

WWE 2K17



SICHERHEITSHINWEISE - Diese Spieldisc enthält Software für das PlayStation®4-System (PS4™) und entspricht ausschließlich den Spezifikationen in den PAL-Ländern. Lesen Sie sich die Sicherheitshinweise für PS4™ sorgfältig durch, um den korrekten Gebrauch und die richtige Lagerung der Spieldisc zu gewährleisten.

GESUNDHEITSWARNUNG - Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

3D-GESUNDHEITSWARNUNG - Bei manchen Menschen treten Beschwerden wie Augenbelastung, Augenermüdung oder Übelkeit auf, während sie 3D-Videos ansehen oder Spiele in Stereoscopic 3D auf 3D-Fernsehern spielen. Sollten bei Ihnen diese Beschwerden auftreten, unterbrechen Sie die Nutzung Ihres Fernsehers, bis diese wieder abklingen. Im Allgemeinen wird empfohlen, das PS4™-System nicht über einen lange anhaltenden Zeitraum zu verwenden und eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde einzulegen. Die Länge der Pausen beim Spielen von Titeln in Stereoscopic 3D oder beim Ansehen von 3D-Videos variiert jedoch von Person zu Person. Bitte halten Sie Pausen von einer Länge ein, die sämtliche aufgetretenen Beschwerden abklingen lassen. Sollten die Symptome weiter bestehen, suchen Sie bitte einen Arzt auf. Die Sehkraft von kleinen Kindern (besonders im Alter von unter 6 Jahren) befindet sich noch in der Entwicklung. Wir empfehlen, Ihren Kinderarzt oder Optiker aufzusuchen, bevor sie kleinen Kindern erlauben, 3D-Videos anzusehen oder Spiele in Stereoscopic 3D zu spielen. Erwachsene sollten kleine Kinder beaufsichtigen, um sicherzugehen, dass die oben aufgelisteten Empfehlungen eingehalten werden.

VR-GESUNDHEITSWARNUNG - Bei manchen Menschen treten beim Ansehen von Virtual-Reality-Inhalten Schwindel, Übelkeit, Orientierungsverlust, verschwommene Sicht oder andere Beschwerden auf. Sollten solche Symptome auftreten, beenden Sie die Nutzung sofort und nehmen Sie das VR-Headset ab.

RAUBKOPIEN - Die Nutzung von PS4™ und Spieldiscs für PS4™ unterliegt der Software-Lizenz. PS4™ und Spieldiscs für PS4™ enthalten technische Schutzmechanismen, die dazu konzipiert sind, die unautorisierte Vervielfältigung der sich auf der PS4™-Spieldisc befindlichen, urheberrechtlich geschützten Werke zu verhindern. Die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sowie die unautorisierte Vervielfältigung von urheberrechtlich geschützten Werken durch das Umgehen der Mechanismen oder auf andere Weise sind gesetzlich verboten. Sollten Sie Informationen bezüglich Raubkopien oder Methoden haben, mit denen unsere technischen Sicherheitsmaßnahmen umgangen werden können, rufen Sie bitte die Nummer unseres örtlichen Kundenservices an oder senden Sie eine E-Mail an **anti-piracy@eu.playstation.com**

KINDERSICHERUNG EINSTELLEN - Die Bewertung auf der Vorderseite der Verpackung gibt das Alter an, für welches diese Spieldisc geeignet ist. Stellen Sie die Kindersicherung Ihres Systems ein, um sicherzugehen, dass jüngere Kinder das Spiel nicht spielen. Informationen über die Alterseinstufungen und wie die Kindersicherung eingestellt werden kann, können Sie der Kurzanleitung entnehmen, die mit Ihrem PS4™-System mitgeliefert wird, oder besuchen Sie **playstation.com/parents**

HILFE & SUPPORT - Bitte besuchen Sie **eu.playstation.com** oder wenden Sie sich an die unten aufgeführte Telefonnummer: Deutschland ☎ **06102 771 3001** Gebühren für Anrufe variieren je nach Festnetz-/Handyanbieter. Informiere dich vor dem Anruf bitte bei deinem Anbieter.

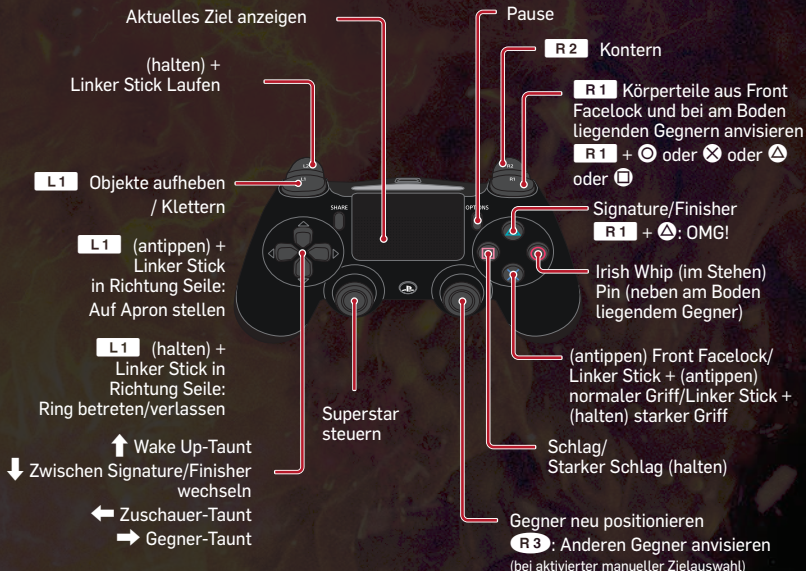


Technischer Kundendienst:

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

Beachten Sie bitte, dass WWE 2K17 Online-Features bis **31. Mai 2018** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features 30 Tage nach vorheriger Ankündigung zu verändern oder einzustellen.

CONTROLLER-BELEGUNG



SPIELSTEUERUNG

KETTENWRESTLING

Wenn du dich mit deinem Gegner im Kettenwrestling verkeilt hast, kannst du versuchen, mit einem Kettengriff die Oberhand zu gewinnen (◻, △ oder ⊗). In einem Kettengriff findest du mit die Schwachstelle. Der Angreifer kann seinen Gegner auch mit ◻ schlagen oder mit ⊗ an ihm zerren.

GRIFFE

Normaler Griff:

Linker Stick ↑/↓/↙/↗ + ⊗

Starker Griff:

Linker Stick ↑/↓/↙/↗ + ⊗ halten

Gegner umdrehen:

Rechter Stick ◀ oder ▶

Snapmare zu Sitzposition:

Rechter Stick ↓

FRONT FACELOCK

Lock-Up: Um einen Gegner im Front Facelock zu packen, drückst du ⊗, ohne den Linken Stick in eine Richtung zu bewegen.

Griff:

Linker Stick ↑/↓/↙/↗ + ⊗

Haltegriff:

⊗ bei Linkem Stick in neutraler Position

Aufgabe-Move: ⊗ halten

Schlag: ◻

Gegner ziehen: R2 halten und Linken Stick in eine beliebige Richtung bewegen

Irish Whip: ○

Front Facelock lösen: L1

Körperteile anvisieren: R1 + <○ oder ⊗ oder △ oder ◻>

GEGNER NEU POSITIONIEREN

Mit dem Rechten Stick positionierst du einen am Boden liegenden oder ermüdeten Gegner neu.

LIEGENDER GEGNER

Gegner hochheben: Rechter Stick ↑

Gegner umdrehen: Rechter Stick ◀/▶

Gegner in Sitzposition heben:

Rechter Stick ↓

An Kopf, Seite oder Füßen sind folgende Aktionen möglich:

Griff: ⊗

Starker Schlag: ◻ halten

Aufgabe-Move: ⊗ halten

Körperteile anvisieren: R1 + <○ oder ⊗ oder △ oder ◻>

AUFGABE-MOVES

Bewege den Rechten Stick im Kreis, um deinen Regler im Aufgabe-Minispiel zu bewegen.

Als Verteidiger (blau) musst du dem Regler des Angreifers (rot) ausweichen.

Sammele die leuchtende Kugel auf, um deinem Gegner zu entgehen oder zu entkommen.

AUFGABE-MOVES (ALT.)

In **WWE 2K17** kann im Optionsmenü auch eine alternative Aufgabe-Mechanik aktiviert werden. Ist dies der Fall, müssen der Angreifer und der Verteidiger während eines Aufgabe-Moves schnell und wiederholt die angezeigten Tasten (○/⊗/△/◻) drücken.

Die zu drückende Taste wechselt jedoch ständig, also pass auf!

PINFALLS

Drücke , wenn die Anzeige im Zielbereich ist, um zu entkommen.

Wenn du die Rope Break-Fähigkeit besitzt und in der Nähe der Seile bist, kannst du nach Aufforderung  drücken, um einen manuellen Rope Break auszuführen.

Unfaire Pins

Wenn du die Fähigkeit unfairer Pin beherrscht und dein Gegner parallel zu den Seilen liegt, halte  gedrückt, um einen unfairen Pin auszuführen!

REVERSALS

R2 -**Symbol:** Normaler Reversal. Dieser Move hat einen einzelnen Reversal. Benötigt einen Reversal aus dem Vorrat.

Grünes R2 -**Symbol:** Leichter Reversal. Dieser Move hat auch einen schweren Reversal. Benötigt einen Reversal aus dem Vorrat.

Oranges R2 -**Symbol:** Schwerer Reversal. Letzte Reversal-Gelegenheit für diesen Move. Benötigt zwei Reversals aus dem Vorrat.

Schwere Reversals benötigen mehrere Reversals aus dem Vorrat, schwächen deinen Gegner aber vorübergehend.

ERMÜDETE GEGNER IN DER ECKE:

Gegner umdrehen:

Rechter Stick 

Hochheben und oben auf Turnbuckle platzieren:

Rechter Stick 

In Tree Of Woe platzieren (kopfüber in der Ecke hängen):

Rechter Stick 

ERMÜDETE GEGNER IN DEN SEILEN

Gegner auf mittlerem Seil platzieren: Rechter Stick  oder 

LEITER

Laufe auf eine Leiter und führe einen Sprungangriff gegen einen Gegner außerhalb des Rings aus. Um eine Leiter an die Seile zu lehnen, bewege dich mit dem Linken Stick auf die Seile zu, halte **R1** und drücke **L1**.

ROLLOUT

Wenn du aus dem Ring rollst, bleibst du neben dem Ring am Boden, während sich die Rollout-Anzeige füllt. Sobald die Anzeige gefüllt ist, erholst du dich und erhältst eine Verbesserung. Solange die Anzeige orange ist, kannst du mit  vorzeitig abbrechen, erhältst dann aber eine Beeinträchtigung.

TISCH

Füge deinem Gegner mit Tischen Schaden zu, um deren Table-Break-Anzeige zu füllen. Ist sie gefüllt, kannst du einen Gegner mit einem Tisch-Grapple durch einen Tisch befördern, ohne eine Finisher dafür nutzen zu müssen. Das Table-Break-Symbol zeigt an, dass du mit  einen Tisch-Grapple ausführen kannst. Falls der Gegner an einem Tisch lehnt, der in der Ecke steht, kannst du ihn auch mit einem Laufangriff durch diesen befördern.

MANUELLE ZIELAUSWAHL

In **WWE 2K17** wählst du standardmäßig manuell ein Ziel aus. Du kannst mit **R3** ein anderes Ziel wählen. Der Name dieses neuen Ziels erscheint über deinem Superstar.

SPIELBILDSCHIRM



1. **Reversal-Hinweis:** Drücke rechtzeitig **R2**, um den Angriff des Gegners zu kontern.
2. **Trefferpunkte-Anzeige:** Achte auf deine Trefferpunkte, wenn du Treffer von deinem Gegner einsteckst.
3. **Ausdauer-Anzeige:** Ist diese Anzeige leer, bewegst und erholst du dich langsamer und kannst vorübergehend nicht rennen.
4. **Schwunganzeige:** Schwung baust du durch Angriffe und Taunts auf. Erreichst du 100 %, bekommst du einen Signature-Move, bei 150 % einen Finisher.
5. **Signature/Finisher:** Drücke **A**, sobald der Hinweis angezeigt wird, um deine(n) Signature/Finisher auszuführen.
6. **Reversals:** Zeigt die Anzahl der Reversals an, die dir zur Verfügung stehen. Diese Zahl regeneriert sich mit der Zeit.

WWE-INHALTE ERSTELLEN

WWE 2K17 enthält einen Inhaltseditor, mit dem du dein **WWE**-Erlebnis voll anpassen kannst, und der dir eine Vielzahl umfassender Optionen bietet.

NEU! Erstelltes Video: Erstelle deine eigenen Einzugsvideos und lasse sie auf dem Titantron erstrahlen.

NEU! Erstellter Sieg: Erstelle Face und Heel Siegpösen für deine erstellten Superstars oder für WWE-Superstars.

NEU! Highlights: Nimm Ausschnitte eines laufenden Matches auf und füge sie in deine erstellten Videos ein.

Erstellter Superstar: Erstelle deinen eigenen Superstar oder passe **WWE**-Superstars aus dem Roster an!

Erstellter Einzug: Wähle aus zahlreichen Einzugs Optionen und lasse deinen Superstar stilvoll die Rampe runterkommen.

Erstelltes Move-Set: Wähle aus Hunderten von Moves, um deinem Superstar den entscheidenden Vorteil im Ring zu verleihen.

Erstellte Championship: Erstelle eigene Championships vom Gurt bis zur Schnalle oder passe bestehende **WWE**-Titel an.

Erstellte Arena: Entwirf eine Arena, die der adrenalinfördernden Action der **WWE** gerecht wird.

Erstellte Show: Erstelle deine eigene Show für den Exhibition-Modus und den **WWE**-Universum-Modus.

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

CUSTOM

FACE

BODY

ATTIRE

NAME INFORMATION

PERSONAL INFORMATION



ACCEPT

HEIGHT 6'5"

WEIGHT 256 lbs

HEAVYWEIGHT



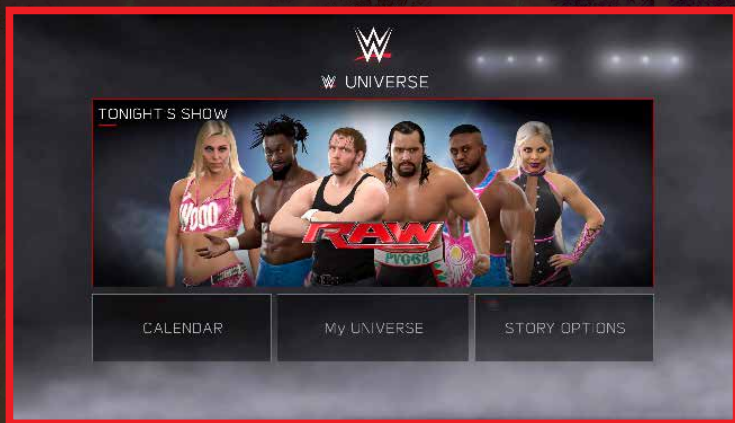
ATTIRE SLOT 1

SUPERSTAR

RING ATTIRE

WWE-UNIVERSUM

WWE-Universum bietet das ultimative **WWE**-Sandbox-Erlebnis in **WWE 2K17**. Wähle Matches, weise Superstars Shows und Pay-per-Views zu, erschaffe Rivalitäten und Bündnisse oder werde Zeuge, wie sie von alleine entstehen. Zusätzlich stehen den Superstars jetzt auch mit Promos und Run-ins aufregende Mittel zur Verfügung, mit denen sie eine unvergessliche Show hinlegen können. Dank einer verbesserten Benutzeroberfläche haben die Spieler stets im Blick, was während der Show passiert, und können Informationen zu ihren Lieblings-Superstars und den Champions abrufen. Die neue Show-Präsentation erschafft ein authentisches **WWE**-Erlebnis, durch das sich das Spiel im **WWE**-Universum so anfühlt, als würdest du dir eine echte Show im Fernsehen ansehen!



MEINE KARRIERE

Im verbesserten Meine KARRIERE-Modus kannst du auf völlig neue Weise deinem Traum nachgehen, ein **WWE**-Superstar zu werden. Zum ersten Mal kannst du mit einem erstellten Superstar direkt im Hauptroster loslegen oder erstmal bei NXT anfangen. Wenn du gute Matches ablieferst, erhältst du VC, mit denen du deine Fähigkeiten verbessern, neue Moves lernen, Manager anheuern und andere Verstärkungen erwerben kannst. Um das **WWE**-Universum für sich zu gewinnen, reicht es jedoch nicht, 5-Sterne-Matches abzuliefern – du musst auch dafür sorgen, dass die Popularität deines Superstars durch die Decke geht, indem seine Fähigkeiten am Mikrofon verbessert und den Verkauf seiner T-Shirts ankurbelst. Mit dem neuen Promo-Feature kannst du die Arena zum Kochen bringen, die Promos anderer Superstars unterbrechen oder dich beim Publikum unbeliebt machen. Werde zu dem Face oder Heel, der du schon immer sein wolltest.



Rivalitäten sind jetzt umfangreicher und besser und können sich jetzt über mehrere Monate und Pay-per-Views erstrecken. Kaufst du deinem Rivalen im Ring und am Mikro den Schneid ab, wirst du angemessen dafür belohnt. Über Karriere-Beteiligung kannst du sogar Rivalitäten gegen erstellte Superstars deiner Freunde führen. Und The Authority wird natürlich auch deine Karriere entscheidend prägen. Wirst du ihnen den ein oder anderen Gefallen tun, um an deine Wunsch-Matches zu kommen, oder wirst du dich ihr entgegen stellen und sie dir zum Feind machen? Falls dir ein Titel nicht genug sein sollte, kannst du dir jetzt auch einen zweiten sichern und so zum Doppel-Champion werden!





HOME

2015, MAY, WEEK 1
TONE-TIS MATCHES



ON / ON / ON / NORMAL MATCH



OVERALL 66 POP. 500 VC 20,000 EXCITEMENT MULTIPLIER HOT FACE		MARKINGS 	ATTITUDE 
ALLIES/RIVALS	FEYMAN SLY CHALLENGE 	YOUR RANKING 5	STATUS NEUTRAL
CURRENT TAG NONE CURRENT RIVAL NONE	SHIRT SALES 		



WWE 2K17 MITWIRKENDE

YUKE'S

PRODUCER/SENIOR VICE PRESIDENT
HIROMI FURUTA

CHIEF TECHNICAL OFFICER
HIROKI UENO

SENIOR CREATIVE DIRECTOR
TAKU CHIHAYA

SENIOR TECHNICAL MANAGEMENT DIRECTOR
SHINTARO MATSUBARA

SENIOR ART DIRECTORS
YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

TECHNICAL DIRECTORS
TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA

INTERFACE ART DIRECTOR
KAZUNARI NIKE

SENIOR GAME DESIGN DIRECTOR
NAOTO UENO

GAME DESIGN DIRECTOR
SHINSUKE GOTO

ART DIRECTORS
KOJI MAKINO
TAKASHI KOMIYAMA
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA

R&D TEAM

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO
LEAD PROGRAMMERS
MA WENCHAO
YOSHIO AOKI
YOUSUKE SAWADA
PROGRAMMERS
KAZUKI IIBOSHI

SENIOR VP/CHIEF CREATIVE OFFICER
NORIFUMI HARA

ASSISTANT TECHNICAL DIRECTORS
REIJI SATO
KOJI HAYASHI
JUNICHI TAGUCHI

LEAD PROGRAMMERS
SHOTARO NOTSU
ATSUSHI NARITA
TOSHIAKI ISHIIHARA
MASAYUKI MAKITA
TAKAHIRO TANAKA
TAKUYA SUZUKI
TSUBASA ANDO
TAKUYA ISHIBASHI

PROGRAMMERS
KOICHI SATO
KOUSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO
KOJI KURI
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
CHIFUMI UENAKA
RYOUEI HOSOKAWA
SHINGO SOGABE
YUKI AWAZU
HAO CHENG
KOUSUKE SAITO
HIROSHI KANDA
SOTARO ARAKAWA
SHINYA UENO
YUSUKE KAKUMOTO
JUNYA UEDA
HIDEHIRO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA
YUZURU NAKAMURA
JUNICHI OHTANI
TENMARU TAKASAKI
KAZUHO KANEYA
HARUKA ISOGAI
YUUKI NAKAJIMA

PROGRAM ASSISTANT MANAGER
FUMIO YURUGI

SYSTEM PROGRAM ASSISTANTS
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

ASSISTANT GAME DESIGN DIRECTORS
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA

LEAD GAME DESIGNERS
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
SHINICHI MIYAMOTO

TETSUYA SETA
BRYAN WILLIAMS

GAME DESIGNERS
MIHO WATANABE
DAISUKE OHNO
TATSUYA WATANABE
MAKOTO YANO
AKIHIDE IKE
MIKI KUROIWA

SOUND DESIGNERS
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI

SENIOR MODELING ARTIST
NOBUYUKI FUKASAWA

LEAD MODELING ARTISTS
KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BANBA

MODELING ARTISTS
KAZUYUKI ISAYAMA
MIHO HASHIMOTO
JIE WEI
YUKI MATSUMOTO
MASAAKI HASHIMOTO
TAKANORI AKIYAMA
TAMAYO NOGUCHI
YUKIE ABE
MAKO SUZUKI
SYOUEI KURIYAMA
YUSUKE YAMAZAKI
KYOHEI HOSOMI
YOSUKE YAMAGUCHI
MAYU DEGAWA
KEIKO ZAMA
JUNICHI KOSHINO
MOTOSHI HIRO
TAKAHASHI MASAYA
ISHIMOTO SHOKO

ASSISTANT INTERFACE ART DIRECTOR
SATOSHI KAKUTANI

INTERFACE ARTISTS
MIHO SHIROTA
NAOMI KANEDA
YUZURU HIROKI
TAKUYA KAWAMORITA
YOKO YAMANE

ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS
CHIZURU OGURA
MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
YUKI AKABA

LEAD ANIMATORS
DAIJIRO KAKINUMA
TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
TATSUYA SHIMOZAKI
KAZUYA INOUE

ANIMATORS
TSUYOSHI FUKUHARA
KAZUYUKI MIYAKE
HIROYUKI WADA
YOSHIIYUKI IWAI
MANAMI ONE
NAOKI ISHIYAMA
AKIE OKAJI
MADOKA TAIRA
ANJELINA QUIJANO
DAVID ONG
AGGIE CHRISTAKIS
DANIEL KITCHENS
ERIC OLIVER
TRUNG DOAN
MAKOTO NISHIDE
KOHEI GUSHIKEN
NORIMITSU TAKAHASHI
YUJI UNUMA
TETSUSHI OKUBO
TAKAFUMI SHIRATORI
NAOKI SATO
YUKI ENDO
YOSHIYA YAMADA
MAKOTO ISHIKAWA
KAZUKI YAMADA
GIICHI KINOSHITA
SHOTARO KAWAGUCHI
TOSHIHIKO MACHIDA
HIROYUKI TOKUE
MAKOTO ONUMA
MIGAKU ARATA
TATSUO OTAKE
JUNKO MURATA

GAME DEVELOPMENT ASSISTANTS
NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAOKA
SAYAKA MORISHIMA
MASATO NOJIRI

QA ASSISTANT DIRECTORS
MASAKI IZUOKA
RYO OHURA

LEAD QA MANAGER
MASAYUKI SONEDA

LEAD TESTERS
TAKAMASA UCHIDA
KINO SAKAGAMI

TESTERS
YURI SHINOZUKA
KASUMI KITAMURA
AKIHIRO NAKAMURA
YUMA HAMAYA
SUGURU AKITA

SHINNOUSKE KONTANI
YUTA SUZUKI

TRANSLATION MANAGER
DEREK KESSLER

TRANSLATORS
LEO KING
MITSUE OTAKI

OBJECTIVE PHOTOGRAPHERS
SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

IT SUPPORTS
KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
SYUJI MATSUDAIRA

ADMINISTRATION SUPPORTS
YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO
NATSUKO HAGIWARA

LEGAL DEPARTMENTS
KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

FINANCE DEPARTMENTS
NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT. LLC.

RYU TAKADA
TOSHIJI HAZUMI
AKIHISA SHIOTA
YUICHI ASHIBE
AIKA OKADA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
KAORU MIZOGUCHI
RYSUKE WATANABE
TOMOHIRO GOTO
TAKAHIRO HARA

SOUND AMS INC.

MOMO MICHISHITA
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI
TETSUYA SHIRAKAWA
MUNENORI NAKANO
WOOSUK NA
TAKAFUMI NIWANO
MAKIO ABE
YUTA OGASAWARA
SAYAKA WATANABE
ZHANG TAO

YUICHI ISHIKAWA
MINA YOSHIIJIMA
KAZUKI TAMURA

STUDIOFAKE CO.,LTD.

NORIKO ISHIMOTO
KEIJI OKAYASU
YU IZWA
ERIKA OSADA
SOSUKE GOTO
MAIKO MIZUSHIMA
HARUNA KANNO
KEI MORITA
YUKI TOKUSE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

KAI GUSHIMA
MAYANK RAJPOOT
KARAN VERMA
SHASHANK SARCAR
SHALINI MATHUR
SURYA PASWAN
JOGA BIR SINGH
DEEPAK RAWAT
HIMANSHU VARSHNEY
MANISH MALIK
UDAY THAKUR
SURENDER SINGH
NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH
JAS DHIMAN
MANISH PRASAD
SHUBHAM
DHARMESH SERERIYA
RADHESHYAM
KAUSHIK JAIN
BRIJESH RAJPUT
A. SENDIL KUMAR
CHITRANG BHATI
SAURABH BHANDARI
SAIF AHMAD
VIKRAM HEIRANGKHONGJAM
VARUN KUMAR
ANIL SINGH
ADITYA DWIVEDI
DEVANSHU TYAGI
MIEKO NAKAJIMA
SUNAO HIRAOKA
NEHA BANSAL
VIKRANT
AMBU MANI
SIDDHANT MOHAN
LALITHA CHANDRAN
SUJANITHA SHANKAR
BHAVNA DHAWAN
ANSHU ALMEIDA

KYOS CO.,LTD.

NAOKO KINO
AYUMU MIURA

VIRTUOS LTD.

YANG PEILIN
NGUYEN THI CAM NHUNG
HIROYUKI HASHIGUCHI
RYO NAKAGAWA
TIAN DONG
MENG LINGCHEN
ZHANG LU
MA ZISHAN
LI XUEKE
YUAN SANYUAN
QUOC LICH
THANH TRUC
THIEN KIM
DUC ANH
MINH CONG
HOANG KHOI
THANH THUY

FOG STUDIOS

CHAIRMEN & CEO
ED DILLE

ACCOUNT MANAGER
JEREMIAH CHOW

LIMITED SLIP STUDIOS, INC.

LEADS
KEVIN WRIGHT

PRODUCTION
CHRIS SANTANGELO
BRAD GARNEAU

MODEL/TEXTURE ARTISTS
ALBERTO TUFINO VELEZ
BRET CHURCH
BUCK WALL
CHRIS LOWREY
ERIC MAKI
KAELIN HINNANT

MINELOADER

DIRECTOR OF ART PRODUCTION
XU ZHEN

ART PRODUCER
WANG WEI

ASSOCIATE PRODUCER
HU HAIJIANG

PROJECT MANAGER
LI NING

ART DIRECTOR
LI NING
ZHAO YAN

WINKING ENTERTAINMENT

JACK ZHAO
SAM YU
SUNNY ZHU

ORIGINAL FORCE LTD

CEO
HARLEY ZHAO

PRODUCER
SHIRLEY TANG

PROJECT MANAGER
NANCY CHEN

ASSISTANT PROJECT MANAGER
SHAWN WU

ART DIRECTOR
CHENG LIANG

TEAM LEAD
XIAODONG HAN

PROJECT LEAD (ART)
YONGCHUN XIE

PROJECT LEAD (TECH)
QIAN WANG

QUANLITY CHECK (ART)
YANG ZHANG
YALI GAO
XIUJUAN KONG

QUANLITY CHECK (TECH)
YUHUA WANG
LEI LU

ARTIST (ART)
YUMING LI
YIMING LI
LIN XU
PANPAN WANG
QINGHUA GU
XIAOLIAN LI
QIWEI LIU
XIAOCHAO ZHANG
CUNZHAO CHEN
ZHEN ZHANG
XIAOHE SUN
JIXIANG CHENG
CHAOFAN ZHU
FENG CHEN
ZHIQIANG GUO
BIN CHEN
BO WANG

ARTIST (TECH)
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

3D SYSTEMS / GENTLE GIANT STUDIOS

PAULIE SCHRIER
SHUN KIM
DANIEL STILLLEY
GEORGE GEORGY

DIGITAL SCANNING AND RETOPOLOGY PIXELGUN STUDIO

CREATIVE DIRECTOR
ANTON DAWSON

EXECUTIVE PRODUCER
MAURICIO BAIOCCHI

CG SUPERVISOR
BRIAN FREISINGER

CG ARTISTS
SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

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

**CREATE VIDEO MEDIA
PROVIDED BY PONDS**

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
GREG THOMAS

EXECUTIVE PRODUCER
MARK LITTLE

SENIOR PRODUCER
ARNAUD FREY

PRODUCER
ALEXANDER JONES

ASSOCIATE PRODUCER
ANDREW KRENSKY

LICENSOR MANAGER
STEVE ISLAS

PRODUCTION ASSISTANT
DINO ZUCCONI

SENIOR DESIGNER
JASON VANDIVER

DESIGNERS
CRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA

DESIGNER ASSISTANT
LAURA SCHLATMANN

SENIOR ONLINE ENGINEER
IGOR PEVAC

PRODUCTION INTERN
NATHAN CRAIG

STUDIO AUDIO DIRECTOR, AUDIO
JOEL SIMMONS

AUDIO DIRECTOR, SOUND/AUDIO
VINCE PONTARELLI

AUDIO MANAGER, AUDIO
SEAN CHARLES

LEAD SOUND/AUDIO DESIGNER
JOSH JONES

AUDIO/DIALOGUE SYSTEM DESIGNER
BRYAN SHERRILL

ASSOCIATE AUDIO PRODUCER
PATRICK JARRET

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

VOICE OVER TALENT
JERRY "KING" LAWLER
MICHAEL COLE
JOHN LAYFIELD "JBL"
TRIPLE H
PAUL HEYMAN
JASON ALBERT "COACH BLOOM"
LILIAN GARCIA

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

SPECIAL THANKS TO
STEVE ISLAS
RYAN KATZ

CREATIVE DIRECTOR
LYNELL JINKS

LEAD CHARACTER ARTIST
JONATHAN GREGORY

SENIOR CHARACTER ARTIST
YUKI TAKAHASHI

ANIMATION TEAM LEAD
SHANE MACPHERSON

LEAD ANIMATOR
JESSICA WU

ANIMATORS
BRIAN RUST
DAVID J. YUEN
ERIC STURGEON
GEORGE BANKS
GEORGE FLEITES
HANNAH MARIE ADDINGTON
JEREMIAH STEWART
KAMRON EWING
MATT PEPOINIS
PREET UPPAL
RYAN WALKER
THOMAS VAN CISE
WESLEY TREECE

MANAGER, TRANSLATION
YURI TANAKA

TRANSLATORS
AKANE YAMAMOTO
ANNIE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT TEAM

SPECIAL THANKS
DREW COMO
DARIN ITO
NOBU TAGUCHI
CELIAN VARINI
JACK LEUNG
CHRIS KALOS
SABINE BLAIR
JOHN FRIAR
BRUNO BUZZETTI
JOSH ATKINS
ROBERT CLARKE
ETIENNE GRUNENWALD
ERIC MASSOUD

2K WWE TEAM EXTERNAL CONTRACTORS

PHOTOGRAPHER
DAVID KNOX

PHOTOGRAPHER'S ASSISTANT
SHANE BARTLETT

WRITERS
ANTHONY RIPO
JEREMY BROWN
KEVIN MARSHALL
MICHAEL NOTARILE
PATRICK SKELLY
SCOTT JOHNSON

EXTERNAL TRANSLATION SERVICES

EXTERNAL TRANSLATORS
JUNKO KUSUDA
MITSURU SAYO
REIKO FUJIMOTO

DIGITAL HEARTS USA INC.
DAIJI HAMAZAKI
DANIEL CASTILLO
ERIC KWAN
JOHN YAMAMOTO
RYO YAMAGUCHI
SATOMI AIHARA
YOSHIKO TAKENAKA

MOTION CAPTURE TALENT
KENNY LAYNE
BRANDON SILVESTRY
SHAUN RICKER
SANATANA GARRETT
TRACY SHARRER
MICHAEL SHARRER
SCHUYLER ANDREWS
MICHAEL BRENDLI
RYAN CLARK
THEODORE PERKINS
TYSHAUN WHITSON
GREG MARASCIULO

MARTIN RUBALCABA
JONATHAN FIGUEROA
MICHAEL HETTINGA

UXMAGICIANS INC.

EXECUTIVE CREATIVE DIRECTOR
ALFONZO "ZO" BURTON

CREATIVE DIRECTOR
JOZIAS DAWSON

SENIOR UI/UX DESIGNER
KRISTIAN AKERSTROM

ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES

PIXELTAMER.NET

CEO
CARSTEN ORTHBANDT

NETWORK ENGINEER
CHRISTOPH PECH

2K PUBLISHING

PRESIDENT
CHRISTOPH HARTMANN

C.O.O.
DAVID ISMAILER

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
GREG THOMAS

EVP, SPORTS DEVELOPMENT
JEFF THOMAS

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
JOSH ATKINS

CREATIVE DIRECTOR
ERIC SIMONICH

SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION
JACK SCALICI

SR. MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION
JOSH ORELLANA

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANT
CATHY NEELEY

DIRECTOR OF RESEARCH AND PLANNING
MIKE SALMON

SR. MARKET RESEARCHER
DAVID REES

USER TESTING MANAGER
FRANCESCA REYES

USER RESEARCHER
JONATHAN BONILLAS

MOTION CAPTURE SUPERVISOR
DAVID WASHBURN

MOTION CAPTURE PRODUCTION ASSISTANT
MARILYN ESCOBAR

MOTION CAPTURE STAGE MANAGER
ANTHONY TOMINIA

MOTION CAPTURE MEDIA SUPERVISOR
J. MATEO BAKER

MOTION CAPTURE ASSISTANT DIRECTOR
JENNIE ANTONIO

MOTION CAPTURE STAGE TECHNICIANS
EMMA CASTLES
JEREMY SCHICHEL
ALEXANDRA GRANT
CHRISTOPHER BARTON

MOTION CAPTURE PRODUCTION MANAGER
CHARLES GHISLANDI

MOTION CAPTURE SPECIALISTS
RYAN GIRARD
MICHELLE HILL
JOSE GUTIERREZ
GIL ESPANTO
JEREMY WAGES

MOTION CAPTURE TECHNICAL MANAGER
NATEON AJELLO

MOTION CAPTURE PIPELINE ENGINEER
CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

MOTION CAPTURE AUDIO ASSISTANT
ANDREW HANSON

MOTION CAPTURE CAMERA OPERATORS
ALAN RICARDEZ
MIKE MONTOYA
CONNOR VICKERS
CODY FLOWERS
BRIAN BISBY

2K CORE TECH

VP, TECHNOLOGY
MARK JAMES

DIRECTOR OF ENGINEERING
DAVID R. SULLIVAN

OPERATIONS MANAGER, CORE TECH
PETER DISCOLL

SR. ONLINE ARCHITECT
LOUIS EWENS

PRINCIPAL TECHNICAL ARTIST
JONATHAN TILDEN

SENIOR TECHNICAL ARTIST
KRIS DEMARTINI

SENIOR SOFTWARE ENGINEER
MITCHELL FISHER

SOFTWARE ENGINEERS
JACK LIU
JASON HOWARD

2K MARKETING

SVP, MARKETING
SARAH ANDERSON

VP OF INTERNATIONAL MARKETING
MATTHIAS WEHNER

VP OF MARKETING
CHRIS SNYDER

DIRECTOR OF MARKETING
BRYCE YANG

PRODUCT MANAGER
EDIZ BASOL

COMMUNITY MANAGER
BRYAN VORE

MARKETING COORDINATOR
ROBERT HEARON

VP OF COMMUNICATIONS, THE AMERICAS
RYAN JONES

SR. COMMUNICATIONS MANAGER
JAIME JENSEN

COMMUNICATIONS COORDINATOR
ERICA HEBERT

SR. DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION
JACKIE TRUONG

MANAGER, MARKETING PRODUCTION
HAM NGUYEN

MARKETING PRODUCTION ASSISTANT
NELSON CHAO

PROJECT MANAGER
HEIDI OAS

SR. GRAPHIC DESIGNER
CHRISTOPHER MAAS

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION
KENNY CROSBIE

**VIDEO EDITOR/MOTION
GRAPHICS DESIGNERS**
MICHAEL REGELEAN
ERIC NEFF

VIDEO EDITOR
PETER KOEPPEN

ASSOCIATE VIDEO EDITORS
DOUG TYLER
NICK PYLVANAINEN

ART DIRECTOR, WEB
GABE ABARCAR

WEB DIRECTOR
NATE SCHAUMBERG

SR. WEB DESIGNER
KEITH ECHEVARRIA

SR. WEB DEVELOPER
ALEX BEUSCHER

WEB DEVELOPER
GRYPHON MYERS

WEB PRODUCER
TIFFANY NELSON

CHANNEL MARKETING MANAGERS
ANNA NGUYEN
MARC MCCURDY

PARTNER MARKETING SPECIALIST
KELSIE LAHTI

**DIRECTOR, PARTNERSHIPS
& LICENSING**
JESSICA HOPP

**MANAGER, PARTNERSHIPS
& LICENSING**
RYAN AYALDE

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

INTERNATIONAL PROJECT MANAGER
BEN KVALO

SR. DIRECTOR OF EVENTS
LESLEY ZINN ABARCAR

EVENTS MANAGER
DAVID ISKRA

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE
IMA SOMERS

CUSTOMER SERVICE MANAGER
DAVID EGGERS

CUSTOMER SERVICE COORDINATOR
JAMIE NEVES

CUSTOMER SERVICE LEAD
CRYSTAL PITTMAN

**SENIOR CUSTOMER
SERVICE ASSOCIATES**
ALICIA NIELSEN
RYOSUKE KUROSAWA

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR
MIKE THOMPSON

2K OPERATIONS

SVP, SR.COUNSEL
PETER WELCH

COUNSEL
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

VP, PUBLISHING, OPERATIONS
STEVE LUX

DIRECTOR OF LABEL OPERATIONS
RACHEL DIPAOLO

DIRECTOR OF ANALYTICS
MEHMET TURAN

SR. DATA ANALYST
ADAM DOBRIN

SR. ANALYST
TUOMO NIKULAINEN

DIRECTOR OF OPERATIONS
DORIAN REHFELD

PARTNER MARKETING MANAGER
DAWN EARP

LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST
XENIA MUL

OPERATIONS COORDINATOR
AARON HISCOX

2K IT & ONLINE OPERATIONS

SENIOR DIRECTOR, 2K IT
ROB ROUBEUSH

SR. IT MANAGER
BOB JONES

SR. NETWORK MANAGER
RUSSELL MAINS

SR. SYSTEMS ENGINEER
JON HEYSEK

ONLINE SYSTEMS ENGINEERS
ANDREW BASTIEN
JOSEPH DAVILA
SCOTT DARONE
TIM LYNCH
GRZEGORZ DZIEN
PETER PRIBYLINCEK
PETR FIALA

NOC MANAGER
VACLAV DOLEZAL

SECURITY SYSTEMS ENGINEER
LEE RYAN

NETWORK ENGINEER
DON CLAYBROOK

SYSTEMS ADMINISTRATORS
FERNANDO RAMIREZ
TAREQ ABBASSI
SCOTT ALEXANDER
DAVIS KRIEGHOFF

IT ANALYST
MICHAEL CACCIA

2K QUALITY ASSURANCE

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

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER
JEREMY FORD

**QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER
- SUPPORT TEAMS**
SCOTT SANFORD

**QUALITY ASSURANCE SENIOR LEAD -
SUPPORT TEAMS**
JOSH LAGERSON

PROJECT ASSOCIATE LEAD
MATT NEWHOUSE

LEAD TESTERS - SUPPORT TEAM
CHRIS ADAMS
NATHAN BELL

ASSOCIATE LEAD TESTERS
JOSHUA COLLINS
ZACK GARTNER
JARED SHIPPS
JORDAN WINEINGER

SENIOR TESTERS
CARLOS ANAYA
ASHLEY CAREY
JR DABINETT
DAVID DRAKE
SHAYLEA GALLAGHER
ANDREW GARRETT
JUSTIN HANDLEY
GREG JEFFERSON
ADAM JUNIOR

ROBERT KLEMPNER
KRISTINE NACES
MICHELLE PAREDES
JONATHAN VILLARIAS
JUSTIN WOLF

QUALITY ASSURANCE TESTERS

MATTHEW ABOG
JOEL APOSTOL
CHARLENE ARTUZ
STEVEN BARLING
AMANDA BASSETT
SIMEON BLUE-CLOUTIER
TIFFANY CHUNG
LOUIS DELGADO
HUGO DOMINGUEZ
JON EISNAUGLE
CAMERON FIELDER
BRYAN FRITZ
DEMETRI GHAENI
DEREK HAYES
SETH KENT
ETHAN LEE
ZACHARY LITTLE
VANCE LUCIDO
JEN LUNDERS
JAE MAIDMAN
SACHA MOCTEZUMA
SABRINA NEAL
CORY NELSON
BRANDON OWEN
TODD PHILLIPS
DOUGLAS REILLY
LAUREN RISVOLD
DONNIE SANCHEZ
DEVAN SERRATO
JAMES VARGA
SHAWAWN WASHINGTON
ALEXIS WHITE
ROB WILLIAMS

SPECIAL THANKS

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

2K CHINA CHENGDU QUALITY ASSURANCE

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
ZHANG XI KUN

QUALITY ASSURANCE SUPERVISOR
STEVE MANNERS

QUALITY ASSURANCE LEAD
HUANG CHENG

**QUALITY ASSURANCE
SENIOR TESTERS**
DENG JIAN

QUALITY ASSURANCE TESTERS

LU YI
ZHUO YU
WANG PENG TAO
ZHANG YI HAO
ZHANG XIAO PENG
GE XING
WANG YING
SONG QIAN
FAN HAO RAN
WU JIANG QIAO

SPECIAL THANKS

ZHAO HONG WEI
HU XIANG
XIE YA XI
SU WAN QING
LI HUA
ZHANG PEI

2K INTERNATIONAL

VP, PUBLISHING OPERATIONS
MURRAY PANNELL

**INTERNATIONAL MARKETING
& COMMUNICATIONS DIRECTOR**
JON ROOKE

**HEAD OF INTERNATIONAL
PRODUCT MARKETING**
DAVID HALSE

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER
AURELIEN PALLEGAMAGE

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER
NICOLAS STEMELEN

SNR INTERNATIONAL PR MANAGER
WOUTER VAN VUGT

INTERNATIONAL PR MANAGER
ROISIN DOYLE

**INTERNATIONAL COMMUNITY
& SOCIAL MANAGER**
IBRAHIM BHATTI

INTERNATIONAL TERRITORY MANAGER
WARNER GUINÉE

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

**LOCALIZATION & CREATIVE SERVICES
MANAGER**
NATHALIE MATHWEIS

LEAD PROJECT MANAGER
EMMA LEPEUT

DESIGN TEAM
TOM BAKER
JAMES QUINLAN
JAMES CROCKER

**EXTERNAL LOCALIZATION GROUP
SYNTHESIS**

SPECIAL THANKS
SAJJAD MAJID

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALISATION QA MANAGER
JOSÉ MIÑANA

MASTERING ENGINEER
WAYNE BOYCE

MASTERING TECHNICIAN
ALAN VINCENT

LOCALISATION QA SENIOR LEAD
OSCAR PEREIRA

LOCALISATION QA PROJECT LEAD
FLORIAN GENTHON

LOCALISATION QA LEADS
ALBA LOUREIRO
ELMAR SCHUBERT
JOSE OLIVARES

ASSOCIATE LOCALISATION QA LEADS
CRISTINA LA MURA

**SENIOR LOCALIZATION
QA TECHNICIANS**
CHRISTOPHER FUNKE
ENRICO SETTE
HARALD RASCHEN
JOHANNA COHEN
SERGIO ACCETTURA

LOCALIZATION QA TECHNICIANS
BENNY JOHNSON
CLEMENT MOSCA
DANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
GABRIEL URIARTE
GIAN MARCO ROMANO
GULNARA BIXBY
IRIS LOISON
JAVIER VIDAL
JULIO CALLE ARPON
LUCA MAGNI
MANUEL AGUAYO
MARTIN SCHÜCKER
MATTEO LANTERI
NAMER MERLI
NICOLAS BONIN
NORIKO STATON
PABLO MENÉNDEZ

PATRICIA RAMÓN
ROLAND HABERSACK
SAMUEL FRANCA
SEON HEE C. ANDERSON
SHAWN WILLIAMS-BROWN
SHERIF MAHDY FARRAG
STEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPER
TONI LÓPEZ
YURY FESECHKA

2K INTERNATIONAL TEAM

AGNÈS ROSIQUE
ALAN MOORE
BEN LAWRENCE
BEN SECCOMBE
BERNARDO HERMOSO
CARLO VOLZ
DAN COOKE
DIANA FREITAG
DOMINIQUE CONNOLLY
JAN STURM
JEAN PAUL HARDY
JESUS SOTILLO
LIEKE MANDEMAKERS
MATT ROCHE
NATALIE GAUSDEN
OLIVIER TROIT
RICHIE CHURCHILL
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
STEFAN EDER

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

ANTHONY DODD
MARTIN ALWAYS
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
DENISA POLCEROVA
ROBERT WILLIS

2K ASIA TEAM

GENERAL MANAGER, ASIA
JASON WONG

ASIA MARKETING DIRECTOR
DIANA TAN

ASIA MARKETING MANAGER
DANIEL TAN

SR. PRODUCT EXECUTIVE
ROHAN ISHWARLAL

PRODUCT EXECUTIVE
SHARON LIM

SENIOR BRAND MANAGER
JASON DOU

JAPAN MARKETING MANAGER
MAHO SAWASHIMA

KOREA MARKETING MANAGER
DINA CHUNG

SENIOR LOCALIZATION MANAGER
YOSUKE YANO

LOCALIZATION COORDINATOR
PIERRE GUIJARRO

LOCALIZATION ASSISTANT
YUSAKU MINAMISAWA

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS
EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINE TAN
TAKAKO DAVIS
RYOKO HAYASHI

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

ERIK FORD
SYN CHUA
ELLEN HSU
KELVIN AHN
PAUL ADACHI
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
AIKI KIHARA
FRED JOHNSON
KEN TILAKARATNA
ANNA CHOI
JOOKYOUNG HYUN
CYNTHIA LEE
ZACHARY ZAINUDDIN

SPECIAL THANKS
STRAUSS ZELNICK
KARL SLATOFF
LAINIE GOLDSTEIN
DAN EMERSON
JORDAN KATZ
DAVID COX
TAKE-TWO SALES TEAM
TAKE-TWO DIGITAL SALES TEAM
TAKE-TWO CHANNEL MARKETING TEAM
SIOBHAN BOES
HANK DIAMOND
ALAN LEWIS
DANIEL EINZIG
CHRISTOPHER FIUMANO
PEDRAM RAHBARI
JENN KOLBE
2K IS TEAM
GREG GIBSON
TAKE-TWO LEGAL TEAM
DAVID BOUTRY
JUAN CHAVEZ
RAJESH JOSEPH
GAURAV SINGH
ALEXANDER RANEY
BARRY CHARLETON
JON TITUS
GAIL HAMRICK
TONY MACNEILL
CHRIS BIGELOW
BROOKE GRABRIAN
KATIE NELSON

CHRIS BURTON
CHRISTINA VU
BETSY ROSS
PETE ANDERSON
OLIVER HALL
MARIA ZAMANIGO
NICHOLAS BUBLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
GWENDOLINE OLIVIERO
ARIEL OWENS-BARHAM
KYRA SIMON
ASHISH POPLI
WALLACE ELTUS

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

EVP OF CONSUMER PRODUCTS
CASEY COLLINS

VP OF INTERACTIVE LICENSING
ED KIANG

DIRECTOR OF GAMES
DAVID WOLDMAN

GLOBAL BRAND ASSURANCE MANAGER
ASHLEY ZUZIK

SENIOR VICE PRESIDENT, PRODUCTION
CHRIS KAISER

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

VP OF BRANDING & DEVELOPMENT
ROB CINGUINA

SENIOR PRODUCERS
MIKE CALABRESE
MICHAEL BEARD
MARC POMARICO

MANAGING PRODUCER
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

SENIOR ASSOCIATE PRODUCER
ALEX PIERCE

PRODUCER
PAUL VERBITSKY

ASSOCIATE PRODUCERS
KEVIN SUTTON

PRODUCTION ASSISTANTS

ALLAURA PAGANO
MATHEW MILLER
MICHAEL SHUPP
TIMOTHY DAYTON
MEGAN FLOYD
JOSE MORENO JR
DAVID WALSH
RACHEL VERRIER

EDITING

KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
MIKE LEE
SLIM SIMON

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

SENIOR DIRECTOR, 3D
KEVIN CALLAHAN

SENIOR DIRECTOR, 2D
DAN ORMSBY

BROADCAST MEDIA MANAGER

ERIC MASSOUD
MATTHEW BRUCATO
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
BRENDEN KELLEHER
JOE MARTINDALE

PRODUCTION COORDINATOR

AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

PRODUCTION MANAGER

SUSAN SCHULTZ

ART DIRECTORS

SOYON YUN
SJ DELUISE

2D SENIOR GRAPHIC DESIGNERS

DIONISIOS EFKARPIDIS
MIKE KINNEY

2D GRAPHIC DESIGNER 2

SEAN MATOS
PAUL ROBINSON
GAETAN DESIMONE
COREY PETRINI

2D GRAPHIC DESIGNER 1

DEREK RAGOS

2D JUNIOR GRAPHIC DESIGNER

AVERY SUTTON

VICE PRESIDENT,

INTELLECTUAL PROPERTY
LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY
FRANK VITUCCI

ASSOCIATE PHOTO ARCHIVISTS

JOSHUA TOTTENHAM
JD SESTITO

JUNIOR COPYWRITER

STEVE URENA

CREATIVE DIRECTOR

JOHN F JONES II

**CREATIVE DIRECTOR GLOBAL
LICENSING**

JOE GIORNO

**SENIOR VICE PRESIDENT,
CREATIVE SERVICES**

STAN STANSKI

VP, TALENT OPERATIONS

MARK CARRANO

MUSIC

EXECUTIVE SOUNDTRACK PRODUCER

SEAN "DIDDY" COMBS AKA PUFF DADDY
IN CONJUNCTION WITH REVOLT MEDIA
& TV LLC AND BAD BOY ENTERTAINMENT
LLC

MUSIC CREDITS AVAILABLE AT [HTTPS://
WWW.2K.COM/WW2K17/CREDITS](https://www.2k.com/ww2k17/credits)

INTERNATIONAL COPYRIGHTS SECURED.
USED BY PERMISSION. ALL RIGHTS
RESERVED. DO NOT DUPLICATE.

WARNING: IT IS A VIOLATION OF FEDERAL
COPYRIGHT LAW TO SYNCHRONIZE
THIS VIDEO GAME WITH VIDEO TAPE OR
FILM, OR TO PRINT THE COMPOSITION(S)
EMBODIED ON THIS VIDEO GAME IN THE
FORM OF STANDARD MUSIC NOTATION,
WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN
PERMISSION OF THE COPYRIGHT OWNER.

ZLIB COPYRIGHT (C) 1995-2014 JEAN-
LOUP GAILLY AND MARK ADLER

THIS SOFTWARE IS PROVIDED 'AS-IS';
WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTY. IN NO EVENT WILL THE
AUTHORS BE HELD LIABLE FOR ANY
DAMAGES ARISING FROM THE USE OF
THIS SOFTWARE.

PERMISSION IS GRANTED TO ANYONE TO
USE THIS SOFTWARE FOR ANY PURPOSE,
INCLUDING COMMERCIAL APPLICATIONS,
AND TO ALTER IT AND REDISTRIBUTE IT
FREELY, SUBJECT TO THE FOLLOWING
RESTRICTIONS:

1. THE ORIGIN OF THIS SOFTWARE MUST
NOT BE MISREPRESENTED; YOU MUST
NOT CLAIM THAT YOU WROTE THE
ORIGINAL SOFTWARE.
IF YOU USE THIS SOFTWARE IN A
PRODUCT,
AN ACKNOWLEDGMENT IN THE
PRODUCT DOCUMENTATION WOULD BE
APPRECIATED BUT IS NOT REQUIRED.

2. ALTERED SOURCE VERSIONS MUST BE
PLAINLY MARKED AS SUCH, AND MUST
NOT BE MISREPRESENTED AS BEING THE
ORIGINAL SOFTWARE.

3. THIS NOTICE MAY NOT BE REMOVED
OR ALTERED FROM ANY SOURCE
DISTRIBUTION.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY
THE COPYRIGHT HOLDERS AND
CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY
EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS
FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE
LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,
INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING,
BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF
SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS
OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND
ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER
IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT
(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF
THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF
THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

ALL TRADEMARKS ARE THE PROPERTY
OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

THE NAMES AND LOGOS OF ALL
STADIUMS ARE TRADEMARKS OF THEIR
RESPECTIVE OWNERS AND ARE USED BY
PERMISSION.

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (diese „Vereinbarung“) kann in unregelmäßigen Abständen aktualisiert werden. Die aktuell gültige Version wird auf www.take2games.com/ueia (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE“ BEINHÄLT SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT, INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA („LIZENZGEBER“) SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/privacy, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spielplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwaredokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt am dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Urheberrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszuliegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, Arbeits, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzlichen Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:

die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;

die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;

die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);

eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht; die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben); die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);

die Software in einem Computerspielercenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen; die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;

Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;

einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;

zu cheaten bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;

gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;

die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen

Erportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN: Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures“) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpackt, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragraphen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung

übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHÄDIGT DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN: Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder anderer Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. anderer Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software - Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sofern ihm nicht vonsonst der geltenden Gesetze verboten, ist der Lizenzgeber berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen einschließlich, unter anderem, alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar jederzeit und ohne Angabe von Gründen.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Aufdesigns, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software Urheberrechte Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urhebererschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

INTERNETANSCHLUSS: Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters ("Drittanbieter-Konto"), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Softwareokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein software spezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten ("Benutzerkonto") einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

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

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

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich verteilen.

VERDIENST ODER ERWIRB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELEN GEGENSTÄNDEN: Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Die Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielrunde oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als "Software-Store" bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie unterlizensiert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugewogener Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das

Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

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

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

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

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

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

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

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

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

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

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzutzerklärung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb ihres Heimatlands, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung Ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestenlistenrangs, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und

anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter www.take2games.com/privacy in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

GEWÄHRLEISTUNG

BEGRENZTE Gewährleistung: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltende Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole.

Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software; oder, dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist; oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Länder den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind, und gilt nicht für den normalen Verschleiß.

Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

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

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

HAFTUNGSFREISTELLUNG

Sie sind damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund Ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind.

IN KEINEM FALL HAFTET DER LIZENZGEBER FÜR BESONDERE, NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADEN NERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGENSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.

IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESETZTEN KLAGEFORM, JEMALS ÜBER DEN VON IHNEN IN DEN VORANGEANGEBENEN ZWÖLF (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBÜHREN BEZIEHUNGSWEISE ÜBER EINEM BETRAG VON US \$ 200 – JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HÖHERE IST.

DA EINIGE STAATEN/LÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWIEGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, TOD ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESE BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE SOWIE ALLE SICH ANDERWEIT AUS DER VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. DIESER GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EINE INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ ÜBERSCHRIKT WIRD, DESSEN FOLGEN UNAUSWEICHLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON RICHTSARTIGKEIT ZU RICHTSARTIGKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRIITANBIETERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTEN IRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. VON KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE ERREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. VON ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNEN.

BENÜTIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigt. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele) wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode benachrichtigen, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen, oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihre Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten,

sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz(c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nachstehend angegebenen Standort.

BILIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL

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

STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenersatzung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber bezugsfähig frei.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

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

VERSCHIEDENES

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

ANWENDBARES RECHT

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

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, USA.

Alle anderen Bestimmungen und Bedingungen der EULA gelten für die Verwendung der Software.

Executive Soundtrack Producer Sean "Diddy" Combs AKA Puff Daddy in Zusammenarbeit mit Revolt Media & TV LLC und Bad Boy Entertainment LLC.

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. Alle Rechte vorbehalten. 2K, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Markenzeichen und/oder eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Die WWE-Programme, Superstaramen, Bilder, Abbildungen, Slogans, Wrestling-Moves, Marken, Logos und Urheberrechte sind das ausschließliche Eigentum der WWE und ihrer Tochterunternehmen. © 2016 WWE. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen, Logos und Urheberrechte sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



REVOLT