

 XBOX ONE

W 2K19


powered by
Wwise


BINK
VIDEO





AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale del sistema Xbox One e il manuale degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.



Supporto per il prodotto:
<http://support.2k.com>

Attenzione: le funzioni online di WWE 2K19 saranno disponibili fino al **31 maggio 2020**, anche se ci riserviamo il diritto di modificarle o eliminarle senza preavviso.

CONFIGURAZIONE COMANDI

Controller Wireless per Xbox One



COMANDI DI GIOCO

PRESE

Preso normale:

(L) ↑/↓/←/→ + **(A)**

Preso potente:

(L) ↑/↓/←/→ + tieni premuto **(A)**

Gira avversario:

(R) ← o →

Da Snapmare a posizione seduta:

(R) ↓

FRONT FACELOCK

Immobilizzazione: per eseguire una Front Facelock sull'avversario premi **(A)** senza scegliere una direzione con **(L)**

Preso:

(L) ↑/↓/←/→ + **(A)**

Preso trattenuta:

(A) A su un avversario a terra mentre **(L)** è in posizione neutrale

Sottomissione: Tieni premuto **(A)**

Attacco: **(X)**

Irish Whip: **(B)**

Rilascia Front Facelock: **(LB)**

Bersaglia arti: **(RB)** + **(A)** o **(B)** o **(X)** o **(Y)**

TRASCINA

Stringi l'avversario in una Front Facelock e premi **(RT)** per trascinarlo. Altrimenti, puoi trascinare un avversario in piedi o in ginocchio tenendo premuto **(RB)** e premendo **(RT)**. Se subisci il trascinamento mentre sei in piedi, puoi liberarti premendo rapidamente **(B)**. Trascina un avversario che si trova al tappeto tenendo premuto **(RT)**.

Attacco ambientale: muovi **(L)** nella direzione desiderata e tieni premuto **(X)**. Per lanciare l'avversario da sopra le corde, muovi **(L)** nella direzione desiderata e tieni premuti **(RB)** e **(X)**.

Irish Whip: **(B)**

Snapmare: **(R)** ↓

Front Facelock: **(A)**

Rilascia: **(LB)**

TRASPORTA

Solleva un avversario in piedi e assumi la posizione di trasporto tenendo premuto **(RB)** e muovendo **(R)** ↑/↓/←/→. Puoi anche interrompere alcune prese per trasportare il tuo avversario tenendo premuto **(RB)** mentre assumi la posizione di trasporto. Se trasportato, puoi liberarti premendo rapidamente **(B)**.

Presa: **A**

Attacco ambientale: **L** ↑/↓/←/→ e tieni premuto **X**.

Cambia posizione: **R** ↑/↓/←/→

RIPOSIZIONA AVVERSAARIO

Usa **R** per riposizionare un avversario a terra o stordito.

AVVERSAARIO A TERRA

Solleva avversario: **R** ↑

Gira avversario: **R** ←/→

Solleva avversario in posizione seduta:
R ↓

Puoi eseguire le seguenti azioni dalla testa, dai fianchi o dai piedi:

Presa: **A**

Attacco forte: Tieni premuto **X**

Sottomissione: Tieni premuto **A**

Bersaglia arti: **RB** + **A**

SOTTOMISSIONI

Ruota la levetta destra per muovere l'indicatore nel minigioco delle sottomissioni.

Il difensore (blu) deve evitare l'indicatore dell'attaccante (rosso)!

Afferrare la sfera luminosa ti aiuta a sottomettere l'avversario o a liberarti.

SOTTOMISSIONI (ALTERNATIVA)

WWE 2K19 offre anche una meccanica alternativa per le sottomissioni. Se viene selezionata, attaccante e difensore dovranno cercare di premere i pulsanti **A/B/X/Y** mostrati sullo schermo più velocemente dell'avversario.

Fai attenzione: il pulsante da premere cambierà nel corso del tentativo di sottomissione.

SCHIENAMENTI

Premi **A** quando l'indicatore è nella zona bersaglio per liberarti.

Se hai l'abilità rope break e sei vicino alle corde, puoi premere **B** al momento giusto per eseguire un rope break manuale.

Schienamenti sleali

Se hai l'abilità schienamento sleale e il tuo avversario è sdraiato parallelamente alle corde, tieni premuto **B** per eseguire uno schienamento sleale!

CONTRATTACCHI

Icona **RT**: Contrattacco normale. Questa mossa ha un solo contrattacco. Richiede un solo slot contrattacco.

Icona **RT verde**: Contrattacco minore. Questa mossa ha anche un contrattacco maggiore. Richiede un solo slot contrattacco.

Icona ^{RT} arancione: Contrattacco maggiore. L'ultima opportunità per eseguire un contrattacco. Richiede due slot contrattacco.

I contrattacchi maggiori richiedono più slot contrattacco ma indeboliranno temporaneamente il tuo avversario.

AVVERSARIO STORDITO ALL'ANGOLO:

Gira avversario:



Solleva e metti sull'angolo:



Posiziona in Tree Of Woe (appeso a testa in giù nell'angolo): 

AVVERSARIO STORDITO APPOGGIATO ALLE CORDE

Posiziona avversario stordito sulla corda centrale: 

MOSSE CONCATENATE

Le mosse concatenate possono avvenire nei match uno contro uno e Tag Team se entrambe le Superstar tentano di stringere l'avversario in una presa nello stesso istante. Puoi anche attivare le mosse concatenate tenendo premuto **RB** e premendo **A**.

Quando ti trovi in una serie di mosse concatenate, prova a prendere il controllo scegliendo una presa di sottomissione (**X**, **Y** o **B**). Durante la presa di sottomissione, usa **R** per trovare il punto critico. L'aggressore può anche attaccare (**X**) o immobilizzare (**A**) il proprio avversario.

SCALA

Sali in cima a una scala e tuffati su un avversario a bordo ring. Per appoggiare una scala sulle corde muovi **L** verso di esse, tieni premuto **RB** e premi **LB**.

ROTOLORE FUORI

Quando rotoli fuori, resterai a bordo ring mentre si riempie la barra Rotolamento. Una volta completa, ti riprenderai e riceverai un rinforzo. Puoi premere **A** quando la barra è arancione per riprenderti prima, ma subirai un indebolimento.

TAVOLO

Danneggia il tuo avversario con un tavolo per riempire il suo indicatore Rottura tavolo. Riempi l'indicatore per sbloccare le prese sul tavolo, che ti permettono di rompere il tavolo senza utilizzare una mossa finale. L'icona Rottura tavolo compare quando puoi eseguire una presa sul tavolo premendo **A**. Se l'avversario è riverso su un tavolo appoggiato all'angolo, potrai spaccare il tavolo anche con un attacco in corsa.

SELEZIONE MANUALE DEL BERSAGLIO

Con le impostazioni predefinite di **WWE 2K19**, i bersagli vanno selezionati manualmente. Premi **R** per passare a un altro bersaglio. Il nome del tuo nuovo bersaglio comparirà brevemente sopra la testa della tua Superstar.

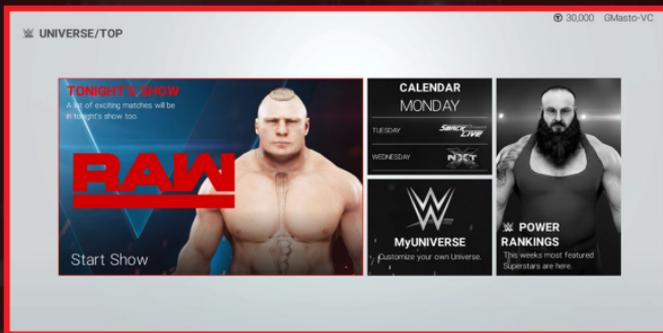
SCHEMATA DI GIOCO



- 1. Indicatore contrattacco:** Premi **RT** al momento giusto per reagire all'attacco del tuo avversario
- 2. Potenziamenti/Payback:** Puoi assegnarne due a ciascuna Superstar.
Possono essere di livello 1 (giallo) o di livello 2 (rosso).
- 3. Indicatore dell'energia:** Quando si svuota del tutto, ti muovi e recuperi più lentamente e non puoi correre per un breve periodo.
- 4. Barra dello slancio:** Accumula slancio eseguendo attacchi e insulti.
Raggiungi il 100% per ottenere una mossa speciale e il 150% per ottenere una mossa finale.
- 5. Mossa speciale/finale:** Premi **Y** quando indicato per eseguire una mossa speciale o una mossa finale.
- 6. Contrattacchi:** Mostra il numero di contrattacchi a tua disposizione.
- 7. Indicatore della salute:** Tieni d'occhio la tua salute, che diminuisce quando il tuo avversario ti infligge danni.

WWE UNIVERSE

WWE Universe è l'esperienza **WWE** personalizzabile definitiva di **WWE 2K19**. Organizza i match, assegna le Superstar ai diversi show e PPV, crea rivalità e alleanze o lascia che nascano naturalmente. La modalità ora comprende anche promo e interferenze, dando alle Superstar nuove ed entusiasmanti possibilità da sfruttare durante gli show. L'interfaccia migliorata permette ai giocatori di tenere d'occhio ogni singolo show e seguire da vicino le carriere delle loro Superstar preferite. La nuovissima modalità di presentazione degli show contribuisce a creare un'esperienza **WWE** più autentica e permette di seguire gli show del **WWE** Universe proprio come se fossero in diretta TV.



AGGIORNAMENTI A IL mioGIOCATORE

Il mio GIOCATORE è un portale per accedere alle varie modalità di gioco di WWE 2K19.

- La mia CARRIERA
- Road to Glory
- Il mio GIOCATORE - Torri

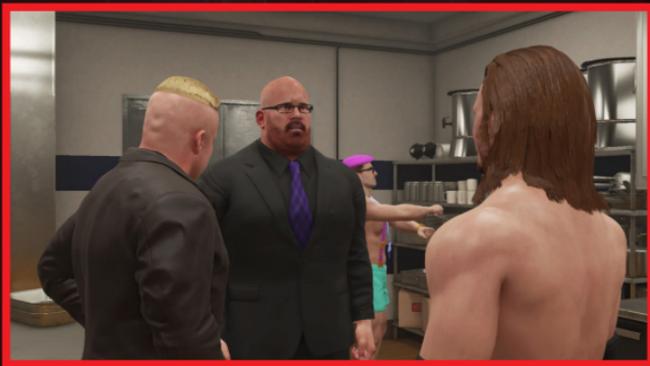
Personalizza la tua Superstar con parti sempre nuove e affronta le rinnovate modalità La mia CARRIERA e Road to Glory. Aggiungi abilità nell'albero de Il mio GIOCATORE e completa le sfide per sbloccare targhe laterali e sfide sempre più difficili. Aumenta il livello de IL mio GIOCATORE affrontando sfide nelle diverse modalità.



MODALITÀ **La miaCARRIERA**

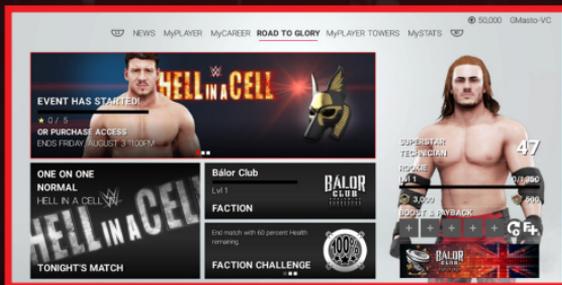
La mia CARRIERA ti calerà nei panni di un wrestler indipendente alla ricerca del successo tra i professionisti. Partendo da match semiconosciuti in una lega indipendente, dovrai impegnarti al massimo per coronare il tuo sogno di combattere nella WWE.

I personaggi con cui interagirai, e che affronterai sul ring, sono stati doppiati dalle Superstar WWE più amate. Avrai occasione di conoscerle tutte nel corso del tuo viaggio nel mondo del wrestling professionistico.



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORY è una nuovissima esperienza online che ti permette di affrontare personaggi Il mio GIOCATORE provenienti da tutto il mondo. Affronta match giornalieri nelle modalità che preferisci per ottenere potenziamenti, Parti di Superstar e VC! Sali di livello, poi personalizza Il mio GIOCATORE per dominare i tuoi avversari. Dimostra di avere le carte in regola per partecipare a veri eventi PPV e affronta le tue Superstar WWE preferite per ottenere ricompense speciali.



LE TORRI 2K

In questa nuova modalità, i giocatori possono scegliere tra le Superstar WWE o tra i personaggi de Il mio GIOCATORE per sfidare una serie di avversari del roster. Ogni Torre ha il suo tema esclusivo e presenta un roster di Superstar da sconfiggere in match entusiasmanti che prevedono varie condizioni di vittoria e clausole divertenti.

Tipi di torre

Gauntlet

Nella Torre Gauntlet, i giocatori devono completare una serie di match in un'unica sessione. Uscire prima o perdere un match farà azzerare i progressi.

Gradini

In una Torre Gradini, i giocatori scalano la Torre un match alla volta secondo le loro tempistiche.

Torri 2K

Nelle Torri 2K, i giocatori scelgono una Superstar WWE per sfidare una vasta gamma di avversari attraverso una serie di Torri impegnative. Ogni Torre ha un tema unico associato a un dato roster oppure a un tipo di match specifico.



Torri Il mio GIOCATORE

Nelle Torri de Il mio GIOCATORE, i giocatori useranno personaggi de Il mio GIOCATORE per affrontare sfide concepite per mettere alla prova sia i giocatori nuovi che quelli esperti. In aggiunta alle Torri fisse, i giocatori troveranno anche Torri giornaliere, settimanali e perfino incentrate sulle PPV. Ogni giorno, i giocatori potranno affrontare una nuova Torre, mentre ogni settimana apparirà una nuova Torre settimanale, un po' più lunga di quella giornaliera, quindi assicurati di iniziartla presto. Le stelle guadagnate con queste Torri ti serviranno per qualificarti a tutti gli eventi PPV e a Road to Glory tutti gli eventi PPV e nelle qualificazioni a Road to Glory, quindi ti consigliamo di cimentarti in quante più Torri possibili. Infine, le Torri PPV verranno attivate insieme al programma PPV della WWE. Per potersi qualificare a queste Torri, i giocatori dovranno avere un certo numero di stelle. Completare le Torri PPV darà accesso a parti di Superstar esclusive per Il mio GIOCATORE.

PRESENTAZIONE: IL RITORNO DI DANIEL BRYAN

Ritorna la modalità Presentazione, che in **WWE 2K19** si concentrerà sul ritorno di Daniel Bryan sulle scene. Segui la sua carriera nella WWE, dai primi periodi come beniamino degli indipendenti alla emozionante vittoria a WrestleMania 30, il tutto narrato dalla voce della Superstar stessa. Fatti guidare da Daniel e da 2K nel rivivere i match più esaltanti e alcune delle grandi prestazioni dimenticate della sua carriera.

POTENZIAMENTI E PAYBACK

Puoi assegnarne due a ciascuna Superstar. Le abilità di livello 1 sono più deboli e più facili da ottenere rispetto a quelle di livello 2. Utilizzare un'abilità Payback azzerà tutti gli indicatori Payback. Alcune abilità di livello 2 possono essere utilizzate solo un certo numero di volte nel corso di un match, e in determinati tipi di match non sono disponibili. Le abilità Payback possono essere personalizzate prima dell'inizio del match

Tipi di Payback

Livello 1



Finto esanime - Fingiti in difficoltà e cogli l'avversario di sorpresa con un attacco o uno schienamento. Tieni premuto **RB** + **LB** per portarti in posizione di "Finto esanime" quando sei supino, appoggiato alle corde o all'angolo. Mentre sei supino e ti fingi esanime, premi **A** o **B** per eseguire uno schienamento. Mentre ti fingi esanime, premi **X** o **Y** per eseguire un attacco.



Rinforzo velocità - Questo rinforzo migliora velocità e agilità. Inoltre, aumenta la velocità di rigenerazione di energia e contrattacchi. Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**.



Fists of Fury - Aumenta l'efficacia e la potenza dei tuoi colpi! Inoltre ti fornisce un piccolo aumento di velocità e migliora le possibilità di eseguire contrattacchi. Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**.



Recupero istantaneo - Usa questa abilità per recuperare istantaneamente. L'abilità potenzia leggermente anche la velocità. Tieni premuto **RB**, poi premi **LB**.



Contrattacco automatico - Usa questa abilità per eseguire automaticamente un contrattacco minore. Non puoi usarla per eseguire contrattacchi maggiori o invertire attacchi speciali e finali. L'abilità non consuma barre Contrattacco. Tieni premuto **RT** prima dell'esecuzione dell'attacco.



Contrattacco - Ottieni un contrattacco. Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**.

Livello 2



Mossa finale + - Ottieni una mossa finale Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**.



Determinazione - Sfuggi con facilità a un mini-gioco di schienamento, sottomissione o eliminazione. Premi **Y** durante il mini-gioco per sfuggire.



Rinforzo adrenalina - Fornisce un rinforzo moderato dell'adrenalina, permettendoti di sollevare un peso maggiore e aumentando la quantità di Slancio ottenuto per l'esecuzione di prese con sollevamento. Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**.



Rinforzo tank - Aumenta notevolmente la Difesa riducendo al contempo la tua mobilità. Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**.



Colpo basso - Rallenta l'avversario con un colpo basso. Attento a non farti squalificare! Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**. Premi **Y** per eseguire un colpo basso.



Nebbia velenosa - Spruzza una nebbia velenosa negli occhi dell'avversario. Attento a non farti squalificare! Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**. Premi **Y** per spruzzare la nebbia velenosa.



Potenza del pugno - Colpisci l'avversario con un tirapugni. Attento a non farti squalificare! Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**. Premi **Y** per eseguire Potenza del pugno.



Interferenza - Chiama un alleato a bordo ring per aiutarti a ribaltare la situazione. Quest'abilità può essere utilizzata solo nella stragrande maggioranza dei match 1 contro 1. Per attivarla, tieni premuto **RB** e premi **LB** mentre sei a terra all'interno del ring.



Ruba mossa - Dai il colpo di grazia all'avversario con le sue stesse mosse. Che umiliazione! Per attivarlo, tieni premuto **RB** e premi **LB**.



Blackout - Teletrasportati alle spalle dell'avversario per ottenere un vantaggio. Eseguita solo nei match 1 VS 1. Per attivarla, tieni premuto **RB** e premi **LB** mentre entrambe le Superstar sono sul ring.

CREAZIONI WWE

NOVITÀ! Money in the Bank personalizzato: È ora possibile creare un Money in the Bank personalizzato, da incassare per uno qualsiasi dei titoli **WWE**.

Video personalizzato: È ora possibile creare video personalizzati da proiettare sul Titantron durante le entrate.

Vittoria personalizzata: È ora possibile creare celebrazioni da Face e Heel per la propria Superstar personalizzata o per una delle Superstar **WWE** da usare nelle vittorie.

Momenti salienti: È ora possibile registrare parti di match e inserirle nel proprio video personalizzato.

Superstar personalizzate: Crea la tua Superstar personalizzata, oppure modifica una qualsiasi delle Superstar **WWE** del roster!

Entrata personalizzata: Scegli una tra le tantissime opzioni a disposizione e fai scendere dalla rampa la tua Superstar con il massimo dello stile.

Set di mosse personalizzato: Centinaia di mosse tra cui scegliere per creare il set perfetto e dominare il ring con la tua Superstar.

Titolo personalizzato: Crea titoli completamente nuovi, dalla cintura alla targa, oppure personalizza i titoli **WWE** esistenti.

Arena personalizzata: Crea l'arena ideale per ospitare i match al cardiopalma della **WWE**.

Show personalizzato: crea il tuo show personale e goditelo in modalità Esibizione o in una delle modalità del **WWE** Universe.

Creazioni community: Condividi le tue creazioni online con il resto del **WWE** Universe!

RICONOSCIMENTI WWE 2K19

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
RYOHEI HOSOKAWA
SYUJI MIYASHITA
SHINGO SOGABE
KOSUKE SAITO
KOSUKE NOMOTO
NORIKI KAIHOKU
KAZUMA YOSHOU
MASAHIRO KOBAYASHI
YASUYUKI HANAZAWA
KENTA FUJIYAMA
TADASHI HIRAMATSU
YUTO TAGUCHI
KAZUNARI NISHIYAMA
HIROSHI KANDA
TEMMARU TAKASAKI
YUUKI NAKAJIMA
MASAYUKI MITSUEDA
YOSUKE ITANI
JUNICHI OHTANI
KATSUYUKI SAKAMOTO
SHIGEO ANAI

PROGRAM ASSISTANT MANAGER
FUMIO YURUGI

SYSTEM PROGRAM ASSISTANTS
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

**ASSISTANT GAME DESIGN
DIRECTORS**
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA
TETSUYA SETA

LEAD GAME DESIGNERS
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
MAKOTO YANO
BRYAN WILLIAMS

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

SOUND DESIGNERS
CHAN KEAN YI
WOOSUK NA

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

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

**ASSISTANT INTERFACE
ART DIRECTOR**
SATOSHI KAKUTANI

INTERFACE ARTISTS
YUZURU HIROKI

TAKUYA KAWAMORITA
YOSUKE YAMAGUCHI
URAN MINEGISHI
NAOMI KANEDA

ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS

MITSUJO 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
TETSUJO HORI
ERINA KONDO
RYUJI TANAKA
TOSHIHIKO MACHIDA
KOUTA HATAKEYAMA
YOSHIHIRO NAKAMURA
KARAN VERMA
ANKIT 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
TOSHUJI HAZUMI
SOTARO ARAKAWA
SHIRO MIKATA
AIKA OKADA
YUICHI ASHIBE
MITSUNOBU HIGASHIURA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
YOSUKE 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 GARDOPEE
TODD GUNNERSON
JAMES YANISKO

PRODUCTION ADMINISTRATOR
SASHA DE GUZMAN

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION
BRIAN BUEL
PAUL COURSELLE
MARK MIDDLETON
MASON THOMAS

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

RANDY ORTON
SAM RACE
SAMI ZAYN
SASHA BANKS
SHINSUKE NAKAMURA
TRIPLE H

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

SPECIAL THANKS TO:

SKYWALKER SOUND
JOHN ROESCH AND CREW

LICENSOR MANAGER
STEVE ISLAS

ASSOCIATE PRODUCER
GREG MASTO

CREATIVE DIRECTOR
LYNELL JINKS

LEAD CHARACTER ARTIST
JONATHAN GREGORY

SENIOR CHARACTER ARTIST
YUKI TAKAHASHI

ARTISTS
AL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD

ANIMATION TEAM LEAD
SHANE MACPHERSON

LEAD ANIMATOR
JESSICA WU

ANIMATORS
THOMAS VAN CISE
ERIC STURGEON
CASEY LIU
RYAN WALKER
GEORGE BANKS
BRIAN RUST
KAMRON EWING
JOSH HOJ
PREET UPPAL
ADAM KOENIG
JANE KIM
JEB 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 YARINI
JACK LEUNG
CHRIS KALOS
SABINE BLAIR
JOHN FRIAR
BRUNO BUZZETTI
JOSH ATKINS
ROBERT CLARKE
ETIENNE GRUNENWALD
ERIC MASSOUD
LES FORBANS
BERNARD MINET
NAJIB LOTFI
LES FORBANS
BERNARD MINET
STEAKHOUSE RIBERA

2K WWE TEAM EXTERNAL
CONTRACTORS

PHOTOGRAPHER
DAVID KNOX

PHOTOGRAPHER'S ASSISTANT
SHANE BARTLETT

WRITERS
PATRICK SKELLY
ANTHONY RIPO
JEREMY BROWN

KYOS CO.,LTD.
NAOKO KINO
AYUMU MIURA

ZATUN

FOUNDER & CEO
ABHINAV CHOKHAVATIA

PROJECT LEAD
DHARMESH TALPADA

TECHNICAL LEAD
PRADEEP SUTHAR

PROJECT MANAGEMENT
POONAM PATEL

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

FOG STUDIOS

CHAIRMEN & CEO
ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

CEO
MANVENDRA SHUKUL

CHIEF CREATIVE OFFICER
ROBERT OLSON

COUNTRY MANAGER, JAPAN
KAI GUSHIMA

ART DIRECTOR
IAIN MCGADZEN

ART LEAD
GERRITT PERKINS
SURENDA KUMAR SINGH

LEAD ARTIST
NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH

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

ANUPAM CHAUHAN
DEVANSHU TYAGI
JOHN SAMEER TOPPO
MURLI SHARMA

SPECIAL THANKS

ACCOUNT MANAGER
SUJANITHA SHANKAR

LEAD PROJECT MANAGER
MANISH BHANDARI

PROJECT MANAGER
VIKRANT

PROJECT COORDINATORS
SWETA KUMARI
SHIVANGI CHAURASIA

SR. LEAD TRANSLATOR
LALITHA CHANDRAN

SENIOR JAPANESE TRANSLATOR
BHAVNA DHAWAN

JAPANESE TRANSLATOR
ANSHU ALMEIDA
TAKUYA NAGATA

MINELOADER

DIRECTOR OF ART PRODUCTION
XU ZHEN

ART PRODUCER
WANG WEI

ASSOCIATE PRODUCER
HU HAIJIANG

PROJECT MANAGER
LI NING

ART DIRECTOR
LI NING

TECHNICAL ARTIST
LI NING

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

VIRTUOS LTD.

ART DIRECTOR

LI ZHONGHUA

TEAM LEADER

MENG LINGCHEN

TA

ZHANG QIUSHAN

PRODUCERS

ZHAO CHEN
VUONG NGUYEN MINH THU
NGUYEN DIEU ANH THU

ACCOUNT MANAGERS

HIROYUKI HASHIGUCHI
AYUMU MIURA

LEAD ARTIST

NGUYEN TRUONG SON

ARTISTS

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

ORIGINAL FORCE LTD

CEO

HARLEY ZHAO

PRODUCER

SHIRLEY TANG

PROJECT MANAGER

ARROYO LI

ART DIRECTOR

LIANG CHENG

TEAM LEAD

XIAODONG HAN

PROJECT LEAD (ART)

YONGCHUN XIE

PROJECT LEAD (TECH)

QIAN WANG

QUALITY CHECK (ART)

YALI GAO

QUALITY CHECK (TECH)

YUHUA WANG

ARTISTS (ART)

XIAODONG HAN
SUN HE
SHUJUAN JIANG
ZHOU YING
XU LIN
LI TAO
ZHONGNAN MAO
LI JIAN
ZHOU YUAN
YANXUAN ZHANG
JIALONG WANG
ZHAO JUN
WANG YU
YAXIN XU
JIANGWEI WAN
WANG SHUO
YIMING LI
ZHANG ZHEN
SHIGUANG SONG
YALI GAO
SHIZONG TANG
JING XU
YANG YANG
YUE XU
YUAN TAO
LIJUN LI
XIAOLIAN LI
HE HAO
CHONG CHAO
CHENGLUN ZOU

ARTIST (TECH)

FENG HU
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

PRODUCERS

WONG CHENG FEI
KEN FOONG
KEN LAI

PRODUCTION MANAGER

KEVIN LAI HAN WEN

PROJECT MANAGER

SAXON CHONG RI HUI

PROJECT LEAD

ARIS CHAN KAH HUI
DENNY WIDJAYA
YOW HANG CHONG
AFAZIL

MODELING ARTISTS

HO KWANG MING
RENDY GIOVANNI
VINCENT HEE WENG SOON
MARK VALOR MENDOZA

DIGITAL SCANNING AND RETOPOLOGY PIXELGUN STUDIO

CREATIVE DIRECTOR

ANTON DAWSON

EXECUTIVE PRODUCER

MAURICIO BAIOCCHI

HEAD OF DIGITAL PRODUCTION

JIM GIBBS

ACQUISITION PRODUCER

MARTIN MACDONALD

CG SUPERVISOR

BRIAN FREISINGER

CG ARTISTS

SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

EXTERNAL TRANSLATION SERVICES

EXTERNAL TRANSLATORS

YOKO SATO
REIKO FUJIMOTO
SHINO AKAZA
JUNKO KUSUDA
DARIN ITO
NOBUYUKI TAGUCHI

DIGITAL HEARTS USA INC.

JOHN YAMAMOTO
SATOMI AIHARA
KEVIN YOMCHINDA

8-PLANETZ LIMITED

MITSURU SAYO

MOTION CAPTURE TALENT

BRIAN BUTTON
CHELSEA ANNE GREEN
DEVON EVERHART AIKENS
DREW EVERET WENKEL
JAMAR SHIPMAN
JASON SEATON
JEFFERY COBB
JESSICA CRICKS
JONATHAN CRUZ-RIVERA

JOSEPH RYAN MEEHAN
JOSHUA HARTER
KENNY LAVINE
MASON BURNETT
MATTHEW KORKLAN
MIKE HETTINGA
NATHAN BLAUVELT
RACHAEL ELLERING
SANTANA GARRETT
SCHUYLER ANDREWS
SCOTT COLTON
SHAUN RICKER
STEPHANIE BELL
STEPHON STRICKLAND
TESSA BLANCHARD
THOMAS BALLESTER
TRAVIS GORDON
TREVOR LEE CADDELL
ZACHARY GREEN

UX MAGICIANS INC.

CREATIVE DIRECTOR
ALFONZO "ZO" BURTON

DIRECTOR OF UI/UX
JOZIAS DAWSON

MANAGING DIRECTOR
JAMIE LYNN

ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES

PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT
CHRISTOPH PECH

METRICMINDS GMBH & CO.KG

2K PUBLISHING

PRESIDENT
DAVID ISMAILER

CHIEF OPERATING OFFICER
PHIL DIXON

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, PRODUCT DEVELOPMENT
JOHN CHOWANEC

SR. DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT
MELISSA MILLER

PRODUCER
ANDREW WEBSTER

ASSISTANT PRODUCER
SHELBY MARTIN

DIGITAL RELEASE MANAGER
TOM DRAKE

ASSOCIATE RELEASE MANAGER
MYLES MURPHY

SR. DIRECTOR, BUSINESS DEVELOPMENT
TIM HOLMAN

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
JOSH ATKINS

DESIGN DIRECTOR
FRANCOIS 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
CHRISTAL 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

JAIIME 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 ROUDEBUSSH

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

HELPDESK SUPERVISOR
SCOTT ALEXANDER

IT SUPERVISOR
TAREQ ABBASSI

SYSTEMS ADMINISTRATORS
DAVIS KRIEGHOFF
JOSEPH THOMPSON
FILIP SAFAR

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

IT ANALYST
MICHAEL CACCIA

2K QUALITY ASSURANCE

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

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
SCOTT SANFORD

**QUALITY ASSURANCE
TEST MANAGER**
JEREMY FORD

PROJECT LEAD
JUSTIN WOLF

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

QA LEAD
ASHLEY FOUNTAINE

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

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

QUALITY ASSURANCE TESTERS
ANDREW MARROQUIN
JON EISNAUGLE
JEREMY BAGBY
GREGGORY KOBOSKI
BRYCE FERNANDEZ
RAY NORDSTROM
PAUL HAYES

JONATHAN BAYALA
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 AZURES
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
JERICCO 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
ZHOU 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 STEMELÉN

JR. INTERNATIONAL BRAND MANAGER
JAMES DODD

HEAD OF INTERNATIONAL COMMUNICATIONS
WOUTER VAN VUGT

SR. INTERNATIONAL COMMUNICATIONS MANAGER
ROISIN DOYLE

INTERNATIONAL COMMUNICATIONS MANAGER
PATRICIA LIANG
INTERNATIONAL COMMUNITY & SOCIAL MANAGER
ROY BOATENG

INTERNATIONAL MARKETING & COMMUNICATIONS INTERN
LAUREN HOUSTON

HEAD OF INTERNATIONAL TERRITORY AND EXPORT MARKETING
WARNER GUINÉE

2K INTERNATIONAL TEAM

AGNÈS ROSIQUE
ALISON GRAM
ANNE SPETH
BEN SECOCOMBE
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
FRANÇOIS BOUVARD
GEMMA WOOLNOUGH
JAN STURM
JEAN-PAUL HARDY
JULIEN BROSSAT
MARIA MARTINEZ
ROGER LANGFORD
SANDRA MAURI
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
SEAN PHILLIPS
STEFAN EDER
YOONA KIM
ZAIDA GOMEZ

2K INTERNATIONAL **PRODUCT DEVELOPMENT**

INTERNATIONAL PRODUCERS

MARK WARD
SAIJAD 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 PHÉLINE
ANTHONY FRAGOSO

GERMAN TEAM

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

WITH SUPPORT FROM LINGOOONA

SPANISH TEAM

JESUS FERNANDEZ LÓPEZ
ELIAS PASTORIZA VILA
ALMUDENA SEGUIRA 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 MINANA

MASTERING ENGINEER

WAYNE BOYCE

MASTERING TECHNICIAN

ALAN VINCENT

LOCALISATION QA SENIOR LEAD

OSCAR PEREIRA

LOCALISATION QA PROJECT LEAD

SERGIO ACCETTURA

LOCALISATION QA LEADS

ADRIANA CERVANTES
ELMAR SCHUBERT
FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES

LOCALISATION QA ASSOCIATE LEAD

MANUEL AGUAYO

SR. LOCALISATION

QA TECHNICIANS
CHRISTOPHER FUNKE
DANIEL IM
PABLO MENÉNDEZ
SARAH DEMBET
TIMOTHY COOPER

LOCALISATION QA TECHNICIANS

ALESSANDRA MAZZARELLA
ALEXANDER ONESTI
ANTOINE GRELIN
BENNY JOHNSON
DAVID BOLZ
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
DIMITRY 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 RUNGÌ
MARCUS FOCHT
MELISSA ROTH
NICOLAS BONIN
PATRICIA RAMÓN
SAMUEL FRANCA
SEON HEE C. ANDERSON
STEFANIA L. MONACO
YURY FESECHKHA

TAKE-TWO INTERNATIONAL **OPERATIONS**

KEVIN SMITH
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

2K ASIA TEAM

GENERAL MANAGER, ASIA
JASON WONG

MARKETING DIRECTORS, ASIA
DIANA TAN
TRACY CHUA

SR. MARKETING MANAGER, ASIA
DANIEL TAN

SR. PRODUCT EXECUTIVE
ROHAN ISHWARLAL

JAPAN MARKETING MANAGERS

MAHO SAWASHIMA
TAKAHIRO MORITA
HIDE SHIMIZU
KYOKO FUKE

JAPAN MARKETING ASSISTANT

DAVID ANDERSON

CHINA MARKETING MANAGER

LEO LI

KOREA MARKETING MANAGER

DINA CHUNG

KOREA MARKETING ASSISTANT

PARK SANGMIN

PRODUCT EXECUTIVE

WAYNE NG

SR. LOCALIZATION MANAGER

YOSUKE YANO

LOCALIZATION COORDINATORS

PIERRE GUIJARRO
MAO IWAI
YASUTAKA ARITA

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERLINE 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 LAWLOR
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 SICLIANO

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

**RICONOSCIMENTI MUSICALI
DISPONIBILI SU** [HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K19/CREDITS](https://www.2k.com/wwe2k19/credits)

COPYRIGHT INTERNAZIONALI
RISERVATI. USATI SU CONCESSIONE.
TUTTI I DIRITTI RISERVATI. VIETATA LA
DUPLICAZIONE.

ATTENZIONE: "COSTITUISCE
VIOLAZIONE DELLA LEGGE
FEDERALE SUL DIRITTO D'AUTORE
LA SINCRONIZZAZIONE DI QUESTO
VIDEOGIOCO CON VIDEOCASSETTE
O PELLICOLE, O LA STAMPA DI
COMPOSIZIONI CONTENUTE NEL
VIDEOGIOCO IN FORMA DI NOTAZIONE
MUSICALE STANDARD, SENZA
L'AUTORIZZAZIONE SCRITTA DEL
PROPRIETARIO DEL DIRITTO AUTORE."

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

QUESTO SOFTWARE È FORNITO "COSÌ
COM'È" SENZA ALCUNA GARANZIA
ESPLICITA O IMPLICITA. IN NESSUN
CASO GLI AUTORI SONO RESPONSABILI
PER ALCUN DANNO DERIVANTE
DALL'UTILIZZO DI QUESTO SOFTWARE.

CHIUNQUE PUÒ USARE QUESTO
SOFTWARE PER QUALSIASI SCOPO,
INCLUDE APPLICAZIONI COMMERCIALI,
E MODIFICARLO E RIDISTRIBUIRLO
LIBERAMENTE, NEL RISPETTO DELLE
SEGUENTI RESTRIZIONI:

1. NON SI DEVE FORNIRE
INFORMAZIONE INGANNEVOLE
SULL'ORIGINE DEL SOFTWARE; NON SI
PUÒ AFFERMARE DI AVER CREATO IL
SOFTWARE ORIGINALE.
SE UTILIZZI QUESTO SOFTWARE IN UN
PRODOTTO,
IL RICONOSCIMENTO DELL'ORIGINE
DEL SOFTWARE NELLA
DOCUMENTAZIONE DEL PRODOTTO
NON È NECESSARIA MA È PREFERIBILE.

2. LE VERSIONI MODIFICATE DEL
CODICE SORGENTE DEVONO ESSERE
IDENTIFICATE COME TALI E NON
DEVONO INDICARE FALSAMENTE
CHE RAPPRESENTANO LA VERSIONE
ORIGINALE

3. QUESTA NOTA NON PUÒ ESSERE
RIMOSSA O MODIFICATA DA QUALSIASI
DISTRIBUZIONE DEL CODICE.

QUESTO SOFTWARE È FORNITO DAI DETENTORI DEL COPYRIGHT E DAI CONTRIBUENTI "COSÌ COM'È", E QUALSIASI GARANZIA, ESPRESSA O IMPLICITA, COMPRESA, A TITOLO MERAMENTE ESEMPLIFICATIVO, LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ A SCOPI SPECIFICI, E DISCONOSCIUTA. IN NESSUN CASO LA FONDAZIONE O I CONTRIBUENTI SARANNO RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO DIRETTO, INDIRETTO, INCIDENTALE, SPECIALE, ESEMPLARE O CONSEGUENZIALE CAUSATO (COMPRESI, A TITOLO MERAMENTE ESEMPLIFICATIVO, ACQUISTO DI BENI E SERVIZI; PERDITA DI UTILIZZO, DATI O UTILI; SOSPENSIONE DELL'ATTIVITÀ), O AVRANNO QUALSIASI RESPONSABILITÀ, SIA IN UN CONTRATTO CHE IN UNA PRECISA RESPONSABILITÀ GIURIDICA O ILLECITO CIVILE (COMPRESIVI O MENO DI NEGLIGENZA) PROVOCATI DA UN USO IMPROPRIO DEL SOFTWARE, ANCHE SE INFORMATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALE PROBLEMA.

TUTTI I MARCHI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI.

I NOMI E I LOGO DI TUTTE LE ARENE SONO MARCHI REGISTRATI DEI RISPETTIVI PROPRIETARI E SONO USATI SU LICENZA.

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

GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E ACCORDO DI LICENZA

Questa garanzia limitata del software e accordo di licenza (questo "Accordo") potrebbe essere periodicamente aggiornato e la versione più recente verrà pubblicata all'indirizzo www.take2games.com/eula (il "Sito"). L'uso del Software dopo la pubblicazione di una versione aggiornata dell'Accordo implica l'accettazione dei termini dello stesso.

IL "SOFTWARE" COMPRENDE TUTTO IL SOFTWARE INCLUSO IN QUESTO ACCORDO, I MANUALI, LA CONFEZIONE E ALTRI SCRITTI, FILE, MATERIALI E DOCUMENTAZIONI ELETTRONICHE OD ONLINE ALLEGATI E QUALSIASI COPIA DEL SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI.

IL SOFTWARE È CONCESSO IN LICENZA E NON VENDUTO. APRENDO, SCARICANDO, INSTALLANDO COPIANDO O USANDO IN QUALSIASI MODO IL SOFTWARE O IL MATERIALE INCLUSO NEL SOFTWARE, L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DA TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO CON LA SOCIETÀ STATUNITENSE TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENZIANTE", "NOI", "NOSTRO/A"), DALLA POLITICA SULLA PRIVACY, CONSULTABILE ALLA PAGINA www.take2games.com/privacy E DAI TERMINI DI SERVIZIO CONSULTABILI ALLA PAGINA www.take2games.com/legal.

SI PREGA DI LEGGERE IL PRESENTE DOCUMENTO CON ATTENZIONE. SE NON SI ACCETTANO TUTTI I TERMINI DELL'ACCORDO, NON È POSSIBILE APRIRE, SCARICARE, INSTALLARE, COPIARE E USARE IL SOFTWARE.

LICENZA

Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, il Licenziante garantisce all'utente, con il presente documento, il diritto e la licenza non in esclusiva, non trasferibile e limitata per l'utilizzo di una copia del Software per uso personale e non commerciale su una sola Piattaforma di gioco (per es. computer, dispositivo mobile o console di gioco) come inteso dal Licenziante a meno che non sia diversamente specificato nella documentazione del Software. I diritti derivanti dalla licenza sono subordinati al rispetto di questo Accordo. La validità della licenza basata su questo Accordo partirà dalla data dell'installazione o altro utilizzo del Software e terminerà alla prima data utile tra quella dell'eliminazione del Software e quella della risoluzione dell'Accordo (vedi sotto).

Il Software viene concesso in licenza e non venduto; con il presente Accordo l'utente dichiara di accettare che non gli viene trasferito o assegnato alcun diritto o proprietà sul Software e che il presente Accordo non sarà inteso quale vendita di qualsivoglia diritto nei confronti del Software. Il Licenziante detiene tutti i diritti. I titoli e gli interessi a fronte di questo Software, ivi inclusi, senza essere a questi limitati, i diritti d'autore, i marchi di fabbrica, i segretti commerciali, i nomi societari, i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici informatici, gli effetti audiovisivi, i nomi, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, i bozzetti, gli effetti audio, i brani musicali e i diritti morali. Il Software è protetto dalla legislazione degli Stati Uniti sui diritti d'autore e i marchi di fabbrica e da tutte le legislazioni e le convenzioni in vigore a livello mondiale. Il Software non può essere copiato, riprodotto, alterato, modificato o divulgato in alcun modo e con nessun mezzo, sia totalmente, sia parzialmente, senza previa autorizzazione scritta da parte del Licenziante. Qualsiasi persona che copri, riproduca o divulghi tutto o qualsiasi parte del Software, in qualsivoglia modo o con qualsiasi mezzo, violerà intenzionalmente le legislazioni sui diritti d'autore e potrà essere soggetta a sanzioni civili e penali negli USA o nel proprio Paese. L'utente tenga presente che le violazioni dei diritti d'autore negli USA sono soggette a sanzioni stabilite dalla legge fino a 150.000\$ per singola violazione. Il Software contiene determinati materiali accordati in licenza e, in caso di violazione del presente Accordo, il Licenziante del Licenziante potrebbero anche proteggere tali diritti. Tutti i diritti non espressamente garantiti nel presente Accordo sono riservati dal Licenziante e, qualora applicabile, dai relativi licenzianti.

CONDIZIONI DELLA LICENZA

Con il presente documento, l'utente accetta di non attuare i seguenti punti e di non fornire indicazioni o istruzioni a qualsiasi altro individuo o entità su come:

- utilizzare il Software per scopi commerciali;
- distribuire, dare in leasing, concedere in licenza, vendere, affittare, convertire in valuta convertibile o altrimenti trasferire o assegnare il Software o sue eventuali copie, compresi, a mero titolo esemplificativo, Virtual Goods e Virtual Currency (definiti sotto), senza il previo consenso scritto del Licenziante o nei termini espressamente previsti dal presente Accordo;
- effettuare una copia del Software o di qualsiasi parte dello stesso (salvo per quanto stabilito nel presente Accordo);
- rendere disponibile una copia del Software su una rete per l'utilizzo o il download da parte di più utenti;
- utilizzare o installare il Software (o consentire ad altri di farlo) su una rete, per utilizzo online, o su più computer o unità di gioco contemporaneamente, se non diversamente specificato dal Software o nel presente Accordo;
- copiare il Software su un disco fisso o su altri dispositivi di memorizzazione al fine di bypassare il requisito di utilizzo del Software dal CD-ROM e DVD-ROM allegato (questo divieto non è applicabile alle copie totali o parziali eventualmente effettuate automaticamente dal Software durante l'installazione a garanzia di un funzionamento più efficace);
- utilizzare o copiare il Software presso un centro di giochi per computer o qualsiasi altro luogo, a meno che il Licenziante vi offra un accordo di licenza separato che renda il Software disponibile per l'utilizzo commerciale;
- decodificare, decompilare, smontare, mostrare, eseguire, preparare opere derivate da o comunque modificare il Software, totalmente o parzialmente;
- rimuovere o modificare qualsiasi notifica, marchio o etichetta di proprietà riportata sul o nel Software;
- limitare o impedire ad alcun altro utente l'utilizzo e la fruizione delle funzionalità online del Software;
- barare (compresi, a mero titolo esemplificativo, l'utilizzo di exploit o problemi tecnici) o utilizzare bot, spider o altri programmi non autorizzati in durante l'utilizzo delle funzionalità online del Software;
- violare i termini, le politiche, le licenze e i codici di condotta delle funzionalità online del Software;
- trasportare, esportare o riesportare (direttamente o indirettamente) in qualsiasi Paese per il quale viga il divieto di esportazione del Software, così come stabilito dalle leggi o dai regolamenti USA sulle esportazioni, da sanzioni economiche o da qualsivoglia normativa in merito, degli USA o del Paese in questione, tenendo presente che tali normative possono essere modificate nel tempo.

ACCESSO A FUNZIONI E/O SERVIZI SPECIALI, COMPRESSE LE COPIE DIGITALI: Per attivare il Software, accedere alle copie digitali del Software o a certi contenuti, servizi e/o funzioni sbloccabili, scaricabili, online o altrimenti speciali (denominate collettivamente "Funzioni speciali") possono essere richiesti il download di software, il riscatto di un codice seriale unico, la registrazione del Software, l'iscrizione a servizi di terzi e/o a servizi del Licenziante (compresa l'accettazione delle relative condizioni e politiche). L'accesso alle Funzioni speciali è limitato a un singolo Account utente

(come definito sotto) per codice seriale e non può essere trasferito, venduto, dato in leasing, concesso in licenza, affittato, convertito in valute virtuali convertibili o ri-registrato da un altro utente, salvo nei casi in cui è diversamente previsto. Le norme del presente paragrafo prevalgono su qualsiasi altra disposizione presente in questo Accordo.

TRASFERIMENTO DELLA LICENZA DI UNA COPIA PRE-REGISTRATA: È possibile trasferire ad altri e in maniera definitiva l'intera copia fisica del Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata purché non venga trattenuta per sé alcuna copia, totale o parziale, del Software (comprese quelle di backup o archiviazioni) e della documentazione a esso allegata, e il cessionario accetti le condizioni del presente Accordo. Il trasferimento della licenza di una copia pre-registrata potrebbe richiedere l'esecuzione di determinate attività indicate nella documentazione del Software. Non è possibile trasferire, vendere, dare in leasing, concedere in licenza, affittare o convertire in valuta virtuale convertibile Virtual Currency o Virtual Goods, salvo nei casi espressamente previsti dal presente Accordo o previo consenso scritto del Licenziante. Le Funzioni speciali, compresi i contenuti altrimenti non disponibili senza il codice seriale unico, non sono trasferibili in nessun caso ad altri e potrebbero cessare di funzionare se la copia d'installazione originale del Software è cancellata o se la copia pre-registrata dal gioco non è più disponibile all'utente. Il Software può essere utilizzato solo a fini privati. **INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO APPENA DICHIARATO, NON È POSSIBILE TRASFERIRE COPIE PRE-PUBBLICAZIONE DEL SOFTWARE.**

PROTEZIONI TECNICHE: Il Software potrebbe includere misure atte a controllare l'accesso al Software o a certe funzioni contenute, a prevenire copie non autorizzate o altrimenti a tentare di impedire a chiunque di superare i diritti e la licenza limitata concessi in questo Accordo. Tali misure possono includere l'incorporazione nel Software di sistemi di gestione delle licenze e di attivazione del prodotto e di altre tecnologie di protezione di monitoraggio dell'uso, quali, per esempio, sistemi di controllo di data, ora e accesso a altre variabili, contatori, numeri seriali e/o altri dispositivi di protezione atti a impedire l'accesso, l'utilizzo e la copia non autorizzati del Software o di sue parti o componenti, o qualsiasi altra violazione al presente Accordo. Il Licenziante si riserva il diritto di monitorare l'utilizzo del Software in qualsiasi momento. L'utente non può interferire con le misure di controllo dell'accesso, né tentare di disabilitarle o aggirarle; qualora lo facesse, il Software potrebbe non funzionare correttamente. Se il Software permette l'accesso alle Funzioni speciali, solo una copia del Software alla volta potrà accedere. Potrebbe essere necessario accettare termini aggiuntivi o effettuare un'ulteriore registrazione per accedere ai servizi online e scaricare aggiornamenti e patch per il Software. Solo il Software soggetto a una licenza valida può essere usato per accedere a servizi online, compresi il download di aggiornamenti o patch. Il Licenziante può limitare, sospendere o revocare la licenza concessa col presente documento e l'accesso al Software, compresi, a mero titolo esemplificativo, i servizi e i prodotti a esso correlati con un preavviso di trenta giorni immediatamente per motivi che esulano dal ragionevole controllo della Società o in caso di violazione da parte dell'utente dei termini di un accordo o di una politica che regolamentano l'utilizzo del Software, ivi inclusi il presente Accordo e la Politica sulla privacy e i Termini di servizio del Licenziante.

CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE: Il Software potrebbe permettere di creare contenuti, inclusi, a mero titolo esemplificativo, mappe di gioco, scenari, foto, progetti d'automobile, personaggi, oggetti o video di partite giocate. In cambio dell'utilizzo del Software e, fino al caso in cui i contributi realizzati attraverso l'utilizzo del Software possano creare un qualsiasi interesse al copyright, con il presente documento l'utente concede al Licenziante su scala mondiale il diritto e la licenza esclusivi, perpetui, irrevocabili, totalmente trasferibili e cedibili in qualsiasi di utilizzare tali contributi in qualsiasi modo e per qualsiasi scopo in relazione al Software e ai relativi beni e servizi, tra cui i diritti di riproduzione, copiare, adattare, modificare, esibire, mostrare, trasmettere, inviare o altrimenti comunicare al pubblico con qualsiasi mezzo ora conosciuto o sconosciuto senza preavviso o compenso di qualsiasi tipo, per l'intera durata della protezione garantita ai diritti di proprietà intellettuale dalle leggi applicabili e dalle convenzioni internazionali. Con il presente documento, nei limiti della normativa applicabile, l'utente rinuncia e si accetta di non rivendicare mai in futuro qualsiasi diritto morale di paternità, pubblicazione, reputazione o attribuzione in relazione all'utilizzo e al godimento, da parte del Licenziante e di altri utenti, di tali contributi in relazione al Software e ai relativi beni e servizi. Tale concessione di licenza al Licenziante e i termini di cui sopra relativi a qualsiasi diritto morale applicabile sopravvivranno alla risoluzione, per qualunque motivo, del presente Accordo.

CONNESSIONE A INTERNET: Il Software potrebbe richiedere un collegamento a Internet per accedere a funzionalità basate su Internet, per l'autenticazione del Software o per lo svolgimento di altre funzioni.

ACCOUNT UTENTE: Affinché certe funzionalità del Software possano funzionare correttamente, potrebbe essere necessario avere e mantenere un account attivo e valido con un servizio online, come per esempio una piattaforma di gioco di terzi o un social network ("Account di terzi"), o un account con il Licenziante o un suo affiliato, così come indicato nella documentazione del Software. In mancanza di tali account, alcune funzionalità del Software potrebbero non essere operative o essere di funzionare correttamente, del tutto o in parte. Al fine di accedere al Software o alle sue funzionalità, il Software potrebbe anche richiedere di creare un account utente specifico per il Software o stesso con il Licenziante o un suo affiliato ("Account utente"). I dati di login dell'Account utente potrebbero essere associati a quelli di un Account di terzi. La responsabilità per qualsiasi uso e della sicurezza dei propri Account utente e Account di terzi utilizzati per accedere e utilizzare il Software ricade sull'utente.

VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS

Se il Software permette di acquistare e/o guadagnare, giocando, una licenza a usare Virtual Currency e Virtual Goods, si applicano le condizioni e i termini aggiuntivi di questa sezione.

VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS: Il Software può permettere all'utente (i) di usare una valuta virtuale fittizia come mezzo di scambio esclusivamente nell'ambito del Software ("Virtual Currency" o "VC") e (ii) di accedere a (e avere determinati diritti limitati all'uso di) beni virtuali nell'ambito del Software ("Virtual Goods" o "VG"). A prescindere dalla terminologia usata, VC e VG rappresentano dei diritti di licenza limitati, soggetti a questo Accordo. Conformemente al presente Accordo e ai relativi termini e condizioni, con il presente documento il Licenziante garantisce all'utente il diritto e la licenza limitati, non in esclusiva, non trasferibili e non cedibili in sublicenza a usare VC e VG ottenuti dall'utente esclusivamente nell'ambito del Software per fini personali e non commerciali. Salvo nei casi in cui è proibito dalla normativa applicabile, VC e VG ottenuti dall'utente gli sono concessi in licenza e l'utente riconosce di non aver altro titolo o diritto di proprietà su VC e VG al cui assegnati o trasferiti in tal modo. Il presente Accordo non può essere interpretato nel senso di una vendita di diritti di VC e VG.

VC e VG non posseggono un controvalore in valuta reale e non possono essere utilizzati in sostituzione di valuta reale. L'utente riconosce e accetta che il Licenziante può, in qualsiasi momento, modificare direttamente o prendere delle misure che influiscano sul valore percepito o sul prezzo d'acquisto di qualsiasi VC e VG, salvo addovere vietato dalla normativa applicabile. Il non utilizzo di VC e VG non può comportare in sé un torto, purché la licenza concessa in relazione a essi si risolva secondo i termini e le condizioni del presente Accordo e della documentazione del Software nel caso in cui il Licenziante dismetta la fornitura del Software o se il presente Accordo venga in altro modo risolto. A propria esclusiva discrezione, il Licenziante si riserva il diritto di modificare i costi per il diritto all'uso di VC e VG e/o di distribuirli gratuitamente o a pagamento.

GUADAGNARE E ACQUISTARE VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS: All'interno del Software l'utente può essere in grado di acquistare VC o ottenere VG dal Licenziante a seguito del completamento di certe attività o del raggiungimento di certi obiettivi inerenti al Software stesso. Per esempio, il Licenziante può fornire all'utente VC o VG per aver completato un'attività di gioco, come aver raggiunto un determinato livello nel Software, aver portato a termine un compito o aver creato contenuti originali. VC e VG ottenuti vengono accreditati sull'Account utente dell'utente. L'utente può acquistare VC e VG solo all'interno del Software o tramite applicazioni, negozi online di applicazioni o altri negozi di terzi autorizzati dal Licenziante (qui complessivamente definiti "Negozi di applicazioni"). L'acquisto e l'utilizzo di valuta e beni del gioco tramite un Negozio di applicazioni sono soggetti alle regole del Negozio di applicazioni, come per esempio quelle fissate dai suoi Termini di servizio e da suo Accordo di licenza. Questo servizio online viene concesso in sublicenza all'utente dal Negozio di applicazioni. Il Licenziante può offrire sconti o promozioni sull'acquisto di VC e tali sconti e promozioni possono essere in qualsiasi momento modificati o interrotti dal Licenziante senza preavviso. Perfezionato un acquisto autorizzato di VC da un Negozio di applicazioni, l'ammontare di VC acquistato sarà accreditato sull'Account utente dell'utente. Il Licenziante fisserà un limite massimo di VC acquistabile per transazione e/o al giorno, variabile a seconda del Software associato.

A propria esclusiva discrezione, il Licenziante può imporre limiti aggiuntivi all'ammontare di VC acquistabile o utilizzabile, ai modi in cui è possibile utilizzare VC e al massimo saldo attivo di VC accreditabile in un Account utente. La responsabilità degli acquisti di VC effettuati tramite l'Account utente ricade esclusivamente sul rispettivo utente, a prescindere che il abbia autorizzato o meno.

CALCOLO DEL SALDO: È possibile accedere e visualizzare VC e VG accreditati sul proprio Account utente una volta effettuato il login all'Account utente stesso. Il Licenziante si riserva il diritto di effettuare, a propria esclusiva discrezione, tutti i calcoli relativi a VC e VG disponibili sugli Account utente. Il Licenziante si riserva inoltre il diritto di determinare, a propria esclusiva discrezione, l'ammontare e il modo in cui vengono accreditati e addebitati VC sugli Account utente in relazione agli acquisti di VG a ad altri eventi. Sebbene il Licenziante mini a effettuare tutti i calcoli su basi coerenti e ragionevoli, l'utente riconosce e accetta che i calcoli del Licenziante relativi all'ammontare di VC e VG disponibili nel proprio Account utente sono definitivi, a meno che non riesca a fornire al Licenziante la documentazione che dimostri come tali calcoli fossero intenzionalmente errati.

USO DI VIRTUAL CURRENCY E VIRTUAL GOODS: Tutta la Virtual Currency e/o tutti i Virtual Goods acquistati nel gioco possono essere consumati o persi dai giocatori nel corso del gioco in base alle regole del gioco applicabili alla valuta e ai beni virtuali, variabili a seconda del Software associato. VC e VG possono essere usati solo nell'ambito del Software e il Licenziante può, a propria esclusiva discrezione, limitare l'utilizzo di VC e VG a un singolo partita. Gli usi e le finalità autorizzate di VC e VG possono variare in qualsiasi momento. VC e VG disponibili indicati nell'Account utente vengono decurtati ogni volta che l'utente usa VC e VG all'interno del Software. L'utilizzo di VC e VG costituisce una richiesta e un prelievo dal fondo di VC e VG del proprio Account Utente. Per completare una transazione all'interno del Software occorre disporre nel proprio Account utente di VC e VG sufficienti. VC e VG presenti nell'Account utente possono essere ridotti senza preavviso a verificarsi di determinati eventi legati all'utilizzo del Software. Per esempio, è possibile perdere VC e VG a seguito di una sconfitta in una partita o della morte del proprio personaggio. La responsabilità per qualsiasi utilizzo, autorizzato o meno, di VC e VG tramite il proprio Account utente ricade interamente sull'utente. Nel caso in cui l'utente scopa sotto i non autorizzati di VC e VG tramite il proprio Account utente, dovrà avvertire immediatamente il Licenziante inviando una richiesta di assistenza tramite www.take2games.com/supporto, per prodotti Social Point, tramite www.socialpoint.com/community/fsupport.

NON RISCATTABILITÀ: VC e VG possono essere riscattati solo in beni e servizi interni al gioco. L'utente non può vendere, affittare, concedere in licenza o dare in leasing VC e VG, né convertirli in una VC convertibile. VC e VG non possono essere usati per chiedere somme di denaro, valori monetari o altri beni al Licenziante o a qualunque altra persona o entità, salvo iadovve diversamente stabilito nel presente documento o iadovve altrimenti disposto dalla normativa applicabile. VC e VG non posseggono un controvalore in denaro e né il Licenziante né qualsiasi altra persona o entità possono essere obbligati a dare in cambio di VC e VG oggetti o servizi di valore, come, per esempio, valuta reale.

NON RIMBORSABILITÀ: Tutti gli acquisti di VC e VG sono definitivi e in nessun caso potranno essere rimborsati, trasferibili o sostituibili. Salvo nei casi in cui la legge applicabile lo proibisca, il Licenziante ha il diritto assoluto di gestire, regolare, controllare, modificare, sospendere e/o eliminare VC e VG nel modo che, a propria esclusiva discrezione, ritiene corretto, senza dover di ciò rispondere all'utente o a chiunque altro.

NON TRASFERIBILITÀ: Qualsiasi trasferimento, commercio, vendita o scambio di VC e VG, che non avvenga nelle modalità previste dal Licenziante nell'ambito del gioco e tramite il Software ("Transazioni non autorizzate"), verso chiunque, inclusi altri utenti del Software, non è autorizzato dal Licenziante ed è severamente proibito. Il Licenziante si riserva il diritto di interrompere, sospendere o modificare a propria esclusiva discrezione l'Account utente, VC e VG dell'utente che dovesse partecipare, assistere o richiedere tali Transazioni non autorizzate. Gli utenti che partecipano a tali attività lo fanno a proprio rischio e sono responsabili e obbligati nei confronti del Licenziante e dei suoi soci, licenziati, affiliati, appaltatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti per qualsiasi danno, perdita o spesa derivanti direttamente o indirettamente da tali azioni. L'utente accetta che il Licenziante possa richiedere al Negozio di applicazioni rilevante di interrompere, sospendere, rimborsare, non dar seguito o annullare qualsiasi Transazione non autorizzata, a prescindere da quando tale transazione sia avvenuta (o dovrà avvenire), qualora il Licenziante sospetti o sia in possesso della prova di infrazione del presente Accordo, di violazione di qualsiasi altra legge o normativa applicabile o di atti intenzionali mirati a interferire o che in qualsiasi modo interferiscano o possano interferire con le normali operazioni del Software. L'utente inoltre accetta che, qualora il Licenziante ritenga o abbia motivo di sospettare che l'utente sia coinvolto in una Transazione non autorizzata, esso potrà, a propria esclusiva discrezione, limitare l'accesso a VC e VG del suo Account utente o chiudere o sospendere il Account utente e ogni diritto dell'utente relativo a VC e VG a qualsiasi altro elemento associato al suo Account utente.

LOCALITÀ: La VC è disponibile solo ai clienti residenti in certe località. Non è possibile acquistare o usare VC da parte di chi non risiede nelle località approvate.

TERMINI DEL NEGOZIO DI APPLICAZIONI

Il presente Accordo e la fornitura del Software tramite un qualsiasi Negozio di applicazioni (ivi compreso l'acquisto di VC e VG) sono soggetti ai termini e alle condizioni aggiuntivi imposti dal relativo Negozio di applicazioni. Tali termini e condizioni aggiuntivi sono con ciò incorporati in questo documento. Il Licenziante non è responsabile ed obbligato nei confronti dell'utente per eventuali spese relative a carte di credito o operazioni bancarie o per altri costi o spese relativi alle transazioni dell'utente effettuate nell'ambito del Software o tramite un Negozio di applicazioni. Tali transazioni sono amministrare dal Negozio di applicazioni e non dal Licenziante. Il Licenziante declina espressamente qualsiasi responsabilità per tali transazioni e l'utente accetta che qualsiasi ricorso relativo a tali transazioni verrà indirizzato a o tramite il Negozio di applicazioni.

Il presente Accordo vincola esclusivamente l'utente e il Licenziante e non riguarda i Negozi di applicazioni. L'utente riconosce il fatto che il Negozio di applicazioni non è in alcun modo obbligato a fornire assistenza o servizi di manutenzione all'utente in relazione al Software. Ciò premesso, e nei limiti consentiti dalla normativa applicabile, il Negozio di applicazioni non è obbligato a fornire alcun altro tipo di garanzia in relazione al Software. Le pretese al Software relative alla responsabilità sui prodotti difettosi o alla non conformità a regolamenti o alla legge e le pretese derivanti da una violazione dei diritti del consumatore o di diritti di proprietà intellettuale sono regolamentate dal presente Accordo e il Negozio di applicazioni non è in questi casi in alcun modo responsabile. L'utente deve rispettare i termini di servizio e ogni altra politica o condizione posti dal Negozio di applicazioni. La licenza all'utilizzo del Software è una licenza non trasferibile all'utilizzo del Software solo su un dispositivo autorizzato di cui l'utente abbia il possesso o il controllo. L'utente dichiara di non risiedere in un paese o comunque in un'area geopolitica affetti da embargo da parte degli Stati Uniti o di non essere presente nell'elenco "Specialty Designated Nationals" del Dipartimento del Tesoro degli USA e in quelli "Denied Person" e "Denied Entity" del Dipartimento del Commercio USA. Il Negozio di applicazioni è un beneficiario terzo del presente Accordo e può quindi farlo valere nei confronti dell'utente.

RACCOLTA E UTILIZZO DELLE INFORMAZIONI

Installando e utilizzando il Software, l'utente accetta i termini dell'acquisizione e dell'utilizzo delle informazioni fissati in questa sezione e la Politica sulla privacy del Licenziante, compresi (i)adovve applicabili, quelli relativi a (i) l'invio dei dati personali e di altri dati al Licenziante, ai suoi affiliati, fornitori e partner e a determinate parti terze, come per esempio: le autorità governative, negli USA e in altri Paesi non europei o comunque diversi da quello dell'utente, compresi dei Paesi che potrebbero avvalersi di standard di protezione della privacy meno onerosi; (ii) la pubblica esposizione di dati come l'identificazione dei contenuti creati dall'utente o esposizione di punteggi, classifiche, obiettivi e altri dati di gioco su siti e su altre piattaforme; (iii) la condivisione dei dati di gioco dell'utente con i produttori di hardware, i gestori delle piattaforme e i partner di marketing del Licenziante; e (iv) gli altri usi e le altre modalità di divulgazione dei dati personali dell'utente o di altre informazioni specificati nella Politica sulla privacy summenzionata nella sua versione più recente. Se l'utente non accetta la condivisione e l'uso dei propri dati nei modi summenzionati, allora non deve usare il Software.

In relazione alle questioni sulla privacy come la raccolta, l'utilizzo, la divulgazione e il trasferimento dei dati personali e di altri dati, le clausole della Politica sulla privacy, consultabile nella sua versione più aggiornata alla pagina www.take2games.com/privacy, prevalgono su quelle del presente Accordo.

GARANZIA

GARANZIA LIMITATA: Il Licenziante garantisce all'utente (qualora sia l'acquirente iniziale e originale del Software, ma non se abbia ottenuto il Software pre-registrato e la documentazione a esso allegata dall'acquirente originale), per 90 giorni dalla data di acquisto, che il supporto di memorizzazione originale del Software non presenta difetti di materiali o manodopera, sempre che sia utilizzato in modo normale e sia garantita la manutenzione. Il Licenziante garantisce che questo Software è compatibile con un personal computer che soddisfi i requisiti minimi di sistema elencati nella documentazione del Software o che è stato certificato, dal produttore dell'unità di gioco, come compatibile con l'unità di gioco per cui è stato pubblicato. Tuttavia, a causa della variabilità di hardware, software, collegamenti a internet o utilizzo individuale, il Licenziante non garantisce la prestazione di questo Software su specifico computer o sulla specifica unità di gioco dell'utente. Il Licenziante non garantisce l'assenza di interferenze nel godimento del Software da parte dell'utente; che il Software soddisferà le esigenze dell'utente; che il funzionamento del Software sarà ininterrotto o libero da errori, che il Software sarà compatibile con software o hardware di terzi e che eventuali errori nel Software verranno corretti. Nessuna dichiarazione né consiglio orale o scritto del Licenziante o di qualsiasi rappresentante autorizzato, costituirà garanzia di alcun tipo. Dato che alcuni ordinamenti non permettono l'esclusione o la limitazione di garanzie implicite o la limitazione dei diritti del consumatore, alcune o tutte le suddette esclusioni o limitazioni potrebbero non essere applicabili.

Qualora, per qualsivoglia motivo, durante il periodo di garanzia, l'utente riscontrerà dei difetti nel supporto di memorizzazione o nel Software, il Licenziante accetta di sostituire, a titolo gratuito, qualsiasi Software riscontrato difettoso nel corso di validità della garanzia, purché il Software sia al momento ancora prodotto dal Licenziante stesso. Qualora il Software non sia più disponibile, il Licenziante si riserva il diritto di sostituirlo con un Software simile, di pari valore o di valore superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione e al Software, così come originariamente forniti dal Licenziante, e non è applicabile in caso di normale usura. La presente garanzia non sarà applicabile e sarà considerata nulla qualora il difetto si verificasse a causa di abuso, utilizzo inadeguato o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita legalmente è espressamente limitata al periodo di 90 giorni summenzionato.

Fatto salvo quanto sopra stabilito e a patto che l'utente risieda in uno degli stati membri dell'UE, il Licenziante garantisce che il Software sarà adeguato allo scopo e di qualità soddisfacente, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, verbale e scritta, espressa o tacita, ivi inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, di idoneità a un dato scopo o di garanzia e il Licenziante non sarà vincolato da alcun'altra dichiarazione o garanzia di alcun tipo.

Alla restituzione del Software oggetto della suddetta garanzia limitata, si raccomanda di spedire solo il Software originale all'indirizzo del Licenziante di seguito specificato, e di includere: il proprio nome e l'indirizzo postale, una fotocopia della ricevuta d'acquisto con apposizione della data e una breve nota in cui si descriva il difetto e il sistema su cui si utilizza il Software.

RESPONSABILITÀ DELL'UTENTE NEI CONFRONTI DEL LICENZIANTE

Nella misura massima consentita dalla normativa vigente l'utente è responsabile e obbligato nei confronti del Licenziante e dei suoi partner, licenzianti, affiliati, apparatori, funzionari, dirigenti, dipendenti e agenti per qualsiasi danno, perdita e spesa derivanti, direttamente o indirettamente, dalle sue azioni e omissioni nell'ambito dell'utilizzo del Software, in conformità ai termini del presente Accordo.

NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE IL LICENZIANTE NON SARÀ RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DERIVANTI DAL POSSESSO, DALL'UTILIZZO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, IMCOMPRESI LA MERO TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, PERDITE NEL VALORE DIAVVIAMENTO, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI DEL COMPUTER E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER INFORTUNI PERSONALI, PER DANNEGGIAMENTI DI PROPRIETÀ, DA MANCATO GUADAGNO O DANNI PUNITIVI DERIVANTI DA CAUSE SORTE SULLA BASE DI O RELATIVE AL PRESENTE ACCORDO O AL SOFTWARE, SIA NELL'AMBITO DELLA RESPONSABILITÀ EXTRA CONTRATTUALE (INCLUSA LA NEGLIGENZA), CHE IN QUELLA CONTRATTUALE O LEGALE O DI QUALSIASI ALTRO TIPO, ANCHE QUALORA IL LICENZIANTE FOSSE INFORMATO DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIANTE PER QUALSIASI DANNO NON SUPERERÀ (SALVO OVE DIVERSAMENTE PRESCRITTO DALLE NORME APPLICABILI) IL PREZZO EFFETTIVAMENTE PAGATO A FRONTE DELL'UTILIZZO DEL SOFTWARE.

SE L'UTENTE RISPIDE IN UNO STATO MEMBRO DELL'UE, INDIPENDENTEMENTE DA QUANTO STABILITO SOPRA, IL LICENZIANTE È RESPONSABILE PER LE PERDITE O I DANNI SUBITI DALL'UTENTE RAGIONABILMENTE ATTRIBIBILI ALLA VIOLAZIONE DEL PRESENTE ACCORDO DA PARTE DEL LICENZIANTE O ALLA SUA NEGLIGENZA, IL LICENZIANTE NON È INVECE RESPONSABILE PER PERDITE O DANNI NON PREVEDIBILI.

NOI NON CONTROLLIAMO, NÉ POSSIAMO CONTROLLARE, IL FLUSSO DI DATI DA E VERSO LA NOSTRA RETE O ALTRE PORZIONI DI INTERNET, RETI WIRELESS O ALTRE RETI DI TERZI. TALE FLUSSO DIPENDE IN GRAN PARTE DALLE PRESTAZIONI DI INTERNET E DI SERVIZI WIRELESS FORNITI O CONTROLLATI DA TERZI. A VOLTE, L'ATTIVITÀ O L'INATTIVITÀ DI TALI TERZI PUÒ OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DA PARTE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS IN TUTTO O IN PARTE. NOI NON POSSIAMO GARANTIRE CHE TALI EVENTI NON SI VERIFICHERANNO. NELLA MISURA MASSIMA CONSENTITA DALLA NORMATIVA VIGENTE, NEGHIAMO QUALSIASI RESPONSABILITÀ DERIVANTE DA O COLLEGATA ALL'ATTIVITÀ O INATTIVITÀ DI TERZI CHE POSSANO OSTACOLARE O IMPEDIRE LA CONNESSIONE DELL'UTENTE A INTERNET E AI SERVIZI WIRELESS (IN TUTTO O IN PARTE) O L'USO DEL SOFTWARE E DEI SERVIZI E PRODOTTI ESSO CORRELATI.

LIZIONE

Il presente Accordo è efficace fino alla sua risoluzione da parte dell'utente o del Licenziante. Il presente Accordo si risolve automaticamente quando il Licenziante cessa di operare i server del Software (per i giochi che funzionano esclusivamente online), se il Licenziante stabilisce o ritiene che l'uso del Software da parte dell'utente sia o possa essere legato a frodi, riciclaggio di denaro o qualsiasi altra attività illecita o se l'utente non rispetta i termini e le condizioni dell'Accordo, comprese, a mero titolo esemplificativo, le Condizioni della licenza di cui sopra. L'utente può risolvere l'Accordo in qualsiasi momento (i) richiedendo al Licenziante, nei modi indicati dai Termini di servizio, di chiudere ed eliminare l'Account utente utilizzato per accedere a o usare il Software o (ii) distruggendo e/o cancellando ogni copia del Software in suo possesso, custodia e controllo. La rimozione del Software dalla propria Piattaforma di gioco non comporta la cancellazione dei dati collegati al proprio Account utente, ivi inclusi VC e VG a esso associati. Reinstallando il Software utilizzando lo stesso Account utente, si torna ad avere accesso ai medesimi dati di prima, ivi inclusi VC e VG associati all'Account utente. Tuttavia, salvo nei casi proibiti dalla legge applicabile, se l'Account utente viene eliminato a seguito della risoluzione del presente Accordo per un qualsiasi motivo, tutta la VC e VG a esso associati saranno anch'essi cancellati e non potranno più essere utilizzati nell'ambito del Software. Se l'Accordo viene risolto per violazione dell'Accordo stesso da parte dell'utente, il Licenziante può proibire la ri-registrazione e il ri-accesso al Software. In seguito alla risoluzione dell'Accordo, l'utente deve distruggere o restituire la copia fisica del Software al Licenziante, oltre che distruggere permanentemente tutte le copie del Software e dei materiali e della documentazione allegata e delle sue componenti in proprio possesso o sotto il proprio controllo (per esempio, quelle presenti sui server client o sui computer, unità di gioco e dispositivi mobili sui quali era stato installato). A seguito della risoluzione dell'Accordo, l'utente perderà immediatamente il diritto a usare il Software, compresi VC e VG associati al suo Account utente, e dovrà cessare ogni utilizzo del Software. La risoluzione dell'Accordo non ha alcun effetto sui nostri diritti o sugli obblighi dell'utente derivanti dall'Accordo stesso.

DIRITTI LIMITATI DEL GOVERNO USA

Il Software e la documentazione sono stati sviluppati completamente senza l'utilizzo di fondi pubblici e sono forniti come "Software commerciale per computer" o "software limitato per computer". L'utilizzo, la duplicazione o la divulgazione da parte del Governo USA o di un subappaltatore del Governo USA sono soggetti alle limitazioni di cui al sottoparagrafo (c)(1)(ii) delle clausole sui Diritti in relazione ai dati tecnici e al software per computer (Rights in Technical Data and Computer Software) di DFARS 252.227-7013 o di cui ai sottoparagrafi (c)(1) e (2) delle clausole dei Diritti limitati in relazione ai software commerciali per computer (Commercial Computer Software Restricted Rights) di FAR 52.227-19, nella misura in cui sono applicabili. L'Appaltatore/Produttore corrisponde al Licenziante all'indirizzo indicato sotto.

RIMEDI EQUITATIVI

Con il presente documento, l'utente conferma di essere a conoscenza che, qualora i termini del presente Accordo non venissero specificatamente fatti valere, il Licenziante subirebbe danni irreparabili e quindi accetta che il Licenziante sia autorizzato, senza vincolo, garanzia o prova di danni alcuni, a ricorrere agli appropriati rimedi equitativi in conformità al presente Accordo, compresi i decreti ingiuntivi cautelari o definitivi, oltre a qualsiasi altro rimedio disponibile.

TASSE E SPESE

L'utente è responsabile e obbligato nei confronti del Licenziante e di qualsiasi suo affiliato, funzionario, dirigente e impiegato per qualsiasi tassa, imposta e tributo imposti da qualsiasi entità governativa sulle transazioni contemplate nel presente Accordo, ivi inclusi gli interessi e le sanzioni (fatte salve le tasse applicabili sui guadagni del Licenziante), a prescindere che siano inclusi o meno nelle fatture inviate dal Licenziante all'utente. Se l'utente ha diritto a un'esenzione, dovrà fornire al Licenziante una copia di tutti gli atti che la attestino. Inoltre, tutte le eventuali spese e costi affrontati dall'utente in relazione alle attività sopra descritte sono di esclusiva spettanza dell'utente. L'utente non ha diritto a rimborsi da parte del Licenziante per alcun tipo di spesa, dovendolo anzi manlevare da esse.

TERMINI DI SERVIZIO

Ogni accesso e utilizzo del Software è soggetto al presente Accordo, alla relativa documentazione del Software, ai Termini di servizio del Licenziante e alla Politica sulla privacy del Licenziante e tutti i termini e le condizioni dei Termini di servizio sono con cui incorporati nel presente Accordo. L'insieme di questi accordi rappresenta l'accordo completo tra l'utente e il Licenziante per ciò che attiene l'utilizzo del Software e dei prodotti e servizi a esso correlati e prevale su e sostituisce ogni precedente accordo, scritto o orale, tra le medesime parti. In caso di conflitto tra il presente Accordo e i Termini di servizio, prevale il primo.

VARIE

Qualora una qualsiasi clausola del presente Accordo sia considerata per un qualsiasi motivo non applicabile, tale clausola sarà emendata al fine di renderla applicabile e solo per lo stretto necessario, mentre le restanti clausole del presente Accordo resteranno invariate.

ORDINAMENTO GIURIDICO DI RIFERIMENTO

Il presente Accordo sarà interpretato (senza tenere conto dei conflitti o dei principi del diritto internazionale privato) sulla base della legislazione dello Stato di New York, così come applicabile agli accordi tra residenti dello Stato di New York stipulati ed eseguiti nello Stato di New York, ad eccezione di quanto stabilito dalla legislazione federale. Qualora non vi sia stata espressa rinuncia scritta da parte del Licenziante per il caso particolare o ciò non sia in contrasto con le leggi locali, l'unica ed esclusiva giurisdizione e la sede processuale saranno le corti statali e federali situate nella principale sede d'affari del Licenziante (Contea di New York, New York, USA). L'utente e il Licenziante concordano sulla competenza di tali corti e accettano che eventuali processi vengano celebrati come specificato dalle relative norme sulle notificazioni o come altrimenti consentito dalla legge dello stato di New York o dalla legge federale. Le parti convengono che la convenzione delle Nazioni Unite sui contratti per la vendita internazionale di beni (Vienna, 1980) non si applica al presente Accordo né a qualunque disputa o transazione derivanti da esso. Tuttavia, se l'utente risiede in uno degli stati membri dell'UE, beneficiario di ogni disposizione inderogabile contenuta nelle normative a protezione dei consumatori applicabili nel paese di residenza e potrà avviare o far trasferire i procedimenti giudiziari relativi al presente Accordo nelle corti dello stato membro dell'UE in cui risiede.

PER DOMANDE CONCERNENTI IL PRESENTE ACCORDO, È POSSIBILE SCRIVERE A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.

All'utilizzo del Software si applicano tutti gli altri termini e condizioni dell'EULA.

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. e controllate. 2K, il logo 2K e Take-Two Interactive Soft-ware sono tutti marchi commerciali e/o marchi commerciali registrati di Take-Two Interactive Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Programmazione, nomi, immagini, somiglianze, slogan, mosse di wrestling, marchi commerciali, logo e diritti relativi alla WWE sono proprietà esclusiva di WWE e delle sue controllate. © 2018 WWE. Tutti i diritti riservati. Utilizza Bink Video © 1997-2018 di RAD Game Tools, Inc. Utilizza Wwise © 2006-2018 Audiokinetic Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi commerciali, logo e diritti appartengono ai rispettivi proprietari.