PRODUCTION
PATRICK JARRET

COMMENTARY WRITING / DESIGN
ADRIAN DOMINGUEZ
DAVE RUDDEN

AUDIO TECH AND
ADDITIONAL ENGINEERING
DANIEL GARDOPPEE
TODD GUNNERSON
JAMES YANISKO

PRODUCTION ADMINISTRATOR
SASHA DE GUZMAN

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION
BRIAN BUEL
PAUL COURSELLE
MARK MIDDLETON
MASON THOMAS

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

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

SPECIAL THANKS TO:

SKYWALKER SOUND
JOHN ROESCH AND CREW

LICENSOR MANAGER
STEVE ISLAS

ASSOCIATE PRODUCER
GREG MASTO

CREATIVE DIRECTOR
LYNELLE JINKS

LEAD CHARACTER ARTIST
JONATHAN GREGORY

SENIOR CHARACTER ARTIST
YUKI TAKAHASHI

ARTISTS
AL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD

ANIMATION TEAM LEAD
SHANE MACPHERSON

LEAD ANIMATOR
JESSICA WU

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

MANAGER, TRANSLATION
YURI TANAKA

TRANSLATORS
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT

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

2K WWE TEAM EXTERNAL CONTRACTORS

PHOTOGRAPHER
DAVID KNOX

PHOTOGRAPHER'S ASSISTANT
SHANE BARTLETT

WRITERS
PATRICK SKELLY
ANTHONY RIPO
JEREMY BROWN

KYOS CO., LTD.
NAOKO KINO
AYUMU MIURA

ZATUN

FOUNDER & CEO
ABHINAV CHOKHAVATIA

PROJECT LEAD
DHARMESH TALPADA

TECHNICAL LEAD
PRADEEP SUTHAR

PROJECT MANAGEMENT
POONAM PATEL

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

FOG STUDIOS

CHAIRMEN & CEO
ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

CEO
MANVENDRA SHUKUL

CHIEF CREATIVE OFFICER
ROBERT OLSON

COUNTRY MANAGER, JAPAN
KAI GUSHIMA

ART DIRECTOR
IAIN MCGADZEN

ART LEAD
GERRITT PERKINS
SURENDA KUMAR SINGH

LEAD ARTIST
NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH

3D ARTISTS
AMAR GOSAIN
ANIL SINGH
ANSHUL KUSHWAHA
DEBJIT BISWAS
DEEPAK SINGH RAWAT
GAURAV KUMAR
GAURAV NONIHAL
IMRAN
NEERAJ BAHUGUNA
NISHAN YADAV
OM KRISHNA
PARAMVEER SINGH
POONAM RATURI
RAHUL BISHT
RAHUL KUMAR
ROHIT KUSHWAHA
SHUBHAM
SRISHTY 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
AYUMU MIURA

LEAD ARTIST
NGUYEN TRUONG SON

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

ORIGINAL FORCE LTD

CEO

HARLEY ZHAO

PRODUCER

SHIRLEY TANG

PROJECT MANAGER

ARROYO LI

ART DIRECTOR

LIANG CHENG

TEAM LEAD

XIAODONG HAN

PROJECT LEAD (ART)

YONGCHUN XIE

PROJECT LEAD (TECH)

QIAN WANG

QUALITY CHECK (ART)

YALI GAO

QUALITY CHECK (TECH)

YUHUA WANG

ARTISTS (ART)

XIAODONG HAN

SUN HE

SHUJUAN JIANG

ZHOU YING

XU LIN

LI TAO

ZHONGNAN MAO

LI JIAN

ZHOU YUAN

YANXUAN ZHANG

JIALONG WANG

ZHAO JUN

WANG YU

YAXIN XU

JIANGWEI WAN

WANG SHUO

YIMING LI

ZHANG ZHEN

SHIGUANG SONG

YALI GAO

SHIZONG TANG

JING XU

YANG YANG

YUE XU

YUAN TAO

LIJUN LI

XIAOLIAN LI

HE HAO

CHONG CHAO

CHENGLUN ZOU

ARTIST (TECH)

FENG HU

SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

PRODUCERS

WONG CHENG FEI

KEN FOONG

KEN LAI

PRODUCTION MANAGER

KEVIN LAI HAN WEN

PROJECT MANAGER

SAXON CHONG RI HUI

PROJECT LEAD

ARIS CHAN KAH HUI

DENNY WIDJAYA

YOW HANG CHONG

AFAZIL

MODELING ARTISTS

HO KWANG MING

RENDY GIOVANNI

VINCENT HEE WENG SOON

MARK VALOR MENDOZA

DIGITAL SCANNING AND RETOPOLOGY PIXELGUN STUDIO

CREATIVE DIRECTOR

ANTON DAWSON

EXECUTIVE PRODUCER

MAURICIO BAIOCCHI

HEAD OF DIGITAL PRODUCTION

JIM GIBBS

ACQUISITION PRODUCER

MARTIN MACDONALD

CG SUPERVISOR

BRIAN FREISINGER

CG ARTISTS

SUNNY MAHIL

ALISON KELLOM

EXTERNAL TRANSLATION SERVICES EXTERNAL TRANSLATORS

YOKO SATO

REIKO FUJIMOTO

SHINO AKAZA

JUNKO KUSUDA

DARIN ITO

NOBUYUKI TAGUCHI

DIGITAL HEARTS USA INC.

JOHN YAMAMOTO

SATOMI AIHARA

KEVIN YOMCHINDA

8-PLANETZ LIMITED MITSURU SAYO

MOTION CAPTURE TALENT

BRIAN BUTTON

CHELSEA ANNE GREEN

DEVEON EVERHART AIKENS

DREW EVERET WENKEL

JAMAR SHIPMAN

JASON SEATON

JEFFERY COBB

JESSICA CRICKS

JONATHAN CRUZ-RIVERA

JOSEPH RYAN MEEHAN

JOSHUA HARTER

KENNY LAYNE

MASON BURNETT

MATTHEW KORLAN

MIKE HETTINGA

NATHAN BLAUVELT

RACHAEL ELLERING

SANTANA GARRETT

SCHUYLER ANDREWS

SCOTT COLTON

SHAUN RICKER

STEPHANIE BELL

STEPHON STRICKLAND

TESSA BLANCHARD

THOMAS BALLESTER

TRAVIS GORDON

TREVOR LEE CADDELL

ZACHARY GREEN

UX MAGICIANS INC.

CREATIVE DIRECTOR

ALFONZO "ZO" BURTON

DIRECTOR OF UI/UX

JOZIAS DAWSON

MANAGING DIRECTOR

JAMIE LYNN

ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES

PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT

CHRISTOPH PECH

METRICMINDS GMBH & CO.KG

2K PUBLISHING

PRESIDENT

DAVID ISMAILER

CHIEF OPERATING OFFICER

PHIL DIXON

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, PRODUCT DEVELOPMENT

JOHN CHOWANEC

**SR. DIRECTOR OF
PRODUCT DEVELOPMENT**
MELISSA MILLER

PRODUCER
ANDREW WEBSTER

ASSISTANT PRODUCER
SHELBY MARTIN

DIGITAL RELEASE MANAGER
TOM DRAKE

ASSOCIATE RELEASE MANAGER
MYLES MURPHY

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

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
JOSH ATKINS

DESIGN DIRECTOR
FRANCOIS GIUNTINI

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES
ROB CLARKE

SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION
JACK SCALICI

**SR. DIRECTOR OF STORY AND
CREATIVE DEVELOPMENT**
CHAD ROCCO

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

CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR
WILLIAM GALE

**CREATIVE PRODUCTION
OUTSOURCING COORDINATOR**
CATHY MACPHERSON

MEDIA PRODUCER
MIKE READ

DIGITAL ASSET COORDINATOR
JANAKA CONNER

CAPTURE TEAM LEAD
LUKE MCCARTHY

SR. CAPTURE SPECIALIST
DANA KOERLIN

USER TESTING MANAGER
FRANCESCA REYES

LEAD USER RESEARCHER
GINA SMITH

USER RESEARCH COORDINATOR
JULIAN O'NEAL

MOTION CAPTURE SUPERVISOR
DAVID WASHBURN

**MOTION CAPTURE
ASSISTANT DIRECTOR**
ROY MATOS

**MOTION CAPTURE STUDIO
ASSOCIATE PRODUCER**
MARILYN ESCOBAR

MOTION CAPTURE STAGE MANAGER
ANTHONY TOMINIA

**MOTION CAPTURE STAGE
TECHNICIANS**

EMMA CASTLES
MICHAEL LISTO
JEREMY SCHICHEL
ALEXANDRA GRANT
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
CHRYSYAL LINAJA
ARIELLE ABELON
KIRSTEN COLEMAN

MOTION CAPTURE AUDIO ENGINEER
DANIEL MORALES

MOTION CAPTURE AUDIO ASSISTANT
ANDREW HANSON

2K CORE TECH

VP, TECHNOLOGY
MARK JAMES

OPERATIONS MANAGER
PETER DRISCOLL

**SENIOR TECHNICAL
PRODUCT MANAGER**
JASON JOHNSON

**ASSOCIATE TECHNICAL
PRODUCT MANAGER**
GREG VARGAS

DIRECTOR OF ENGINEERING
ADAM LUPINACCI

TECHNICAL DIRECTOR
TIM HAYNES

ONLINE TECHNICAL DIRECTOR
LOUIS EWENS

TECHNICAL ART DIRECTOR
JONATHAN TILDEN

PRINCIPAL TECHNICAL ARTIST
KRIS DEMARTINI

PRINCIPAL SOFTWARE ENGINEER
MITCHELL FISHER

SOFTWARE ENGINEERS
JASON HOWARD
HARRY HSIAO

ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEER
LABHESH DESHPANDE

2K CORE TECH- ONLINE ENGINEERING

SR. SOFTWARE ENGINEER
SCOTT BARRETT

SR. SERVER ENGINEER
KRITIKA KAUL

DEV OPS ENGINEER
TIM LYNCH

SOFTWARE ENGINEER
TAYLOR OWEN-MILNER

JR. SOFTWARE ENGINEERS
ALEC BROWNLIE
JAMES DRYDEN

ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEERS
SHWETA MOHOLKAR
VIVIAN ZOU

SOFTWARE ENGINEER INTERN
PENGCHENG PAN

QA MANAGER
CASEY DEWITT

QA ASSOCIATE LEAD
WILLIAM YOUNEY

QA TESTERS
MACKENZIE HUME
KEITH VEDOL
JORDAN YOUNEY

2K MARKETING

SVP, HEAD OF GLOBAL MARKETING
MELISSA BELL

VP OF MARKETING
CHRIS SNYDER

DIRECTOR OF MARKETING
BRYCE YANG

SR. BRAND MANAGER
GREGORY ZALE

ASSOCIATE BRAND MANAGERS
ROBERT HEARON
RAMON ARANDA

MARKETING COORDINATOR
MITCHELL JAGODINSKI

VP OF COMMUNICATIONS
CORI BARRETT

SR. COMMUNICATIONS MANAGER
JAIME JENSEN

**DIGITAL/SOCIAL MARKETING
MANAGER**
BRYAN VORE

**DIRECTOR, MOBILE
GAMES OPERATIONS**
TYLER NATION

SENIOR PRODUCT MANAGER
KAI KO

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

**PROJECT MANAGER,
MARKETING PRODUCTION**
HEIDI OAS

MANAGER, MARKETING PRODUCTION
HAM NGUYEN

PRODUCTION DESIGNER
NELSON CHAO

SR. DESIGNER
CHRISTOPHER MAAS

GRAPHIC DESIGNER
CHRIS CRATTY

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION
KENNY CROSBIE

**ASSOCIATE MANAGER,
VIDEO PRODUCTION**
NICK PYLVANAINEN

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

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

VIDEO EDITOR
SHANE MCDONALD

VIDEO EDITOR/CAPTURE SPECIALIST
DOM HASSETT

JR. VIDEO EDITOR
EVAN FALCO

CREATIVE DIRECTOR, MARKETING
GABE ABARCAR

SR. WEB DESIGNER
KEITH ECHEVARRIA

SR. WEB DEVELOPER
GRYPHON MYERS

WEB DEVELOPER
CHARLES PARK

SR. WEB PRODUCER
TIFFANY NELSON

DIRECTOR, CHANNEL MARKETING
ANNA NGUYEN

MANAGER, CHANNEL MARKETING
MARC MCCURDY

CHANNEL PROJECT MANAGER
DUSTIN CHOE

PARTNER MARKETING SPECIALIST
KELSIE LAHTI

EVENTS MANAGER
DAVID ISKRA

EVENT TECH MANAGER
MARIO 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 REHFELD

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

PARALEGAL
XENIA MUL

2K ANALYTICS

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

DATA SCIENTIST
MO LIN

MANAGER, GAME ANALYTICS
KYLE BISHOP

DIRECTOR OF MONETIZATION
DENNIS CECCARELLI

SR. USER RESEARCH ANALYST
DAVID REES

DATA ANALYTICS ENGINEER
ALVIN LI

DATA SCIENTIST
ROBIN LUO

STRATEGY ANALYST
BENJAMIN SIMONETT

2K ADMINISTRATION

**ADMINISTRATIVE
SERVICES MANAGER**
ARIEL OWENS-BARHAM

SR. ADMINISTRATIVE ASSISTANT
MEGAN GRUNENWALD-ROHR

EXECUTIVE ASSISTANT
NICOLE HILLENBRAND

ADMINISTRATIVE ASSISTANTS
JESSICA HURST
TREY MOSTELLER

2K FINANCE

HEAD OF FINANCE
DAVID BOUTRY

SR. DIRECTOR OF FINANCE
BARRY CHARLETON

**FINANCIAL PLANNING &
ANALYSIS MANAGER**
MARY BOLANOS

SR. ACCOUNTANT
RAJESH JOSEPH

FINANCE COORDINATOR
JUAN CHAVEZ

FINANCE ANALYST
GAURAV SINGH

FINANCE ASSISTANT
ALEXANDER RANEY

2K HUMAN RESOURCES

VP, GLOBAL HR
GAIL HAMRICK

DIRECTOR, HUMAN RESOURCES
TONY MACNEILL

HUMAN RESOURCES MANAGER
CHRISTINA VU

HUMAN RESOURCES GENERALIST
DANIELLA GUTIERREZ

HUMAN RESOURCES COORDINATOR
KATE STRICKER

2K IT & ONLINE OPERATIONS

SR. DIRECTOR, 2K IT
ROB ROUDEBUSH

SR. MANAGER, ONLINE OPERATIONS
SCOTT DARONE

SR. NOC MANAGER
VACLAV DOLEZAL

SYSTEMS ENGINEERING DIRECTOR
JON HEYSEK

IT DIRECTOR, NOVATO
BOB JONES

TECHNICAL DIRECTOR
RUSS MAINS

NETWORK ENGINEERS
DON CLAYBROOK
FERNANDO RAMIREZ

SR. SYSTEMS ENGINEER
PETR FIALA

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

JR. SYSTEMS ENGINEER
LUIS LUNA

HELPPESK SUPERVISOR
SCOTT ALEXANDER

IT SUPERVISOR
TAREQ ABBASSI

SYSTEMS ADMINISTRATORS
DAVIS KRIEGHOFF
JOSEPH THOMPSON
FLIP SAFAR

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

IT ANALYST
MICHAEL CACCIA

2K QUALITY ASSURANCE

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

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
SCOTT SANFORD

**QUALITY ASSURANCE
TEST MANAGER**
JEREMY FORD

PROJECT LEAD
JUSTIN WOLF

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

QA LEAD
ASHLEY FOUNTAINE

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

SENIOR TESTERS

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

QUALITY ASSURANCE TESTERS

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

SPECIAL THANKS

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

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER

- GENERAL TEST
 MICHAEL "GRYF" WEBER

LEAD TESTERS - GENERAL TEST

BILL LANKER

SENIOR TESTERS - GENERAL TEST

JOSHUA BROWN-SAGE
 JESSICA MITCHELL
 SOMMER SHERFEY
 TYLER REDMAN

QUALITY ASSURANCE TESTERS -

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

**2K CHINA CHENGDU
 QUALITY ASSURANCE**

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
 ZHANG XI KUN

QUALITY ASSURANCE MANAGER
 STEVE MANNERS

QUALITY ASSURANCE PROJECT LEADS
 WU XIAO BIN
 HUANG CHENG

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

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

QUALITY ASSURANCE TESTERS

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

SPECIAL THANKS

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

IT ENGINEER

ZHAO HONG WEI
 HU XIANG
 ZHENG XING
 WANG PENG

2K INTERNATIONAL PUBLISHING

VP, PUBLISHING OPERATIONS
MURRAY PANNELL

SR. DIRECTOR, INTERNATIONAL MARKETING AND COMMUNICATIONS
JON ROOKE

HEAD OF INTERNATIONAL BRAND, MARKETING
DAVID HALSE

INTERNATIONAL BRAND MANAGER
NICOLAS STEMELEN

JR. INTERNATIONAL BRAND MANAGER
JAMES DODD

HEAD OF INTERNATIONAL COMMUNICATIONS
WOUTER VAN VUGT

SR. INTERNATIONAL COMMUNICATIONS MANAGER
ROISIN DOYLE

INTERNATIONAL COMMUNICATIONS MANAGER
PATRICIA LIANG

INTERNATIONAL COMMUNITY & SOCIAL MANAGER
ROY BOATENG

INTERNATIONAL MARKETING & COMMUNICATIONS INTERN
LAUREN HOUSTON

HEAD OF INTERNATIONAL TERRITORY AND EXPORT MARKETING
WARNER GUINÉE

2K INTERNATIONAL TEAM

AGNÈS ROSIQUE
ALISON GRAM
ANNIE SPETH
BEN SECCOMBE
BELINDA CROWE
CARLO VOLZ
CALLUM CUMING
MARGAUX DUVAL
MIKEY FOLEY
MATT GARDNER
MAXIME LE NEVANIC
ADAM PERRY
AGNES ROSIQUE
JAVIER SASTRE
SHELLY VAN SEVENTER
CARLOS VILLASANTE
CAROLINE RAJCOM
DAVE BLANK
DENNIS DE BRUIN
DIANE HEINZELMANN

FRANCOIS BOUVARD
GEMMA WOOLNOUGH
JAN STURM
JEAN-PAUL HARDY
JULIEN BROSSAT
MARIA MARTINEZ
ROGER LANGFORD
SANDRA MAURI
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
SEAN PHILLIPS
STEFAN EDER
YOONA KIM
ZAIDA GOMEZ

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCERS
MARK WARD
SAJJAD MAJID
JEAN-SEBASTIEN FERÉY

2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES

DIRECTOR, CREATIVE SERVICES AND LOCALISATION
NATHALIE MATHEWS

LOCALISATION PROJECT MANAGER
CARA LACEY

LOCALISATION AND CREATIVE ASSISTANT
MATT LAMPLUGH

SR. DESIGN MANAGER
TOM BAKER

GRAPHIC DESIGNER
JAMES QUINLAN

VIDEO CONTENT EDITOR
BARNEY AUSTIN

EXTERNAL LOCALIZATION GROUPS
SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL
SYNTHESIS IBERIA

SYNTHESIS GLOBAL SOLUTIONS

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

FRENCH TEAM
SYLVAIN LAMOLE
AURELIE BLAIN
ANTOINE JARLÉGANT
ELBERT JANSSEN
FRÉDÉRIC LEFEBVRE

GUILLAUME TEISSERENC
OPHÉLIE COLIN
MIREILLE BESSON
VALENTIN VOGEL
BENJAMIN FRAGOSE
ANTHONY PHÉLONS

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

WITH SUPPORT FROM LINGOONA

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

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

LOCALIZATION TOOLS AND SUPPORT PROVIDED BY XLOC INC.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALISATION QA MANAGER
JOSÉ MIÑANA

MASTERING ENGINEER
WAYNE BOYCE

MASTERING TECHNICIAN
ALAN VINCENT

LOCALISATION QA SENIOR LEAD
OSCAR PEREIRA

LOCALISATION QA PROJECT LEAD
SERGIO ACCETTURA

LOCALISATION QA LEADS
ADRIANA CERVANTES
ELMAR SCHUBERT
FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES

LOCALISATION QA ASSOCIATE LEAD
MANUEL AGUAYO

**SR. LOCALISATION
QA TECHNICIANS**
CHRISTOPHER FUNKE
DANIEL IM
PABLO MENÉNDEZ
SARAH DEMBET
TIMOTHY COOPER

LOCALISATION QA TECHNICIANS
ALESSANDRA MAZZARELLA
ALEXANDER ONESTI
ANTOINE GRELIN
BENNY JOHNSON
DAVID BOLZ
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
DMITRY KUZMIN

ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
FRÉDÉRIC CRÉHIN
GABRIELE CESARINI
HANNAH CARRILLO
JAVIER VIDAL
JEAN-LUC BREBANT
JORGE ABELLÓ GARCÍA
JULIEN COHEN
JULIO CALLE ARPÓN
KOSO SUZUKI
LUCA PANACCIONE
LUCA RUNGI
MARCUS FOCHT
MELISSA ROTH
NICOLAS BONIN
PATRICIA RAMÓN
SAMUEL FRANÇA
SEON HEE C. ANDERSON
STEFANIA L. MONACO
YURY FESECHKA

**TAKE-TWO INTERNATIONAL
OPERATIONS**

KEVIN SMITH
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

2K ASIA TEAM

GENERAL MANAGER, ASIA
JASON WONG

MARKETING DIRECTORS, ASIA
DIANA TAN
TRACY CHUA

SR. MARKETING MANAGER, ASIA
DANIEL TAN

SR. PRODUCT EXECUTIVE
ROHAN ISHWARLAL

JAPAN MARKETING MANAGERS
MAHO SAWASHIMA
TAKAHIRO MORITA
HIDE SHIMIZU
KYOKO FUKU

JAPAN MARKETING ASSISTANT
DAVID ANDERSON

CHINA MARKETING MANAGER
LEO LI

KOREA MARKETING MANAGER
DINA CHUNG

KOREA MARKETING ASSISTANT
PARK SANGMIN

PRODUCT EXECUTIVE
WAYNE NG

SR. LOCALIZATION MANAGER
YOSUKE YANO

LOCALIZATION COORDINATORS
PIERRE GUIJARRO
MAO IWAJ
YASUTAKA ARITA

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS
EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINE TAN
TAKAKO DAVIS
YUKI SUHARA

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

SPECIAL THANKS
PETE ANDERSON
URSULA BAKER
CHRIS BIGELOW
SIOBHAN BOES
NICHOLAS BUBLITZ
CHRIS BURTON
DAVID COX
MARQUIS DANNER
HANK DIAMOND
DANIEL EINZIG
DAN EMERSON

CHRISTOPHER FIUMANO
GREG GIBSON
STEVE GLICKSTEIN
LAINIE GOLDSTEIN
ROSS GRABER
BROOKE GRABRIAN
KRISTLE HILL
JORDAN KATZ
JENN KOLBE
ALAN LEWIS
KATIE NELSON
PEDRAM RAHBARI
BETSY ROSS
KARL SLATOFF
TAKE-TWO DIGITAL SALES TEAM
TAKE-TWO CHANNEL MARKETING TEAM
TAKE-TWO LEGAL TEAM
TAKE-TWO SALES TEAM
DANIELLE WILLIAMS
MARIA ZAMANIEGO
STRAUSS ZELNICK

AGENCIES

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

**WORLD
WRESTLING
ENTERTAINMENT**

**CHIEF MARKETING AND
COMMUNICATION OFFICER**
BRIAN FLINN

VP OF INTERACTIVE LICENSING
ED KIANG

DIRECTOR OF GAMES
DAVID WOLDMAN

**GLOBAL BRAND
ASSURANCE MANAGER**
ASHLEY ZUZIK

**GLOBAL BRAND
ASSURANCE MANAGER**
ZACHARY MAXWELL

SENIOR VICE PRESIDENT, PRODUCTION
CHRIS KAISER

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

VP OF BRANDING & DEVELOPMENT
ROB CINGUINA

SENIOR PRODUCERS

GAVIN OSHEA
MICHAEL BEARD

**SENIOR DIRECTOR TELEVISION
PRODUCTION**
MARC POMARICO

CREATIVE DIRECTOR
HEATHER MITCHELL

MANAGING PRODUCER
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

SENIOR ASSOCIATE PRODUCER
ALEX PIERCE

PRODUCERS
ROY CLOVIS
PAUL VERBITSKY
JESSICA PALOMBO

VICE PRESIDENT, SPECIALS
JORDAN MENDAL

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

EDITING
KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
SLIM SIMON

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

SENIOR DIRECTOR, 3D
KEVIN CALLAHAN

SENIOR DIRECTOR, 2D
DAN ORMSBY

**TV RESEARCH AND
CONTENT MANAGEMENT**
ERIC MASSOUD
GEORGE GERMANAKOS
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
GINA SCIAME

PRODUCTION COORDINATOR
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

PRODUCTION MANAGER
SUSAN SCHULTZ

ART DIRECTORS
SOYON YUN
SJ DELUISE

SENIOR DESIGNERS
MICHAEL KINNEY
PAUL ROBINSON
SARA ODZE
DAN LONGFELLOW

MANAGING DESIGNER
DIONISIOS EFKARPIDIS

MOTION DESIGNER 2
DEREK RAGOS
SEAN MATOS

MOTION DESIGNER 1
AVERY SUTTON
MICHAEL MACK

JUNIOR DESIGNER
JULIANA BARCIA

WWE MUSIC GROUP
NEIL LAWI
ARRON MATUSOW
JONATHAN HAMMER

ART DIRECTOR
MATTHEW THURBER
SEAN THORPE
DANIEL CERASALE

SENIOR 3D ARTIST
CAMERON WHITEHOUSE
CILIAN TUNG
CLINT DONALDSON
DAVID DURAND
GIBNEY PATTERSON
SERGIO GRENADA
NATE TEN
JORGE DIAZ

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

VICE PRESIDENT OF PHOTOGRAPHY
BRADLEY SMITH

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY
FRANK VITUCCI

PHOTOGRAPHY EDITING
JAMIE NELSON
MELISSA HALLADAY
MIKE MORAN
JOSHUA TOTTENHAM
GEORGIANA DALLAS

COPYWRITER
STEVE URENA

**VICE PRESIDENT,
CREATIVE SERVICES**
JOHN F. JONES II
CREATIVE DIRECTOR
GLOBAL LICENSING
JOE GIORNO

**SENIOR VICE PRESIDENT,
CREATIVE SERVICES**
STAN STANSKI

**VICE PRESIDENT,
TALENT OPERATIONS**
MARK CARRANO

**VICE PRESIDENT, LEGAL AND
BUSINESS AFFAIRS**
SCOTT AMANN

MUSIC

MUSIC CREDITS AVAILABLE AT
[HTTPS://WWW.2K.COM/WWW2K19/](https://www.2k.com/www2k19/credits)
CREDITS

INTERNATIONALE COPYRIGHTS
VASTGELEGD, GEBRUIKT MET
TOESTEMMING. ALLE RECHTEN
VOORBEHOUDEN. VERBODEN TE
KOPIËREN.

WAARSCHUWING: "HET IS IN STRIJD
MET DE FEDERALE AUTEURSRECHTWTW
OM DEZE GAME VAST TE LEGGEN IN DE
VORM VAN OPNAMEN, ZOWEL OP BAND
ALS FILM, OF OM DE COMPOSITIE(S)
VAN DEZE VIDEOGAME AF TE
DRUKKEN ALS PARTITUUR ZONDER
DE UITDRUKKELIJKE GESCHREVEN
TOESTEMMING VAN DE EIGENAAR VAN
DE AUTEURSRECHTEN."

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

DEZE SOFTWARE IS GELEVERD 'IN
DE FEITELIJKE STAAT', ZONDER
EXPLICIETE OF IMPLICIETE GARANTIES.
IN GEEN GEVAL ZIJN DE AUTEURS
AANSPRAKELIJK VOOR EVENTUELE
SCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT HET
GEBRUIK VAN DEZE SOFTWARE.

U HEBT HIERBIJ TOESTEMMING OM DEZE
SOFTWARE VOOR ALLE DOELEINDEN TE
GEBRUIKEN, WAARONDER COMMERCIELE
TOEPASSINGEN, EN DEZE AAN TE
PASSEN EN OPNIEUW TE VERSPREIDEN,
WAARBIJ DE VOLGENDE BEPERKINGEN
GELDEN:

1. HET MOET DUIDELIJK ZIJN VAN WIE
DEZE SOFTWARE AFKOMSTIG IS. U MAG
ONDER GEEN BEDING BEWEREN DAT U
DE OORSPRONKELIJKE SOFTWARE HEBT
GESCHREVEN.
ALS U DEZE SOFTWARE IN EEN PRODUCT
VERWERKT
ZOUDEN WE EEN ERKENNING IN DE
PRODUCTDOCUMENTATIE OP PRIJS
STELLEN, MAAR DIT IS NIET VERPLICHT.

2. WIJZIGINGEN AAN DE BRONCODE
MOETEN DUIDELIJK ZIJN AANGEGEVEN.
ZE MOGEN NIET WORDEN GEZIEN ALS
OORSPRONKELIJKE SOFTWARE.

3. DIT BERICHT MAG NIET WORDEN
AANGEPAST OF GEWIJZIGD BIJ
DISTRIBUTIE VAN DE BRONCODE.

DEZE SOFTWARE IS GELEVERD DOOR DE
COPYRIGHTHOUDERS EN BIJDRAGERS
'IN DE FEITELIJKE STAAT'. ALLE
EXPLICIETE OF IMPLICIETE GARANTIES,

INCLUSIEF MAAR NIET BEPERKT TOT,
DE ONVOORWAARDELIJKE GARANTIES
VAN VERKOOPBAARHEID EN CONDITIE
VOOR EEN BEPAALD DOELEINDE
ZIJN UITGESLOTEN. IN GEEN ENKEL
GEVAL KUNNEN DE STICHTING OF DE
BIJDRAGERS AANSPRAKELIJK WORDEN
GESTELD VOOR DIRECTE, INDIRECTE,
INCIDENTELE, SPECIALE, EXEMPLAIRE OF
BIJKOMENDE SCHADE (INCLUSIEF, MAAR
NIET BEPERKT TOT, DE BEMIDDELING
BIJ HET VERVANGEN VAN GOEDEREN
OF DIENSTEN; GEBRUIKSVERLIES,
VERLIES VAN GEGEVENS OF INKOMSTEN,
OF BEDRIJFSONDERBREKING)
ONGEACHT DE OORZAAK EN DE
AANSPRAKELIJKHEID, ZOALS IN
CONTRACT STAAT OMSCHREVEN, BIJ
BEWEZEN AANSPRAKELIJKHEID OF
ONRECHT
(INCLUSIEF VERWAARLOZING OF
ANDERS) VEROORZAAKT DOOR HET
GEBRUIK VAN DEZE SOFTWARE, OOK
ALS ER IS GEWAARSCHUWD VOOR DEZE
SCHADE.

ALLE HANDELSMERKEN ZIJN HET
EIGENDOM VAN DE BETREFFENDE
EIGENAARS

DE NAMEN EN LOGO'S VAN ALLE
ARENA'S ZIJN HANDELSMERKEN VAN DE
BETREFFENDE EIGENAARS EN WORDEN
MET TOESTEMMING GEBRUIKT.

#BINK
#YUKES
#ZK
#HAVOK
#THE END

BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE EN LICENTIEOVEREENKOMST

Deze beperkte garantie op de software en licentieovereenkomst (deze "Overeenkomst") kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op www.take2games.com/eula/ (de "Website"). Als je deze Software blijft gebruiken nadat een herziene Overeenkomst is gepubliceerd, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen.

DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE BIJ DE OVEREENKOMST, DE BEGELIJDENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, ANDERE GESCHREVEN BESTANDEN, ELEKTRONISCHE OF ONLINEMATERIALEN OF DOCUMENTATIE, EN ENIGE EN ALLE KOPIËN VAN DEZE SOFTWARE EN DE MATERIALEN.

DE SOFTWARE WORDT IN LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT, DOOR DE SOFTWARE EN ENIG ANDER MATERIAAL BIJ DE SOFTWARE TE OPENEN, DOWNLOADEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE TE GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET HET AMERIKAANSE BEDRIJF TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. ("LICENTIEGEEVER", "WIJ", "WE", "ONS" OF "ONZE"), ALSMEDE HET PRIVACYBELEID OP www.take2games.com/privacy EN DE SERVICEVOORWAARDEN OP www.take2games.com/legal.

LEES DEZE OVEREENKOMST ZORGVULDIG DOOR. ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET OPENEN, DOWNLOADEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBRUIKEN.

LICENTIE

Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentieggever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van de game op één Gameplatform (zoals een computer, mobiel apparaat of gameconsole) zoals bedoeld door de Licentieggever, tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je licentierechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software of, als dit eerder is, op de dag dat de Licentieggever deze Overeenkomst beëindigt (zie hieronder).

De Software wordt aan jou in licentie gegeven, niet verkocht, en je erkent hierbij dat er geen aanspraak op eigendomsrecht op de Software wordt overgedragen of toegekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Licentieggever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelsgeheimen, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele effecten, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgelingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door Amerikaanse wetgeving op het gebied van auteursrecht en handelsmerken, en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en door wereldwijde verdragen. Het is niet toegestaan de Software te kopiëren, vermenigvuldigen, wijzigen, aan te passen of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentieggever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, kopieert, vermenigvuldigt of distribueert, schendt willens en wetens de auteursrechtswetten en de civiel- en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het auteursrecht van de Verenigde Staten kunnen worden bestraft met boetes van maximaal US\$ 150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie verstrekt materiaal en ook de licentiegivers van Licentieggever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentieggever en, indien van toepassing, aan haar licentiegivers.

VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE

Je stemt ermee het volgende niet te doen en geen hulp of advies te geven aan een andere persoon of entiteit over hoe het volgende te doen:

- de Software commercieel exploiteren;
- de Software, of kopieën van de Software, distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren, converteren in converterbare valuta of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentieggever, of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst;
- een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet);
- een kopie van deze Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers;
- behalve waar dit door de Software of in deze Overeenkomst expliciet anders wordt aangegeven, de Software gebruiken of installeren (of anderen hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of game-eenheid tegelijkertijd;
- de Software kopiëren naar een vaste schijf of ander opslagapparaat ter omzetting van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd vanaf de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopieën, geheel of gedeeltelijk, die door de Software tijdens de installatie zelf zijn gemaakt om de prestaties te verbeteren);
- de Software gebruiken op of kopiëren naar een centrum of een andere commerciële locatie voor het spelen van games, met dien verstande dat Licentieggever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van de Software voor commercieel gebruik;
- de Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, deassembleren, weergeven, vertonen, afgeleide werken vervaardigen op basis van de gehele of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen;
- kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op of in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen;
- een andere gebruiker beperken of belemmeren bij het gebruik en genot van onlinefuncties van de Software;
- valse spelen (inclusief maar niet beperkt tot het gebruik maken van exploits of problemen) of gebruikmaken van een onrechtmatige robot, spider of ander programma gerelateerd aan enige onlinefuncties van de Software;
- enige voorwaarden, beleidslijnen, licenties of gedragscode schenden voor onlinefuncties van de Software; of
- de Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of regelgeving of Amerikaanse economische sancties, of op andere wijze dergelijke wetten of regelgeving of de wetten van het land waarin de Software is verkregen, schenden, hetgeen regelmatig kan worden aangepast.

TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIËN: Download van de Software, gebruik van een unieke code, registratie van de Software, lidmaatschap van diensten van derden en/of lidmaatschap van een dienst van de Licentieggever (inclusief acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om de Software te activeren, toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software, of bepaalde vrij

te spelen, downloadbare, online- of andere speciale content, diensten en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies") te openen. Toegang tot Speciale functies is beperkt tot één Gebruikersaccount (zoals hieronder gedefinieerd) per code. Toegang tot Speciale functies is beperkt tot één Gebruikersaccount (zoals hieronder gedefinieerd) per code. Het is niet toegestaan om de toegang tot Speciale functies over te dragen, te verkopen, in lease te verstrekken, te verhuren, om te wisselen naar converterbare virtuele valuta of opnieuw te laten registreren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. In geval van conflict met andere bepalingen in deze Overeenkomst zijn de voorwaarden in deze paragraaf bindend.

OVERDRACHT VAN LICENTIE VOOR EXEMPLAAR OPSCHIJF: Je hebt het recht het volledige fysieke exemplaar van de Software en begeleidende documentatie bijlvind over te dragen aan een andere persoon, zolang je geen kopieën (met inbegrip van archiverings- en reservekopieën) van de Software, begeleidende documentatie of enig deel of enige component van de Software en de begeleidende documentatie behoudt, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Voor de overdracht van de licentie voor een exemplaar op schijf moet je mogelijk specifieke stappen ondernemen, zoals uitschakelen van de documentatie bij de Software. Het is niet toegestaan om Virtuele valuta of Virtuele goederen over te dragen, te verkopen, in lease te geven, te verhuren of om te wisselen naar converterbare virtuele valuta , tenzij zoals nadrukkelijk is uiteengezet in deze Overeenkomst of met voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Speciale functies, inclusief content die uitsluitend beschikbaar is met een code voor één gebruiker, mogen onder geen enkele voorwaarde worden overgedragen aan een andere persoon. Het is mogelijk dat Speciale functies niet meer functioneren als de oorspronkelijke installatie van de Software is verwijderd of het exemplaar op schijf niet meer beschikbaar is voor de gebruiker. De Software is alleen bestemd voor privégebruik. **ONVERMINDERD HET VOORAFGAANDE IS HET NIET TOEGESTAAN PRE-RELEASESERIES VAN DE SOFTWARE OVER TE DRAGEN.**

TECHNISCHE BEVEILIGING: De Software kan zijn voorzien van maatregelen die de toegang tot de Software controleren, de toegang tot bepaalde functies of content controleren, het maken van onrechtmatige kopieën verhinderen of anderszins proberen te voorkomen dat iemand de beperkte rechten en licenties overschrijft die worden toegestaan onder de Overeenkomst. Dergelijke maatregelen kunnen de integratie van licentiebeheer, productactivering en andere beveiligingstechnologie in de Software alsmede het bewaking van het gebruik omvatten, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, tijd, datum, toegang of andere controlesystemen, tellers, serienummers en/of beveiligingsapparaten die zijn ontworpen om het onrechtmatig openen, gebruiken en kopiëren van de Software of enig deel of enige component hiervan te voorkomen, waaronder schendingen van deze Overeenkomst. Licentiegever houdt zich het recht voor om het gebruik van de Software op elk gewenst moment te bewaken. Het is niet toegestaan dergelijke maatregelen voor toegangscontrole te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de technische beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, functioneert de Software mogelijk niet correct. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing en moet je je registreren om toegang te krijgen tot de online services en Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van onlineservices, waaronder het downloaden van updates en patches. Licentiegever kan de onder deze Overeenkomst verstrekte licentie en de toegang tot de Software beperken, opschorten of beëindigen, met inbegrip van maar niet beperkt tot gerelateerde services en producten, met kennisgeving van 30 dagen of onmiddellijk vanwege elke reden waarover Licentiegever redelijkerwijs geen controle heeft of indien je een voorwaarde in deze overeenkomst of in een beleid dat ten grondslag ligt aan de Software, inclusief deze Overeenkomst, het privacybeleid van de Licentiegever en/ of de servicevoorwaarden van de Licentiegever, schendt.

DOOR DE GEBRUIKER GEMAAKTE CONTENT: Met de Software kun je mogelijk inhoud maken, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, een plattegrond, een scenario, een screenshot, een auto-ontwerp, een voorwerp of een video van je gameplay. In ruil voor het gebruik van de Software, en voor zover je bijdragen via gebruik van de Software aanleiding geven tot enig auteursrechtelijk belang, verleen je hierbij aan Licentiegever een exclusief, permanent, onherroepelijk, volledig overdraagbaar en in sublicentie te geven wereldwijd recht op en licentie voor het gebruik van je bijdragen op enige wijze en op enig doeleinde met betrekking tot de Software en verwante zaken en diensten, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, het recht je bijdragen te reproduceren, te vernienigvuldigen, aan te passen, te wijzigen, uit te voeren, te vertonen, te publiceren, uit te zenden, te verzenden of anderszins te communiceren aan het publiek op enige bekende of nog onbekende wijze, en te distribueren zonder enige voorafgaande kennisgeving of vergoeding aan jou van enige aard voor de volledige duur van de bescherming die wordt toegekend aan intellectuele-eigendomsrechten door toepasselijke wetten en internationale verdragen. Je doet hierbij afstand van enige morele rechten op auteurschap, publicatie, reputatie of toeschrijving met betrekking tot het gebruik en de beschikking van Licentiegever of andere spelers van dergelijke zaken in relatie met de Software en verwante goederen en diensten onder de toepasselijke wetten. Deze aan Licentiegever verleende licentie en de bovengenoemde verklaring van afstand van enige toepasselijke morele rechten blijven van kracht na beëindiging van deze Overeenkomst.

INTERNETVERBINDING: Mogelijk heb je een internetverbinding nodig om onlinefuncties te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren.

Gebruikersaccounts: Voor het gebruik van de Software of een softwareonderdeel of voor de correcte werking van de Software moet je mogelijk een geldige en actieve gebruikersaccount voor een onlineservice hebben en onderhouden, zoals een gameplatform van derden of een account voor een sociaal netwerk ("Account van derden"), of een account bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever, zoals is uiteengezet in de documentatie bij de Software. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct. Voor de Software moet je mogelijk ook een Software-specifieke gebruikersaccount maken bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever ("Gebruikersaccount") om toegang te krijgen tot de Software en zijn functionaliteit en onderdelen. De aanmeldgegevens van je Gebruikersaccount kunnen worden gekoppeld aan een Account van derden. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik en de beveiliging van je Gebruikersaccounts en Accounts van derden die je gebruikt voor toegang tot en gebruik van de Software.

VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN

Als je door het gebruik van de Software een gebruikslicentie voor Virtuele valuta en Virtuele goederen kunt aanschaffen en/of verdienen, gelden de volgende voorwaarden.

VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN: Met de Software kunnen gebruikers mogelijk (i) fictieve virtuele valuta gebruiken als exclusief ruilmiddel binnen de Software ("Virtuele valuta" of "VV") en (ii) toegang krijgen tot virtuele goederen (en bepaalde beperkte gebruiksrechten) binnen de Software ("Virtuele goederen" of "VG"). Ongeacht de gebruikte terminologie vertegenwoordigen VV en VG een beperkt licentierecht dat onder deze Overeenkomst valt. Conform de voorwaarden en jouw naleving van deze Overeenkomst verlaent Licentiegever je het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte licentie om exclusief binnen de Software door jou verkregen VV en VG te gebruiken voor je persoonlijke, niet-commerciële gameplay. Tenzij zoals anderszins is verboden volgens toepasselijk recht, worden de door jou verkregen VV en VG in licentie aan je verstrekt. Je stemt ermee in dat onder deze Overeenkomst geen aanspraak of eigendomsrecht op VV en VG wordt overgedragen of toegewezen. Deze Overeenkomst dient niet te worden geïnterpreteerd als verkoop van enige rechten op VV en VG.

VV en VG hebben geen equivalente waarde in echte valuta en functioneren niet als een substituu voor echte valuta. Je erkent en stemt ermee in dat Licentiegever op elk gewenst moment maatregelen kan herzien of nemen die van invloed zijn op de waargenomen waarde of de aanschafprijs van VV en/of VG, tenzij zoals verboden

is volgens toepasselijke wetgeving. Als je VV en VG niet gebruikt, worden hiervoor geen kosten in rekening gebracht, met dien verstande echter dat de onder deze Overeenkomst verleende licentie voor VV en VG wordt beëindigd overeenkomstig de voorwaarden van deze Overeenkomst en de documentatie bij de Software wanneer Licentiegever de Software stopzet of deze Overeenkomst op andere wijze wordt beëindigd. Licentiegever behoudt zich naar eigen inzicht het recht voor om kosten in rekening te brengen voor het recht op toegang tot of gebruik van VV en VG en/of met of zonder kosten VV en VG kan distribueren.

VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN VERDIENEN EN AANSCHAFFEN: Je hebt mogelijk de mogelijkheid om VV aan te schaffen of bij Licentiegever te verdienen voor de voltooiing van bepaalde activiteiten of prestaties in de Software. Licentiegever kan bijvoorbeeld VV of VG verstrekken nadat je een activiteit in de game hebt voltooid, zoals het bereiken van een nieuw level, het voltooien van een taak of het maken van gebruikerscontent. Nadat je VV en/of VG hebt verkregen, worden ze bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Je kunt VV en VG alleen aanschaffen binnen de Software of via een platform waaraan een webwinkel van derden, een app-store of een andere door Licentiegever geautoriseerde winkel deelneemt (gezamenlijk "Softwarewinkel" genoemd in deze Overeenkomst). Aanschaf en gebruik van goederen of valuta via een Softwarewinkel zijn gebonden aan de toepasselijke documenten van de Softwarewinkel, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, de servicevoorwaarden en gebruikersovereenkomst. Deze online service is in publicatie aan je verstrekt door de Softwarewinkel. Licentiegever kan kortingen of speciale acties aanbieden bij de aanschaf van VV. Dergelijke kortingen en speciale acties kunnen op elk gewenst moment en zonder kennisgeving worden gewijzigd of stopgezet door Licentiegever. Nadat je een geautoriseerde aankoop van VV in een app-store hebt voltooid, wordt het bedrag van aangeschafte VV bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Licentiegever zal een maximumbedrag vaststellen dat je per transactie en/of dag mag besteden voor de aanschaf van VV. Dit bedrag kan variëren afhankelijk van de aanverwante Software. Licentiegever kan naar eigen inzicht aanvullende limieten instellen voor het VV-bedrag dat je kunt aanschaffen of gebruiken, hoe je VV kunt gebruiken en het maximale VV-saldo dat op je Gebruikersaccount kan worden bijgeschreven. Je bent volledig verantwoordelijk voor alle VV-aankopen via je Gebruikersaccount, ongeacht of je deze al dan niet hebt geautoriseerd.

SALDOBEREKENING: Je kunt je beschikbare VV en VG openen en bekijken in je Gebruikersaccount nadat je je hierbij hebt aangemeld. Licentiegever behoudt zich het recht voor om naar eigen inzicht alle berekeningen voor de beschikbare VV en VG in je Gebruikersaccount uit te voeren. Bovendien behoudt Licentiegever zich het recht voor, naar eigen inzicht, om te bepalen hoeveel VV op welke manier worden bij- en afgeschreven van je Gebruikersaccount gerelateerd aan je aanschaf van VG of voor andere doeleinden. Hoewel Licentiegever ernaar streeft om dergelijke berekeningen op een consistente, redelijke basis uit te voeren, erken je hierbij en stem je ermee in dat de beslissing van Licentiegever over de beschikbare VV en VG in je Gebruikersaccount definitief is, tenzij je aan Licentiegever documentatie kunt overleggen dat deze berekening doelbewust onjuist was of is.

GEBRUIK VAN VIRTUELE VALUTA EN VIRTUELE GOEDEREN: Alle aangeschafte Virtuele valuta en/of Virtuele goederen in de game kunnen door spelers gedurende de gameplay worden verbruikt of verloren overeenkomstig de game regels die van toepassing zijn op valuta en goederen. Deze regels kunnen variëren afhankelijk van de aanverwante Software, VV en VG kunnen alleen binnen de Software worden gebruikt en Licentiegever kan naar eigen inzicht het gebruik van VV en VG tot één game beperken. De geautoriseerde toepassingen en doeleinden van VV en VG kunnen op elk gewenst moment worden gewijzigd. Je beschikbare VV en/of VG zoals weergegeven in je Gebruikersaccount worden telkens verlaagd wanneer je VV en/of VG binnen de Software gebruikt. Als je VV en/of VG gebruikt, betekent dit dat je verzocht deze af te schrijven van je beschikbare saldo in je Gebruikersaccount. Je moet over voldoende beschikbare VV en/of VG in je Gebruikersaccount beschikken om een transactie binnen de Software te voltooien. VV en/of VG in je Gebruikersaccount kunnen zonder kennisgeving worden verminderd zodra bepaalde gebeurtenissen met betrekking tot je gebruik van de Software plaatsvinden: Je kunt bijvoorbeeld VV en/of VG verliezen als je een game hebt verloren of je personage sterft. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik van VV en/of VG via je Gebruikersaccount, ongeacht of je dit hebt geautoriseerd. Je dient Licentiegever direct op de hoogte te stellen wanneer je ontdekt dat VV en/of VG zonder je toestemming zijn gebruikt via je Gebruikersaccount door een ondersteuningsverzoek in te dienen bij www.take2games.com/support, of bij www.socialpoint.es/community/#support voor producten van Social Point.

NIET-INWISSELBAAR: VV en VG kunnen alleen worden ingewisseld voor items en diensten in de game. Je mag VV of VG niet verkopen, leasen, in licentie geven of verhuren, of ze converteren naar inwisselbare VV. VV en VG kunnen alleen worden omgewisseld voor goederen of diensten in de game, dus niet voor geld, iets van dergelijke waarde of andere goederen van Licentiegever of enige andere persoon op enig moment, behalve zoals nadrukkelijk in deze Overeenkomst is beschreven of anderszins vereist is volgens toepasselijke wetgeving. VV en VG hebben geen contante waarde. Licentiegever of enige andere persoon of entiteit is niet verplicht om je VV en/of VG in te wisselen voor iets van waarde, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, echte valuta.

GEEN TERUGBETALING: Alle aankopen van VV en VG zijn definitief en in geen geval kunnen dergelijke aankopen worden terugbetaald, overgedragen of omgewisseld. Tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving, heeft Licentiegever het volste recht om deze VV en/of VG te beheren, te reguleren, te controleren, te wijzigen, op te schorten en/of te elimineren wanneer Licentiegever dit naar eigen inzicht gepast acht. Licentiegever is niet aansprakelijk jegens jou of iemand anders wegens het uitoefenen van dergelijke rechten.

GEEN OVERDRACHTEN: Het is ten strengste verboden om VV of VG over te brengen naar, te verhandelen met, te verkopen aan of uit te wisselen met iemand, behalve tijdens de gameplay via de Software zoals nadrukkelijk is toegestaan door Licentiegever ("Ongeautoriseerde transacties"), met inbegrip van, maar niet beperkt tot, gebruikers van de Software. Dergelijke handelingen worden derhalve ook niet goedgekeurd door Licentiegever. Licentiegever behoudt zich het recht voor, naar eigen inzicht, om je Gebruikersaccount en je VV en VG te beëindigen, op te schorten of te wijzigen en deze Overeenkomst te beëindigen als je je schuldig maakt aan, helpt bij of verzoekt om Ongeautoriseerde transacties. Alle gebruikers die deelnemen aan dergelijke activiteiten, doen dit op eigen risico en stemmen hierbij ermee in om Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en tussenpersonen te vrijwaren en behouden voor alle schade, verliezen en onkosten die direct of indirect voortvloeien uit dergelijke acties. Je erkent dat Licentiegever de toepasselijke app-store erom kan verzoeken om elke Ongeautoriseerde transactie te stoppen, op te schorten, te beëindigen, buiten gebruik te stellen of terug te draaien, ongeacht wanneer deze Ongeautoriseerde transactie heeft plaatsgevonden (of zal plaatsvinden) wanneer Licentiegever vermoedens of bewijs heeft van fraude, schendingen van deze Overeenkomst, schendingen van toepasselijke wet- of regelgeving, of een doelbewuste handeling die erop is gericht om de werking van de Software belemmerd of anderszins het effect heeft of kan hebben dat de werking van de Software op enigerlei wijze wordt belemmerd. Als we van mening zijn of reden hebben om aan te nemen dat je schuldig hebt gemaakt aan een Ongeautoriseerde transactie, stem je bovendien ermee in dat Licentiegever naar eigen inzicht je toegang tot beschikbare VV en VG in je Gebruikersaccount kan beperken of je Gebruikersaccount en je rechten op enige VV, VG en andere items gerelateerd aan je Gebruikersaccount kan beëindigen of opschorten.

LOCATIE: VV zijn alleen beschikbaar voor klanten op bepaalde locaties. Je kunt VV niet aanschaffen of gebruiken als je je niet op een goedgekeurde locatie bevindt.

VOORWAARDEN VOOR SOFTWAREWINKEL

Deze Overeenkomst en de levering van de Software via een Softwarewinkel (waaronder de aanschaf van VV of VG) valt onder de aanvullende voorwaarden die zijn uitgezet op of in of worden vereist door de toepasselijke Softwarewinkel. Al deze toepasselijke voorwaarden zijn bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst.

Licentiegever is niet verantwoordelijk of aansprakelijk jegens jou voor enige kredietbank- of bankgerelateerde kosten of andere kosten of heffingen gerelateerd aan je aankooptransacties binnen de Software of via een Softwarewinkel. Al deze transacties worden beheerd door de Softwarewinkel, niet door Licentiegever. Licentiegever doet nadrukkelijke afstand van alle aansprakelijkheid voor al deze transacties en je stemt ermee in dat je enige verhaalsmogelijkheid met betrekking tot alle transacties bij of via de Softwarewinkel is.

Deze Overeenkomst geldt alleen tussen jou en Licentiegever, en niet met een Softwarewinkel. Je erkent dat de Softwarewinkel niet verplicht is om jou onderhouds- of ondersteuningsdiensten te leveren gerelateerd aan de Software. Onverminderd het voorgaande en voor zover toegestaan volgens toepasselijke wetgeving, heeft de Softwarewinkel geen enkele andere garantieverplichting met betrekking tot de Software. Elke vordering rond de Software gerelateerd aan productaansprakelijkheid, het onvermogen om toepasselijke wettelijke of juridische vereisten na te leven, vorderingen onder consumentenbescherming of soortgelijke wetgeving, of inbreuk op intellectuele eigendom vallen onder deze Overeenkomst. De Softwarewinkel is niet verantwoordelijk voor dergelijke vorderingen. Je moet je houden aan de servicevoorwaarden en andere toepasselijke regels of beleidslijnen van de Softwarewinkel. De licentie voor de Software is een niet-overdraagbare licentie om de Software alleen te gebruiken op een toepasselijk apparaat dat je bezit of beheert. Je verklaart dat je niet woont in een land of andere geografische regio waartegen de VS een embargo heeft ingesteld, of dat je voorkomt op de lijst Specially Designated Nationals van het Amerikaanse ministerie van Financiën of op de lijst Commerce Denied Person of de lijst met entiteiten van het Amerikaanse ministerie van Handel. De Softwarewinkel is een derde begunstigde voor deze Overeenkomst en kan deze Overeenkomst bij je afdwingen.

VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE

Door de Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie zoals uiteengezet in deze paragraaf en het privacybeleid van Licentiegever, inclusief (waar van toepassing) (i) overdracht van persoonsgegevens en andere informatie aan Licentiegever, dochterondernemingen, leveranciers en zakenpartners en naar bepaalde andere derden, zoals overheidsautoriteiten, in de VS en andere landen buiten Europa of je thuisland, waaronder landen met lagere standaarden op het gebied van privacybescherming, (ii) de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere gegevens op websites en andere platforms; (iii) het delen van je gameplaygegevens met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever; en (iv) andere toepassingen en openbaarmakingen van je persoonsgegevens of andere informatie die is vermeld in het voornoemde privacybeleid, zoals dit van tijd tot tijd wordt gewijzigd. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

Voor de doeleinden van alle kwesties op het gebied van gegevensprivacy, inclusief de verzameling, het gebruik, de openbaarmaking en de overdracht van je persoonsgegevens en andere gegevens, heeft het privacybeleid op www.take2games.com/privacy, zoals dit regelmatig wordt gewijzigd, voorrang op enige andere verklaring in deze overeenkomst.

GARANTIE

BEPERKTE GARANTIE: Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent, maar niet als je het exemplaar op schijf van de Software en de begeleide documentatie hebt verkregen als overdracht van de oorspronkelijke koper) dat het originele opslagmedium met de Software bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defecten in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschafdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een personal computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, of dat de Software door de producent van de game-eenheid is gecertificeerd als compatibel met de game-eenheid waarvoor de Software is gepubliceerd. Vanwege variaties in hardware, software, internetverbindingen en individueel gebruik staat Licentiegever echter niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of game-eenheid. Licentiegever geeft geen garantie dat je de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en zonder fouten zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele mondelinge of schriftelijke mededeling die en geen enkel mondelinge of schriftelijk advies dat wordt gedaan door Licentiegever of enige geautoriseerde vertegenwoordiger, kan worden opgevat als een garantie. Omdat bepaalde rechtsgebieden de uitsluiting of beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als je tijdens de garantieperiode om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, stemt Licentiegever ermee in alle Software die tijdens de garantieperiode defect blijkt te zijn, kosteloos te vervangen zolang de Software nog wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of hogere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet geldig, en wordt tenietgedaan, als blijkt dat het defect is veroorzaakt door misbruik, verkeerd gebruik of verwaarlozing. Impliciete wettelijke garanties zijn uitdrukkelijk beperkt tot de periode van 90 dagen, zoals hierboven beschreven.

Met uitzondering van wat hierboven is uiteengezet, treedt deze garantie in plaats van alle andere garanties, mondeling of schriftelijk, uitdrukkelijk of impliciet, met inbegrip van enige andere garantie van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel of niet-inbreuk. Geen enkele andere verklaring of garantie van welke aard dan ook zal bindend zijn voor Licentiegever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, stuur de originele Software dan alleen naar het onderstaande adres van Licentiegever. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitvoert.

JE VERANTWOORDELIJKHEID JEGENS LICENTIEGEEVER

Voor jouw wettelijke is toegestaan ga je ermee akkoord Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeurs, medewerkers en vertegenwoordigers van Licentiegever te vrijwaren, te behoeden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit alles wat je doet of verzuimt te doen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN IS LICENTIEGEEVER NIET AANSPRAKELIJK VOOR SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT EIGENDOM, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INBEGRIIP VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOEDWILL, COMPUTERFOUTEN OF -STORING EN, VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, WINSTDERVING OF SCHADELOOSSTELLING DOOR ENIGE OORZAAK OF ACTIE DIE HET GEVOLG IS VAN OF GERELATEERD IS AAN DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE. VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEEVER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN ZAL DE

AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VEREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) NIET DE WERKELIJKE PRIJS OVERSCHRIJDEN DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

ALS JE INWONER BENT VAN EEN EU-LIDSTAAT DAN IS LICENTIEGEVER, ONGEACHT EVENTUELE AFWIJKENDE BEPALINGEN HIERBOVEN, VERANTWOORDELIJK VOOR DOOR JOU GELEDEN VERLIES OF SCHADE DIE EEN REDELIJK TE VORZIEN GEVOLG ZIJN VAN SCHENDING OF VERWAARLOZING DOOR LICENTIEGEVER VAN DEZE OVEREENKOMST, MAAR LICENTIEGEVER IS NIET VERANTWOORDELIJK VOOR VERLIES OF SCHADE DIEN NIET TE VOORZIEN IS.

WE CONTROLLEREN DE GEGEVENSSTROOM NAAR OF VAN ONS NETWERK EN ANDERE DELEN VAN INTERNET, DRAADLOZE NETWERKEN OF ANDERE NETWERKEN VAN DERDEN NIET EN ZIJN OOK NIET IN STAAT DEZE GEGEVENSSTROOM TE CONTROLLEREN. DEZE STROOM IS GROTENDEELS AFHANKELIJK VAN DE PRESTATIES VAN INTERNET EN DE DRAADLOZE DIENSTEN DIE WORDEN GELIEVERD OF GECONTROLEERD DOOR DERDEN. WANNEER DEZE DERDEN NIET DOEN OF NALATEN, KAN JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN OMS WORDEN BELEMMERD OF ONDERBROKEN. WE KUNNEN NIET GARANDEREN DAT DERGELIJKE GEBEURTENISSEN ZICH NIET VOORDOEN. VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN DOEN WE AFSTAND VAN ENIGE EN ALLE AANSPRAKELIJKHEID TEN GEVOLGE VAN OF GERELATEERD AAN ALLES WAT DERDEN DOEN OF NALATEN WAARDOOR JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN OF HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE EN AANVERWANTE DIENSTEN EN PRODUCTEN WORST BELEMMERD OF ONDERBROKEN.

BEÏNDEIGING

De Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door Licentievergever wordt beëindigd. Deze Overeenkomst wordt automatisch beëindigd als Licentievergever stopt met het beheer van de Softwareservers (voor games die uitsluitend online worden geëxploiteerd, als Licentievergever besluit of van mening is dat je gebruik van de Software betrekking heeft of kan hebben op fraude of witwaspraktijken of een andere illegale activiteit of als je niet voldoet aan de voorwaarden van deze Overeenkomst, inclusief, maar niet beperkt tot, de bovenstaande praktijkvoorwaarden. Je kunt deze Overeenkomst op elk gewenst moment beëindigen door (i) Licentievergever te verzoeken om je Gebruikersaccount voor toegang tot of gebruik van de Software te beëindigen en verwijderen volgens de methode die in de servicevoorwaarden is beschreven, of (ii) alle exemplaren van de Software in jouw bezit, onder jouw toezicht of onder jouw beheer te vernietigen en/of verwijderen. Als je de Software verwijderd van het Gameplatform, worden de gegevens gerelateerd aan je Gebruikersaccount niet verwijderd, waaronder VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount. Als je de Software opnieuw installeert met hetzelfde Gebruikersaccount, heb je mogelijk nog altijd toegang tot de eerdere gegevens van je Gebruikersaccount, waaronder VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount. Behalve zoals anders verboden is volgens toepasselijke wetgeving, worden echter ook alle VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount verwijderd als je Gebruikersaccount wordt verwijderd wanneer deze Overeenkomst om enigerlei reden wordt beëindigd. Als deze Overeenkomst wordt beëindigd vanwege jouw schending van deze Overeenkomst, kan Licentievergever je verbieden de Software opnieuw te registreren of er toegang toe te verkrijgen. Als deze Overeenkomst om wat voor reden dan ook wordt beëindigd dien je het fysieke exemplaar van Software, aanverwante materialen en alle onderdelen in jouw bezit of onder jouw beheer permanent te vernietigen, waaronder op alle clientservers, computers, game-eenheden of mobiele apparaten waarop de Software is geïnstalleerd. Wanneer deze Overeenkomst wordt beëindigd, worden je gebruiksrechten voor de Software, waaronder VV en VG gerelateerd aan je Gebruikersaccount, direct beëindigd. Bovendien moet je alle gebruik van de Software staken. De beëindiging van deze Overeenkomst is niet van invloed op onze rechten of jouw verplichtingen onder deze Overeenkomst.

BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING

De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "Restricted Computer Software" (beperkte computersoftware). Subgrak, duplicatie of openbaring door de Amerikaanse overheid of een onderaannemer van de Amerikaanse overheid is onderhevig aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de clauses Rights in Technical Data and Computer Software in DFARS 252.227-7013 of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de clauses Commercial Computer Software Restricted Rights in FAR 52.227-19, waar van toepassing. De contractant/productie is de Licentievergever op de onderstaande locatie.

VERHAALSMOGELIJKHEDEN

Je stemt er hierbij mee in dat Licentievergever onherstelbare schade oploopt als niet specifiek wordt toegezien op de naleving van de bepalingen van deze Overeenkomst. Derhalve stem je ermee in dat Licentievergever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeloosstelling met betrekking tot deze Overeenkomst, waaronder tijdelijke en permanente wettelijke schadevergoeding, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

BELASTINGEN EN ONKOSTEN

Je bent verantwoordelijk voor, dient de betaling te verrichten voor en zal Licentievergever en alle dochterondernemingen, managers, directeuren en medewerkers van Licentievergever vrijwaren en behouden voor enigerlei belasting, accijns en heffing die door een overheidsinstelling wordt opgelegd in verband met de transacties zoals bedoeld in deze Overeenkomst, waaronder rente en boetes hierover (behalve belastingen over de netto-inkomsten van Licentievergever), ongeacht of deze kosten zijn opgenomen om een factor die je op enig moment is toegestuurd door Licentievergever. Je dient kopieën van alle vrijstellingsverklaringen te overleggen aan Licentievergever als je recht hebt op vrijstelling. Al jouw onkosten en kosten in verband met activiteiten onder deze Overeenkomst, indien van toepassing, zijn volledig jouw verantwoordelijkheid. Je hebt geen recht op terugbetaling van enige onkosten door Licentievergever en vrijwaart Licentievergever hieroor.

SERVICEVOORWAARDEN

Alle toegang tot en gebruik van de Software vallen onder deze Overeenkomst, de toepasselijke documentatie bij de Software, de servicevoorwaarden van Licentievergever, en het privacybeleid van Licentievergever. Alle voorwaarden van de servicevoorwaarden zijn hierbij bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Effende deze overeenkomsten vertegenwoordigen de volledige overeenkomst tussen jou en Licentievergever betreffende je gebruik van de Software en aanverwante diensten en producten, en vervangen alle eerdere zowel schriftelijke als mondelinge overeenkomsten tussen jou en Licentievergever. Als deze Overeenkomst in strijd is met de servicevoorwaarden, geldt deze Overeenkomst.

OVERIG

Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

TOEPASSELIJK RECHT

Deze Overeenkomst dient te worden geïnterpreteerd (zonder inachtneming van strijdigheden of keuze van wettelijke bepalingen) volgens de wetgeving van de Staat New York, VS, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waarop federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentievergever voor een specifiek

geval of tenzij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud van deze Overeenkomst de rechtbanken en de federale rechtbanken van de staat die zijn gevestigd in de plaats waar de hoofdvestiging van Licentiegever zich bevindt (New York County, New York, VS). Jij en Licentiegever gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploit mag worden betoekend op de wijze zoals in deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van de VS. Jij en Licentiegever gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschillen of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst. Als je echter inwoner bent van een EU-lidstaat, kun je profiteren van de dwingende bepalingen van het consumentenrecht in de lidstaat waar je woont, en kun je juridische procedures gerelateerd aan deze Overeenkomst aanbrengen in de rechtbanken van de lidstaat waar je woont.

ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE OVEREENKOMST, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT MET ONS OPNEMEN OP HET VOLGENDE ADRES: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, VERENIGDE STATEN.

Alle andere voorwaarden van de EULA zijn van toepassing op je gebruik van de Software.

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. en haar dochterondernemingen. 2K, het 2K-logo en Take-Two Interactive Software zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Take-Two Interactive Software, Inc. Alle rechten voorbehouden. Alle WWE-programma's, namen van sporters, afbeeldingen, gelijknissen, slogans, worstelmoves, handelsmerken, logo's en auteursrechten zijn het exclusieve eigendom van WWE en haar dochterondernemingen. ©2018 WWE. Alle rechten voorbehouden. Maakt gebruik van Bink Video. Copyright ©1997-2018 door RAD Game Tools, Inc. Aangedreven door Wwise ©2006-2018. Audiokinetic Inc. Alle rechten voorbehouden. Alle overige handelsmerken, logo's en copyrights zijn het eigendom van de betreffende eigenaars.