

WWE 2K17



2K

SICHERHEITSHINWEISE

• Diese Disc enthält Software für das PlayStation®3-System. Verwenden Sie diese Disc niemals mit einem anderen System, da dieses sonst beschädigt werden könnte. • Diese Disc entspricht ausschließlich den Spezifikationen für PlayStation®3 in den PAL-Ländern. Sie kann nicht auf Systemen mit anderen Spezifikationen für PlayStation®3 verwendet werden. • Lesen Sie sich die PlayStation®3-Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine fehlerfreie Handhabung des Systems zu gewährleisten. • Legen Sie diese Disc immer mit der zu lesenden Seite nach unten in Ihr PlayStation®3-System ein. • Berühren Sie nie die Oberfläche der Disc. Greifen Sie sie immer an den Seiten. • Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der Disc. Wenn Schmutz auf die Oberfläche kommt, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen trockenen Tuch sauber. • Bewahren Sie die Disc niemals in der Nähe von Wärmequellen oder feuchter Umgebung auf und setzen Sie sie keinem direkten Sonnenlicht aus. • Verwenden Sie keine beschädigten oder deformierten Discs oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

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.

3-D-GESUNDHEITSWARNUNG

Manche Menschen verspüren Unbehagen (wie z. B. Belastung oder Erschöpfung der Augen oder Übelkeit), wenn sie sich 3-D-Videos ansehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele auf 3-D-Fensehgeräten spielen. Wenn Sie solches Unbehagen verspüren, sollten Sie unverzüglich den Gebrauch des Fernsehgeräts einstellen, bis die Beschwerden nachlassen.

Allgemein empfehlen wir Ihnen, Ihr PlayStation®3-System nicht über längere Zeit ohne Unterbrechungen zu benutzen und pro Spielstunde eine Pause von 15 Minuten einzulegen. Beim Betrachten von 3-D-Videos oder dem Spielen von stereoskopischen 3-D-Videospielen variiert die Länge und Häufigkeit der notwendigen Pausen allerdings je nach Person. Bitte pausieren Sie lange genug, sodass eventuelle Beschwerden nachlassen können. Falls die Symptome bestehen bleiben, wenden Sie sich bitte an einen Arzt.

Das Sehvermögen von kleinen Kindern (besonders den unter Sechsjährigen) ist noch in der Entwicklung begriffen. Fragen Sie Ihren Kinderarzt oder Augenarzt um Rat, bevor Sie kleinen Kindern erlauben, 3-D-Videos anzusehen oder stereoskopische 3-D-Videospiele zu spielen. Kleine Kinder sollten von Erwachsenen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie die obigen Empfehlungen einhalten.

RAUBKOPIEN

Die unautorisierte Vervielfältigung des gesamten Produkts oder einzelner Teile und die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sind strafbare Handlungen. Raubkopien schädigen den Konsumenten und seriöse Entwickler, Publisher und Einzelhändler. Wenn Sie den Verdacht haben, dass es sich bei diesem Produkt um eine Raubkopie handelt, oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßig kopierte Produkte haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundenservice. Die Nummer finden Sie auf der Rückseite dieses Software-Handbuchs.

SYSTEMSOFTWARE AKTUALISIEREN

Nähere Details dazu, wie Sie die Systemsoftware für das PlayStation®3-System aktualisieren können, finden Sie unter eu.playstation.com oder in der Kurzanleitung des PS3™-Systems.



Auf der Rückseite dieses Handbuchs finden Sie die Nummern für den Kundenservice.

EUROPAWEITES SYSTEM PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION) ZUR VERGABE VON ALTERSEMPFEHLUNGEN

Das europaweite System PEGI zur Vergabe von Altersempfehlungen schützt Minderjährige vor Spielen, die für ihre Altersgruppe nicht geeignet sind. **BITTE BEACHTEN SIE:** Dies ist keine Richtlinie für den Schwierigkeitsgrad des Spiels. Besuchen Sie www.pegi.info für weitere Informationen.

PEGI besteht aus drei Einstufungskriterien, die es Eltern und anderen Käufern ermöglichen, eine sachkundige Auswahl, passend für das Alter des zukünftigen Spielers, zu treffen. Das erste Kriterium ist eine Alterseinstufung:



Das zweite Kriterium der Altersempfehlung kann aus einem oder mehreren Inhaltssymbolen bestehen, die die Art des Spielinhalts anzeigen. Die Anzahl dieser Inhaltssymbole ist vom Spiel abhängig. Die Altersempfehlung des Spiels spiegelt die Intensität von dessen Inhalt wider. Es gibt die folgenden Inhaltssymbole:



Das dritte Kriterium ist eine Kennzeichnung, die anzeigt, dass das Spiel online gespielt werden kann. Diese Kennzeichnung darf nur von Online-Spiele-Anbietern verwendet werden, die sich dazu verpflichten, gewisse Standards aufrechtzuerhalten. Diese Standards beinhalten den Schutz von Minderjährigen in Online-Spielen.

Besuchen Sie www.pegionline.eu für weitere Informationen.



KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Dieses Produkt besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen. Diese können Sie für das PlayStation®3-System einstellen, um das Abspielen von Produkten zu verhindern, deren Kinder- und Jugendschutzeinstufung eine höhere als die eingestellte Altersfreigabe erfordert. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung des PS3™-Systems.

Dieses Produkt wurde mit dem „PEGI“-Einstufungssystem bewertet. Die „PEGI“-Einstufungssymbole und -Inhaltsbeschreibungen sind auf der Packung dargestellt (mit Ausnahme der Länder, in denen es eine gesetzliche Regelung gibt). Es besteht die folgende Beziehung zwischen dem „PEGI“-Einstufungssystem und den Kinder- und Jugendschutzeinstufungen:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	9	7	5	3	2
 „PEGI“- ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	18	16	12	7	3
 ALTERSGRUPPE	Keine Jugendfreigabe	Frei ab 16 Jahren	Frei ab 12 Jahren	Frei ab 6 Jahren	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PS3™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

BLES-02190

NUR ZUM PRIVATEN GEBRAUCH: Diese Software ist nur zum Spielen auf autorisierten PlayStation®3-Systemen zugelassen. Eine Aktualisierung der PlayStation®3-System-Software kann erforderlich sein. Jeder unberechtigte Zugriff und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. Der WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2015 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORIZIERT. PlayStationNetwork, PlayStationStore und PlayStationHome unterliegen den Nutzungsbedingungen und sind nicht in allen Ländern und Sprachen verfügbar (eu.playstation.com/terms). Breitband-Internet-Service notwendig. Die Nutzer sind für die Breitband-Zugangsgebühren verantwortlich. Einige Inhalte sind gebührenpflichtig. Nutzer müssen 7 Jahre oder älter sein und Nutzer unter 18 Jahren benötigen die Erlaubnis ihrer Eltern. Netzwerkfunktionen können nach angemessener Ankündigung entzogen werden. Weitere Informationen unter eu.playstation.com/gameservers. Nur für den Verkauf in Europa, dem Nahen Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

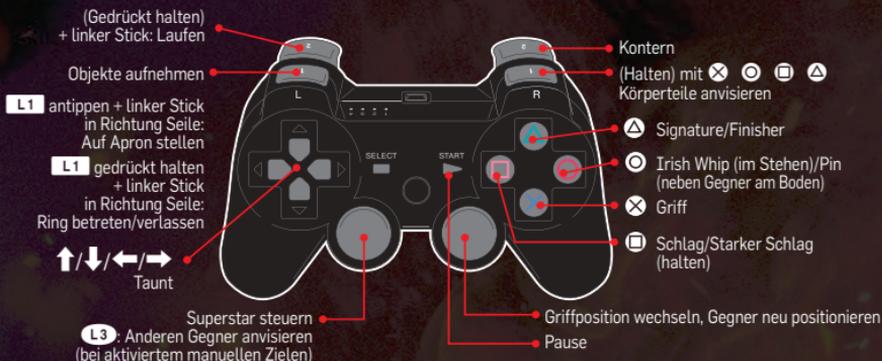
„PS“, „PlayStation“, „PS3“, „ΔOXO“, „SIXAXIS“, „DUALSHOCK“ und „PS Move“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. „Blu-ray Disc™“ and „Blu-ray™“ are trademarks of the Blu-ray Disc Association. WWE 2K16 © 2015 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Yukes. Made in Austria. All rights reserved.



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.

SPIELSTEUERUNG



KETTENGRIFFE

Im Stehen ausgeführte Griffe werden bei **WWE 2K17** durch einen dieser vier Kettengriffe eingeleitet: Einen Kettengriff baust du auf, indem du dich einem nicht ermüdeten, stehenden Gegner näherst und **X** drückst sowie gleichzeitig den linken Stick **↑/↓/←/→** bewegst.

Griff (5 verschiedene Arten): **X** + linker Stick **↑/↓/←/→** oder einfach **X** ohne linken Stick

Haltegriff wechseln: Rechter Stick **↑/↓/←/→**

Breaking Point Submission: **X** gedrückt halten

Schlag/Starker Schlag: **□/□** gedrückt halten

Gegner durch den Ring ziehen: **L2** + **R2** gedrückt halten und linken Stick bewegen

Irish Whip: **○**

Kettengriff lösen: **L1**

BETÄUBUNGSGRIFFE

Betäubungsgriffe führst du aus, indem du dich ermüdeten Gegnern von vorne oder hinten näherst und **X** drückst. Alternativ drücke **X** und bewege den linken Stick **↑/↓/←/→** in eine beliebige Richtung für einen starken Griff.

Griff (5 verschiedene Arten): **X** oder **X** + linker Stick **↑/↓/←/→**

Breaking Point Submission: **X** gedrückt halten

Gegner umdrehen: Rechter Stick + **↓**

Snapmare in sitzende Position: Rechter Stick **←** oder **→**

Im Kettengriff halten: **L2** + **R2** gedrückt halten und loslassen

GEGNER NEU POSITIONIEREN

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

LIEGENDE GEGNER

Gegner hochheben: Rechter Stick **↑**

Gegner umdrehen: Rechter Stick **→** oder **←**

Gegner hochheben und sich hinter ihn stellen: Rechter Stick **↓**

ERMÜDETE GEGNER IN DER ECKE

Gegner umdrehen: Rechter Stick **→** oder **←**

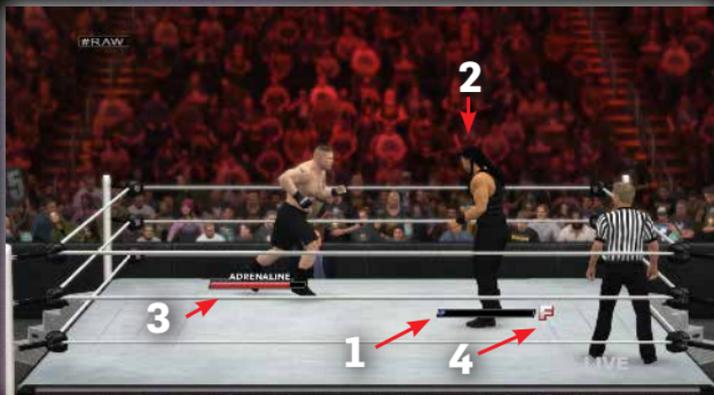
Hochheben und oben auf Turnbuckle platzieren: Rechter Stick **↑**

In Tree Of Woe platzieren (kopfüber in der Ecke hängen): Rechter Stick **↓**

ERMÜDETE GEGNER IN DEN SEILEN

Gegner auf mittlerem Seil platzieren: Rechter Stick in beliebige Richtung

SPIELBILDSCHIRM



- 1. Schwunganzeige:** Schwung baust du durch Angriffe und Taunts auf.
- 2. Reversal-Hinweis:** Drücke rechtzeitig **R2**, um den Angriff des Gegners zu kontern.
- 3. Adrenalin-Anzeige:** Ist sie leer, kannst du vorübergehend nicht rennen.
- 4. Signature/Finisher:** Drücke **△**, sobald der Hinweis angezeigt wird, um deinen Signature/Finisher auszuführen.

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.

Erstellte Superstars: Erstelle deine eigenen Superstars oder passe **WWE**-Superstars aus dem Roster an!

Superstar-Zubehör: Verleihe deinen Lieblings-**WWE**-Superstars einen neuen Look, indem du ihre Einzugs- und Ringkleidung farblich anpasst.

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.

Erstelltes Logo: Lass deiner Kreativität freien Lauf und entwirf deine eigenen Logos.

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



WWE-UNIVERSUM

WWE-Universum bietet das ultimative **WWE**-Sandbox-Erlebnis in **WWE 2K17**. Buche Matches, weise Superstars Shows und Pay-per-Views zu, erschaffe Rivalitäten und Bündnisse oder werde Zeuge, wie sie von alleine entstehen. In diesem Modus der nahezu unbegrenzten Möglichkeiten liegt die Entscheidung allein bei dir.



WWE 2K17 MITWIRKENDE

YUKE'S

PRODUCER/SENIOR VICE PRESIDENT
Hiromi Furuta

SENIOR TECHNICAL DIRECTOR
Hiroyuki 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

TECHNICAL DIRECTORS
Tsukasa Kato
Hiroschi Fukuda

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
Akitasugu Hirano

LEAD PROGRAMMERS
Ma Wenchao
Yousuke Sawada

TECHNICAL ARTIST
Jason Barnidge

PROGRAMMERS
Kazuki Iiboshi
Hidehiro Bushisue

SENIOR VP/CHIEF CREATIVE OFFICER
Norifumi Hara

ASSISTANT TECHNICAL DIRECTORS

Reiji Sato
Koji Hayashi
Junichi Taguchi
Shunsuke Hanabusa
Kenichi Yamamoto
LEAD PROGRAMMERS
Atsushi Narita
Shotaro Notsu
Takayuki Kiyohara
Masayuki Makita
Takahiro Tanaka
Takuya Suzuki
Yoshiro Aoki
Tsubasa Ando
Takuya Ishibashi

PROGRAMMERS
Hayato Ebina
Koichi Sato
Tsuyoshi Kobayashi
Emi Ishii

Kousuke Hayashi
Toshiaki Ishihara
Koji Kuri
Satoshi Inoue
Takumi Hirokawa
Hidenori Masaki
Yohhei Hosokawa
Shingo Sogabe
Hiroschi Kanda
Sotaro Arakawa
Shirou Mikata
Yusuke Kakumoto
Masanori Fukuda
Yusuke Sasai
Taichi Nagano
Takafumi Yasuda
Hideyuki Takahashi
Kazuki Omae
Takahiro Odajima
Kazuaki Konuma

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
Bryan Williams

GAME DESIGNERS
Miho Watanabe
Daisuke Ohno
Tatsuya Watanabe
Takashi Yokogawa
Akihide Ike

SOUND DESIGNERS
Kotaro Tamura
Chan Kean Yi

SENIOR MODELING ARTIST
Nobuyuki Fukasawa

LEAD MODELING ARTISTS
Kazuhiro Saito
Akira Sasagawa
Takahiro Banba

MODELING ARTISTS
Kazuyuki Isayama
Shiho Sato
Miho Hashimoto
Jie Wei
Yuki Matsumoto
Kenji Kawabata
Yuu Hara

Masaaki Hashimoto
Takanori Akiyama
Tsuyoshi Nishimura
Tamayo Noguchi
Kyohel Hosomi
Kazuhiro Asakawa
Hiroyuki Minami
Keiko Zama
Junichi Koshino
Motoshi Hiro
Masahito Terazawa
Yuta Ichii
Christian Hagedorny
Kense Hori
Hayato Odeishi
Takumi Oniki

ASSISTANT INTERFACE ART DIRECTOR
Satoshi Kakutani

INTERFACE ARTISTS

Yuzuru Hiroki
Miho Shirota
Naomi Kaneda
Takuya Kawamorita

ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS

Mitsuo Shimizu
Takashi Watanabe
Chizuru Ogura
Yuki Akaba

LEAD ANIMATORS

Daijuro Kakinuma
Tatsuya Maki
Takahiro Oshida
Tatsuya Shimozaki

ANIMATORS

Tsuyoshi Fukuhara
Kazuyuki Miyake
Hiroyuki Wada
Yoshiyuki Iwai
Manami One
Masaru Kishi
Naoki Ishiyama
Akie Okaji
Anjelina Quijano
David Ong
Loonie Baranco
Daniel Kitchens
Aggie Christakis
Norimitsu Takahashi
Yuji Unuma
Eri Yamamoto
Fumiaki Enomoto
Makoto Nishide
Kohei Gushiken
Koji Maruyama
Makoto Yamamoto
Akinari Izumi
Kazuya Matsueda
Yasuhiro Kasagi
Yuya Hirota
Takayuki Hirano
Akira Chodo
Naoki Sato
Toshiyuki Utaka
Hiroki Nishida

GAME DEVELOPMENT ASSISTANTS

Naoto Kuge
Munehika Suzuki
Junichi Hiraoka
Sayaka Morishima
Masato Nojiri

QA ASSISTANT DIRECTORS

Masaki Izuoka
Ryo Ohura

LEAD QA MANAGER

Masayuki Soneda

QA MANAGER

Mamoru Ozaki

QA ADMINISTRATORS

Rie Kikuchi
Sumie Ikeda

LEAD TESTERS

Takamasa Uchida
Kino Sakagami

TESTERS

Akimichi Nagayama
Satoko Nagamine
Fumina Kuwahara
Misato Kimizuka
Masaru Yamaguchi
Yudai Terukina
Tatsuaiki Tokoda

TRANSLATION MANAGER

Derek Kessler

TRANSLATORS

Leo King
John Daniels
Taiga Koda
Mitsue Otaki

OBJECTIVE PHOTOGRAPHERS

Shun Yamaguchi
Yoko Sato

IT SUPPORT

Kentaro Seto
Koji Tomita
Kazunori Nakagawa
Syuji Matsudaira

ADMINISTRATION SUPPORT

Yukinobu Kimura
Tsuneharu Sasaki
Junko Miyamoto
Satomi Takao
Natsuko Hagiwara

LEGAL DEPARTMENT

Keiko Sakaguchi
Yasuyuki Yamamoto

FINANCE DEPARTMENT

Naoki Hama
Hiroto Taniguchi

SUGARCUT.LLC.

Ryu Takada
Toshiji Hazumi
Akihisa Shiota
Yuichi Ashibe
Sadato Shinji
Kazuki Mori
Michia Shimazu
Nobuyuki Bansyo

AMZY CO., LTD.

Kazuhiro Matsuda
Kaoru Mizoguchi
Ryusuke Watanabe
Tomohiro Goto
Takahiro Hara

SOUND AMS INC.

Momo Michishita
Yasuhiro Tamaki
Tetsuya Shirakawa
Munenori Nakano
Ayumi Fujiwara
Sara Mihara
Hiroki Saito
Takahiro Suzuki
Sora Endo

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD

Kai Gushima
Neha Bansal
Aroonabh Borah
Gaurav Sharma
Mayank Rajpoot
Surendra Singh
Devanshu Tyagi
Mukul Negi
Bombahadur Gurung
Varish Pratap Singh
Abhas Kumar Garnaik
Varun Kumar
Sautik Chandra
Karan Verma
Surya
Saif Ahmad
Narash Pawar
Anil Singh
Shaibal Dutta
Anirudh Bhattacharya
Lalitha Chandran
Sujanitha Shankar
Anshu Almeida

KYOS CO., LTD.

Naoko Kino

VIRTUOS LTD.

Y. Peilin
C. Nhung
H. Hashiguchi
R. Nakagawa
T. Dong
Q. Lich
M. Lingchen
Z. Yi
T. Van
H. Huan
Q. Dung

MINELOADER

Xu Zhen
Wang Wei
Hu Haijiang
Zhao Yan
Li Ning
Tian Feng

SHANGHAI WINKING ENTERTAINMENT LTD.

Xi Zhang
Sonic Wang
Huanqin Hu
Ji Zhang
Zhiying Cai
Huan Qian
Yuqi Wang
Jie Gao
Lei Xu
Jiajun Zhang

ORIGINAL FORCE LTD.

Shirley Tang
Cathy Song
Irene Zhang
Susie Wang
Zhiqiang Zhang
Yong Yang
Haibo Zhang
Longfei Li
Jian Su
Yaqi Zhao
Hao Ding
Yicai Wang
Jiaojiao Yang
Shuai Yang

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

Wong Cheng Fei
Ken Foong
Ken Lai
Kevin Lai Han Wen
Eng Tzy Ling
Ezerina Tan Li Li
Cres Lim Pooi Leng
Yow Han Yuan
Yow Han Chong
Yap Jin Yang
Keith Tai Siew Kiet
Jake Chin Tian Kiat
Yap Kah Chun
Catvin Pang Yii Haw
Keith Chia Kei Foong
Kong Pui Ling
Saxon Chong Ri Hui
Woon Kok Keong
Tamara Astari
Janice Chong Xzinhui

3D SYSTEMS / GENTLE GIANT STUDIOS

Paulie Schrier
Shun Kim
Daniel Stilley
George Georgy

FACIAL SCANNING**PIXELGUN STUDIO**

Timothy Valka
Brian Freisinger
Simranjit "Sunny" Mahil
Lucy Dawson

ADDITIONAL COLLABORATION COMPANIES

DIGITAL HEARTS CO., LTD.
G-STYLE CO., LTD.
CREEK & RIVER CO., LTD.
CHARABANS, INC
IMAGINARYPOWER, INC.
ORBITALLINK INC.
VOLTA
TORISAN 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
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

DESIGNER, 2K SHOWCASE
Jody Hicks

CO-DESIGNER, 2K SHOWCASE
Shane Kemp

DESIGNER, MYCAREER
Ramelles Ballesca

DESIGNER, WWE UNIVERSE
Cristo Kyriazis

DESIGNER
Derek Donahue

DESIGNER ASSISTANT
Laura Schlatmann

SENIOR ONLINE ENGINEER
Igor Pevac

STUDIO AUDIO DIRECTOR, AUDIO
Joel Simmons

AUDIO DIRECTOR, SOUND/AUDIO
Vince Pontarelli

AUDIO MANAGER, AUDIO
Sean Chartes

LEAD SOUND/AUDIO DESIGNER
Josh Jones

AUDIO/DIALOGUE SYSTEM DESIGNER
Bryan Sherrill

ASSOCIATE AUDIO PRODUCER
Patrick Jarret

AUDIO TECH AND ADDITIONAL ENGINEERING
Daniel Gardopee
Todd Gunnerson

AUDIO TEAM SPECIAL THANKS
Ryan Katz

CREATIVE DIRECTOR
Lynell Jinks

LEAD CHARACTER ARTIST
Jonathan Gregory

ANIMATION TEAM LEAD
Shane Kemp

LEAD ANIMATOR

Jessica Wu

ANIMATORS

Brian Rust
 Darrel Christian
 David J. Yuen
 Emily Katske
 Eric Sturgeon
 George Banks
 George Fleites
 Hannah Addington
 Jeremiah Stewart
 Jun Park
 Liam Murphy
 Max Antinone
 Preet Uppal
 Robert Firestone
 Ryan Walker
 Tom Van Cise

MANAGER, TRANSLATION

Yuri Tanaka

TRANSLATORS

Akane Yamamoto
 Anne Awaya

MUSIC AND TALENT LICENSING

Debbie Fingerman

**VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT
TEAM SPECIAL THANKS**

Drew Como
 Darin Ito
 Nobu Taguchi
 Celian Varini
 Isabela Bradley
 Kai Cabrera
 Jack Leung
 Chris Kalos
 Sabine Blair
 John Friar
 Bruno Buzzetti
 Josh Atkins
 Robert Clarke
 Etienne Grunenwald
 Eric Massoud
 Mark Hamilton
 Jason Sereno
 Robert Nelson

**2K WWE TEAM
EXTERNAL CONTRACTORS****PHOTOGRAPHER**

David Knox

PHOTOGRAPHER'S ASSISTANT

Shane Bartlett

COMMENTARY WRITERS

Brian Shields, Principal, Mighty Pen & Sword, LLC
 Kevin Sullivan, Speed Lemon LLC
 Patrick Hegarty, Hegarty Creative Services LLC

EXTERNAL TRANSLATION SERVICES**EXTERNAL TRANSLATORS**

Reiko Fujimoto
 Yoshiko Fujii

DIGITAL HEARTS USA INC.

Daniel Castillo
 Eric Kwan
 John Yamamoto
 Satomi Aihara

POLE TO WIN CO., LTD.**POLE TO WIN ASIA PTE. LTD.**

Leong Fong Wai

POLE TO WIN AMERICA, INC.

Fumihiko Yamaguchi

MOTION CAPTURE TALENT SECTION

Adam Pearce
 Alan Ricardez
 Brandon Silvestry
 Finn Bálor
 Gregory Marasciulo
 Hassan Hamin Assad
 Kevin Owens
 Kimberly Gallows
 Matt Sydal
 Michael Montoya
 Michael Sharrer
 Mike Brendli
 Ryan Clark
 Scott Colton
 TJ Perkins
 Tracy Sharrer
 Trevor Mann
 Tyshaun Whitson
 William Spradlin

ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES**PIXELTAMER.NET****CEO**

Carsten Orthbandt

NETWORK ENGINEER

Christoph Pech

2K PUBLISHING**PRESIDENT**

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismaier

SVP, SPORTS DEVELOPMENT

Greg Thomas

EVP, SPORTS DEVELOPMENT

Jeff Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT**VP, CREATIVE DEVELOPMENT**

Josh Atkins

DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION

Jack Scalici

MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION

Josh Orellana

CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR

Kaitlin Bleier

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS

William Gale
 Cathy Neeley
 Megan Rohr

DIRECTOR OF RESEARCH AND PLANNING

Mike Salmon

SR. MARKET RESEARCHER

David Rees

USABILITY RESEARCHER

Jordan Limor

USER TESTING ASSISTANT

Jonathan Bonillas

MOTION CAPTURE SUPERVISOR

David Washburn

MOTION CAPTURE STAGE MANAGER

Anthony Tominia

MOTION CAPTURE PRODUCTION MANAGER

Charles Ghislandi

MOTION CAPTURE MEDIA SUPERVISOR

J. Mateo Baker

3D PIPELINE TOOLS ENGINEER

Charles Harris III

PRODUCTION ASSISTANT

Colin Duffy

**MOTION CAPTURE
STAGE TECHNICIAN**Emma Castles
Jennie Antonio
Jeremy Schichtel
Christopher Barton
Alexandra Grant**MOTION CAPTURE SPECIALISTS**Jeremy Wages
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Ryan Girard
Michelle Hill**MOTION CAPTURE AUDIO**

Andrew Hanson

DATABASE PROGRAMMER

Nicholas Longo

2K MARKETING TEAM**SVP, MARKETING**

Sarah Anderson

VP OF INTERNATIONAL MARKETING

Matthias Wehner

VP OF MARKETING

Chris Snyder

DIRECTOR OF MARKETING

Bryce Yang

PRODUCT MANAGER

Philip McDaniel

ASSOCIATE PRODUCT MANAGER

Ediz Basol

MARKETING COORDINATOR

Robert Hearon

**VP OF COMMUNICATIONS,
THE AMERICAS**

Ryan Jones

SR. COMMUNICATIONS MANAGER

Jaime Jensen

**SR. DIRECTOR,
MARKETING PRODUCTION**

Jackie Truong

**ASSOCIATE MARKETING
PRODUCTION MANAGER**

Ham Nguyen

**MARKETING
PRODUCTION ASSISTANT**

Nelson Chao

SR. GRAPHIC DESIGNER

Christopher Maas

PROJECT MANAGER

Heidi Oas

VIDEO PRODUCTION MANAGER

Kenny Crosbie

**VIDEO EDITOR/MOTION
GRAPHICS DESIGNERS**Michael Regelean
Eric Neff**VIDEO EDITOR**

Peter Koeppen

ASSOCIATE VIDEO EDITORSDoug Tyler
Nick Pylvanainen**ART DIRECTOR**

Gabe Abarcar

WEB DIRECTOR

Nate Schaumberg

WEB DESIGNER

Keith Echevarria

WEB DEVELOPER

Alex Beuscher

WEB PRODUCER

Tiffany Nelson

CHANNEL MARKETING MANAGERSAnna Nguyen
Marc McCurdy**SR. DIRECTOR OF EVENTS**

Lesley Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER

David Iskra

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE

Ima Somers

CUSTOMER SERVICE MANAGER

David Eggers

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR

Mike Thompson

**SR. MANAGER OF
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Jessica Hopp

PARTNER MARKETING MANAGER

Dawn Earp

**DIGITAL MARKETING
COORDINATORS**Ashley Landry
Kelsie Lahti**MARKETING ASSISTANT**

Kenya Sancristobal

2K OPERATIONS**VP, STUDIO OPERATIONS**

Kate Kellogg

SVP, SENIOR COUNSEL

Peter Welch

**SR. DIRECTOR AND COUNSEL,
2K BUSINESS AFFAIRS**

Jerry Wang

COUNSEL

Justyn Sanderford

VP, PUBLISHING, OPERATIONS

Steve Lux

DIRECTOR OF OPERATIONS

Dorian Rehfield

**LICENSING/OPERATIONS
SPECIALIST**

Xenia Mul

OPERATIONS MANAGER

Ben Kvalo

OPERATIONS COORDINATOR

Peter Driscoll

2K CORE TECH**VP, TECHNOLOGY**

Naty Hoffman

DIRECTOR OF TECHNOLOGY

Mark James

ONLINE ARCHITECT

Louis Ewens

PRINCIPAL TECHNICAL ARTIST

Jonathan Tilden

SR. R&D ENGINEER

Markus Breyer

SOFTWARE ENGINEER

Jack Liu

2K IT

DIRECTOR, 2K IT
Rob Roudebush

IT MANAGER
Bob Jones

SR. NETWORK/SYSTEMS ENGINEER
Russell Mains

SYSTEMS ENGINEERS
Jon Heysek
Lee Ryan

SYSTEMS ADMINISTRATOR
Fernando Ramirez

JR. SYSTEMS ADMINISTRATORS
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

IT ANALYST
Michael Caccia

2K LAS VEGAS QUALITY ASSURANCE

**SR. VICE PRESIDENT
OF QUALITY ASSURANCE**
Alex Plachowski

**QUALITY ASSURANCE
TEST MANAGER**
Jeremy Ford

**QUALITY ASSURANCE TEST
MANAGER - SUPPORT TEAMS**
Scott Sanford

PROJECT LEAD
Shant Boyatzian

LEAD TESTERS
Chris Adams
Nathan Bell

ASSOCIATE LEAD TESTERS
Matthew Newhouse
Alexander Coffin
Jorge Corpeño
Phylicia Fletcher
Luis Nieves
Dewayne Roberto Wilbert Jr
Jordan Wineinger

SENIOR TESTERS
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Jared Shipps
Tim Jones

Justin Wolf
Robert Klempner
Philip Lui
Robert Marrazzo
Nicole Millette
Kristine Naces
Michael Newsom
Michelle Paredes
Marciol Pasek
Bar Peretz
Jeffery Schrader
Jonathan Williams

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Carlos Anaya
Todd Phillips
Bojan Krkic
Kyle Bellas
Anthony Zaragoza
Eduardo Bancud
David Hoffman
Mailanee Anderson
Matt Cates
Joshua K. Collins
Hugh Cortney
Nathan Craig
Zach Griffin
Pele Henderson
David Lotruglio
Cesar Martinez
Lin Mei
Enrique Meza
Josh Ray
Erick Rogers
Marci Sousa
SPECIAL THANKS
Leslie Cullum
Alex Betk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Carey
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Eric Chung
Todd Ingram

2K CHINA CHENGDU QUALITY ASSURANCE

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
Zhang Xi Kun

QUALITY ASSURANCE SUPERVISOR
Steve Manners

QUALITY ASSURANCE LEAD
Gao You Ming

QUALITY ASSURANCE SENIOR TESTERS

Deng Jian
Ji Yang
Shao Bang Zhu

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Cai Kuang Yu
Deng Chen Chao
Deng Yang
Fan Fu Qiang
Gong Yan Jia
Kong Wei Yu
Luo Yi
Wang Dan Yang
Xiang Gao Jie
Xiao Meng
Yang Ke
Zhang Jiu Si
Zhou Tao
Zhu Qiu Song

SPECIAL THANKS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Li Hua

2K INTERNATIONAL

GENERAL MANAGER
Neil Ralley

**INTERNATIONAL
PRODUCT MANAGER**
Sam Woodward

INTERNATIONAL PR MANAGER
Richie Churchill

**INTERNATIONAL SOCIAL MEDIA
AND CONTENT EXECUTIVE**
Ibrahim Bhatti

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCERS
Lena Brenk
Sajjad Majid

**HEAD OF CREATIVE
SERVICES AND LOCALIZATION**
Nathalie Mathews

LOCALIZATION PROJECT MANAGER
Emma Lepeut

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around The Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl
Qloc S.A.

LOCALIZATION TOOLS AND SUPPORT

Provided By Xloc Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALIZATION QA MANAGER

José Miñana

MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

LOCALIZATION QA SENIOR LEAD

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Florian Genthon

LOCALIZATION QA LEADS

Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Karim Cherif

ASSOCIATE LOCALIZATION QA LEAD

Cristina La Mura

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Jose Olivares
Pierre Tissot

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Christina Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Giuliano Cataford
Iris Loison
Javier Vidal
Julien Le Tohic
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schülcker
Namer Merli
Nicolas Bonin

Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

DESIGN TEAM

James Quinlan
Tom Baker

2K INTERNATIONAL TEAM

Adam Merrett
Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis De Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
Jesús Sotillo
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Richie Churchill
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA TEAM

ASIA SR. PUBLISHING DIRECTOR

Jason Wong

ASIA SR. MARKETING MANAGER

Diana Tan

ASIA MARKETING MANAGER

Daniel Tan

JAPAN MARKETING MANAGER

Maho Sawashima

PRODUCT EXECUTIVE

Rohan Ishwarlal
Sharon Lim

LOCALIZATION MANAGER

Yosuke Yano

LOCALIZATION COORDINATOR

Pierre Guijarro

LOCALIZATION ASSISTANT

Yasutaka Arita

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
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakarathna
Albert Hoolsemra

VOICE OVER TALENTS

Jerry "King" Lawler
Michael Cole
JBL
Jim Ross
Triple H
Jason Albert
Renee Young
Steven Westdahl
Lilian Garcia

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
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
Justyn Sanderford
Jonathan Washburn
David Boutry
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony Macneill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiham-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Gwendoline Oliviero

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

EVP OF CONSUMER PRODUCTS
Casey Collins

VP OF INTERACTIVE LICENSING
Ed Kiang

DIRECTOR OF GAMES
David Woldman

SR. BRAND EQUITY ANALYST
Ashley Zuzik

**INTERACTIVE PRODUCT
COORDINATOR**
Ignacio Borbolla

POST AUDIO MIXERS
Chris Argento
Tim Roche
Chuck Cavanaugh
Ray Jackson
Peter Buccellato
James Widman

VP OF PRODUCTION STRATEGY
Mark Hamilton

SENIOR PRODUCERS
Mike Calabrese
Jason Gomez

CREATIVE DIRECTORS
Dan Pucherelli
Rob Cinguina

MANAGING PRODUCER
Chris Lawler

ASSOCIATE PRODUCERS
Kaitlin Harrigan
Matt Braine
Christin Mone
Paul Erlick
Mike Spasiuk
David Vega
Alex Pierce
Ed Smyth
Dan Glowacki
Steve Conoscenti

PRODUCTION ASSISTANTS
Dave Walsh
Jose Moreno
Maria Abreu
Christian Silva
Kevin Sutton
Tim Dayton
Dennis Skartsilas
Garrett Beltis
Rachel Verrier
Matt Stansfield
Kristin Greco

SENIOR DIRECTOR, EDITING
Slim Simon

**VICE PRESIDENT,
PRODUCTION AND GRAPHICS**
Chris Siciliano

SENIOR DIRECTOR, 3D
Kevin Callahan

DIRECTOR, 2D
Dan Ormsby

LEAD 3D DESIGNERS
Daniel Cerasale
Jacques Broquard

SR. 3D GRAPHIC DESIGNERS
Matt Thurber
Sean Thorpe

3D GRAPHIC DESIGNERS
Mathew Gleason
Gibney Patterson

LEAD 2D DESIGNERS
Soyon Yun
SJ Deluise

SENIOR 2D GRAPHIC DESIGNERS
Dionisios Efkarpidis
Matthew Swinford
Mike Kinney

2D GRAPHIC DESIGNERS
Sean Matos
Derek Ragos
Paul Robinson
Gaetan Desimone
Corey Petrini

**VICE PRESIDENT,
INTELLECTUAL PROPERTY**
Lauren A. Dienes-Middlen

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY
Frank Vitucci

SENIOR PHOTO EDITOR
Jamie Nelson

PHOTO EDITOR
Melissa Halladay

ASSOCIATE PHOTO ARCHIVISTS
Joshua Tottenham
JD Sestito

CREATIVE DIRECTOR
John F. Jones II

**CREATIVE DIRECTOR
GLOBAL LICENSING**
Joe Giorno

PRODUCTION DIRECTOR
Liz Montgomery

**SENIOR VICE PRESIDENT,
CREATIVE SERVICES**
Stan Stanski

VP, TALENT OPERATIONS
Mark Carrano

MUSIC

WWE 2K16 SOUNDTRACK MUSIC

A LITTLE MORE
PERFORMED BY MACHINE GUN KELLY
FEATURING VICTORIA MONET
WRITTEN BY RICHARD COLSON
BAKER, THOMAS LEE BROWN,
THOMAS WESTLY LUMPKINS, AND
VICTORIA MCCANTS
PUBLISHED BY FOR CASIE
PUBLISHING, LLC (BMI)
ADMINISTERED BY SONGS OF
KOBALT MUSIC PUBLISHING; EMI
APRIL MUSIC INC.
(ASCAP); DARKCHILD SONGS
(ASCAP); TBHITS (ASCAP); MAGIC
SOUL MUSIC (ASCAP); VICTORIA
MCCANTS MUSIC PUBLISHING
(ASCAP).

DEEP SIX

PERFORMED BY MARILYN MANSON
 WRITTEN BY TYLER LEE BATES AND
 BRIAN HUGH WARNER
 PUBLISHED BY FIGS. D MUSIC (BMI)
 C/O THE BICYCLE MUSIC COMPANY
 ON BEHALF OF SONGS OF GOLGOTHA
 (BMI) AND BOX CUTTER MUSIC (BMI)
 COURTESY OF LOMA VISTA
 RECORDINGS
 BY ARRANGEMENT WITH CONCORD
 MUSIC GROUP, INC.

HEAVYDIRTYSOUL

PERFORMED BY TWENTY ONE PILOTS
 WRITTEN BY TYLER JOSEPH
 PUBLISHED BY WARNER-TAMERLANE
 PUBLISHING CORP. (BMI) ON
 BEHALF OF ITSELF AND STRYKER
 JOSEPH MUSIC
 COURTESY OF ATLANTIC RECORDING
 CORP.
 BY ARRANGEMENT WITH WARNER
 MUSIC GROUP VIDEO GAME
 LICENSING
 (P) 2015 FUELED BY RAMEN LLC

HEAVY IS THE HEAD

PERFORMED BY ZAC BROWN BAND
 FEATURING CHRIS CORNELL
 WRITTEN BY ZAC BROWN, JIMMY DE
 MARTINI, WYATT DURRETTE, JOHN
 DRISKELL, HOPKINS, NIKO MOON
 AND JAMES DARRELL SCOTT
 PUBLISHED BY BRIGHTER SHADE
 PUBLISHING (BMI); I IMAGINE
 MUSIC (ASCAP); DAY FOR THE DEAD
 PUBLISHING (SESAC); SOUTHERN
 GROUNDED (SESAC); ISLAND SOUTH
 MUSIC/ROSEST MUSIC (SESAC);
 JIMMY DEMARTINI PUBLISHING
 (BMI).
 COURTESY OF UNIVERSAL REPUBLIC
 NASHVILLE RECORDS UNDER
 LICENSE FROM UNIVERSAL MUSIC
 ENTERPRISES

HELLO WORLD

PERFORMED BY KID INK
 WRITTEN BY RINALDO CERRI,
 BRIAN COLLINS, GEORGES
 FRANCOIS LOUIS GRANIER, JOE
 KHAJADOURIAN, ALEX SCHWARTZ
 PUBLISHED BY WB MUSIC CORP.
 (ASCAP) ON BEHALF OF ARTIST
 PUBLISHING GROUP WEST,
 SCHWEEZY BEATS AND PANIC
 ATTACK PUBLISHING; ALUMNI
 INK PUBLISHING (ASCAP); SONY/
 ATV MUSIC PUBLISHING (ASCAP);
 CHICAGO 2000 DU GROUPE CRC
 (SACEM).
 *"HELLO WORLD" INTERPOLATES
 SWEET MELODIE WRITTEN BY
 RINALDO CERRI (SACEM) AND
 GEORGES GRANIER (SACEM).
 PUBLISHED BY CHICAGO 2000 DU
 GROUPE CRC (SACEM).
 COURTESY OF THA ALUMNI MUSIC
 GROUP/88 CLASSIC/RCA RECORDS

BY ARRANGEMENT WITH SONY
 MUSIC ENTERTAINMENT

IT'S TRICKY

PERFORMED BY RUN-DMC
 WRITTEN BY JASON WILLIAM
 MIZELL, DARRYL MATTHEWS
 MCDANIELS, JOSEPH WARD
 SIMMONS AND RICK RUBIN
 PUBLISHED BY UNIVERSAL MUSIC
 CORP. (ASCAP) ON BEHALF OF
 PROTOONS, INC.
 COURTESY OF RCA RECORDS, A UNIT
 OF SONY MUSIC ENTERTAINMENT
 BY ARRANGEMENT WITH SONY
 MUSIC LICENSING

REBEL YELL

PERFORMED BY BILLY IDOL
 WRITTEN BY BILLY IDOL AND STEVE
 STEVENS
 PUBLISHED BY BMG MONARCH
 (ASCAP), BONEIDOL MUSIC (ASCAP)
 AND WB MUSIC CORP (ASCAP)
 COURTESY OF CAPITOL RECORDS
 UNDER LICENSE FROM UNIVERSAL
 MUSIC ENTERPRISES

REVOLUTION (FEAT.

FAUSTIX & IMANOS AND KAI)
 PERFORMED BY DIPO
 WRITTEN BY ALESSIA PATRIZIA
 DEGASPERIS, MORTEN BRANGSTRUP
 OLSEN, THOMAS WESLEY PENTZ AND
 HUSSAIN SOMANI
 PUBLISHED BY I LIKE TURTLES
 MUSIC (ASCAP); SONGS OF SMP
 (ASCAP); DISCO WAX PUBLISHING
 (KODA); HUSSAIN SOMANI (BMI)
 COURTESY OF MAD CENT

SOMETHING TO BELIEVE IN

PERFORMED BY FASHAWN
 FEATURING NAS AND ALOE BLACC
 WRITTEN BY SANTIAGO LEVYA, ALOE
 BLACC, NASTR JONES, MARCELLOUS
 DEMITRIUS BERRY AND RASHID
 HADEE
 PUBLISHED BY WB MUSIC CORP
 (ASCAP) ON BEHALF OF ITSELF AND
 ALOE BLACC PUBLISHING (ASCAP);
 SHIELDS AVE (ASCAP); UNIVERSAL
 MUSIC - Z SONGS (BMI) ON BEHALF
 OF ITSELF AND SUN SHINING, INC.
 COURTESY OF MASS APPEAL
 RECORDS

TILL IT'S GONE (DAN HEATH REMIX)

PERFORMED BY YELAWOLF
 WRITTEN BY MICHAEL ATHA,
 WILLIAM BOOKER WASHINGTON,
 MATT HAYES AND MICHAEL D
 HARTNETT
 PUBLISHED BY BMG BUMBLEBEE
 (BMI); ARCHIBALD HIGHWATER
 (BMI), BMG CICADA (SESAC); MY
 INHERITANCE (SESAC); MIKE
 HARTNETT MUSIC PUBLISHING
 (BMI) SONGS OF KOBALT MUSIC

PUBLISHING; MILK MONEY
 CONSULTING, INC.
 COURTESY OF INTERSCOPE RECORDS
 UNDER LICENSE FROM UNIVERSAL
 MUSIC ENTERPRISES

TRANSMISSION

PERFORMED BY ZEDD FEATURING
 LOGIC AND X AMBASSADORS
 WRITTEN BY ROBERT HALL, ANTON
 ZASLAVSKI, SAMUEL NELSON
 HARRIS, TIM JAMES AND ANTONINA
 ARMATO
 PUBLISHED BY WARNER-
 TAMERLANE PUBLISHING CORP.
 (BMI) OBO ITSELF AND THREE
 OH ONE PRODUCTIONS; AKASHIC
 FIELD MUSIC (BMI), ANTONINA
 SONGS (ASCAP); SONGS MP (BMI);
 ZEDD JUSTO EMPIRE (ASCAP)
 ADMINISTERED BY KOBALT MUSIC
 PUBLISHING AMERICA, INC.
 COURTESY OF INTERSCOPE RECORDS
 UNDER LICENSE FROM UNIVERSAL
 MUSIC ENTERPRISES
 LOGIC APPEARS COURTESY OF DEF
 JAM RECORDINGS

YOUTH GONE WILD

PERFORMED BY SKID ROW
 WRITTEN BY DAVID MICHAEL SABO
 AND RACHEL BOLAN SOUTHWORTH
 PUBLISHED BY NEW JERSEY
 UNDERGROUND MUSIC (ASCAP) AND
 WORDIKS MUSIC (ASCAP)
 COURTESY OF ATLANTIC RECORDING
 CORP.
 BY ARRANGEMENT WITH WARNER
 MUSIC GROUP VIDEO GAME
 LICENSING
 (P) 1989 ATLANTIC RECORDING
 CORP.

ENTRANCE THEMES

WWE SUPERSTAR AND DIVA
 ENTRANCE THEMES COMPOSED BY
 JIM JOHNSTON, PUBLISHED BY BMG
 PLATINUM SONGS
 (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC
 PUBLISHING, INC. (BMI),
 COURTESY OF WWE MUSIC GROUP,
 EXCEPT AS NOTED BELOW:

#GIRLBYE

CFOS
 A WVE AND WIND-UP SONGS
 PRODUCTION

#MMMGORGEIOUS

CFOS
 A WVE AND WIND-UP SONGS
 PRODUCTION

AMAZING

CFOS
 A WVE AND WIND-UP SONGS
 PRODUCTION

AVE SATANUS

WRITTEN BY CHRIS PAYNE
PUBLISHED BY BRUTON APM (ASCAP)
COURTESY OF APM MUSIC

BEAUTIFUL LIFE

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

BREAK AWAY

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

BREAK IT DOWN

(FEAT. CHRIS WARREN)
WRITTEN AND PERFORMED BY JIM
JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

BREAK ORBIT

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

CATCH YOUR BREATH

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

COOL, COCKY, BAD

WRITTEN AND PERFORMED BY
JIMMY HART AND JOHN J. MAGUIRE
PUBLISHED BY BMG SILVER SONGS
(SESAC) O/B/O PILEDRIVER MUSIC
(SESAC)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

CRANK IT UP

PERFORMED BY BRAND NEW SIN
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

CRAZED

WRITTEN AND PERFORMED BY D.
TODD SORENSEN
COURTESY OF WARNER CHAPPELL
PRODUCTION MUSIC O/B/O NON-
STOP MUSIC
PUBLISHED BY NON-STOP
OUTRAGEOUS PUBLISHING (ASCAP)

EYES POPPED OUT

WRITTEN AND PERFORMED BY
CRISTOPHER GOULSTONE
PUBLISHED BY CARBERT MUSIC
INC (BMI)
COURTESY OF APM MUSIC

GLASS SHATTERS

PERFORMED BY DISTURBED
WRITTEN BY JIM JOHNSTON,
DAN DONEGAN, DAVID MICHAEL
DRAITMAN, STEVE KMAK, MICHAEL
WENGER
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) AND
BMG GOLD SONGS O/B/O SCREECH
MUSIC (ASCAP)
COURTESY OF WARNER BROS.
RECORDS BY ARRANGEMENT WITH
WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME
LICENSING
(P) 2001 GIANT RECORDS

HELLFIRE

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

HERE TO SHOW THE WORLD

PERFORMED BY DOWNSTAIT
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

HITMAN

WRITTEN AND PERFORMED BY
JIMMY HART AND JOHN J. MAGUIRE
PUBLISHED BY BMG SILVER SONGS
O/B/O PILEDRIVER MUSIC (SESAC)

I CAME TO PLAY

PERFORMED BY DOWNSTAIT
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

I WALK ALONE

PERFORMED BY SALIVA
WRITTEN BY JIM JOHNSTON,
CHRISTOPHER JON D'ABALDO,
DAVID A. NOVOTNY, JOSEPH SCOTT
SAPPINGTON, PAUL ALLEN CROSBY,
AND WAYNE A. SWINNY
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI);
BMG GOLD SONGS (ASCAP) O/B/O
SCREECH MUSIC (ASCAP)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

JUST CLOSE YOUR EYES

PERFORMED BY STORY OF THE YEAR
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

KING OF KINGS

PERFORMED BY MOTÖRHEAD
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

LIVE IN FEAR

WRITTEN AND PERFORMED BY MARK
CROZER
PUBLISHED BY BMG GOLD SONGS
(ASCAP) O/B/O SCREECH MUSIC
(ASCAP)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

LUCHA LUCHA

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

MAKING MOVES

PERFORMED BY SUGAR TONGUE SLIM
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

METALINGUS

WRITTEN BY ALTER BRIDGE
WRITTEN BY MARK TREMONTI,
THOMAS PHILLIPS, BRIAN
MARSHALL AND MYLES KENNEDY
PUBLISHED BY RESERVOIR 416 (BMI)
O/B/O ITSELF, MARK TREMONTI
MUSIC, OPEN WATER MUSIC, BASS
GROOVE MUSIC, AND SIGGY PIGGY
MUSIC
COURTESY OF THE BICYCLE MUSIC
COMPANY

NOBLE OCCASION

WRITTEN AND PERFORMED BY STEVE
HODGES
COURTESY OF 5 ALARM MUSIC
PUBLISHED BY OCEAN RIDGE MUSIC
1 (SOCAN) / CYPRESS CREEK MUSIC
(ASCAP)

OPENING CEREMONY

WRITTEN BY DAUM GERHARD,
HEINZ NEU
PUBLISHED BY SONOTON APM (BMI)
COURTESY OF APM MUSIC

PATRIOT

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

RAP SHEET

WRITTEN BY RENE DE WAELE,
DIDIER GILBERT LEGLISE
COURTESY OF APM MUSIC

REAL DEAL

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

REBEL SON

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

REBELLION

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

REBORN

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

RETIALIATION

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

RETRO DRUMROLL

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

RIGHT HERE, RIGHT NOW

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

ROLLIN'

PERFORMED BY LIMP BIZKIT
WRITTEN BY SAMUEL ROBERT
RIVERS, CLIFFORD SMITH,
KASSEEM DEAN, EARL SIMMONS,
LEOR DIMANT, JOHN EVERETT
OTTO, REGGIE NOBLE, WILLIAM
FREDERICK DURST, WESLEY LOUDEN
BORLAND
PUBLISHED BY UNIVERSAL MUSIC
Z-SONGS (BMI), LETHAL DOSE MUSIC
(BMI), BIG BIZKIT MUSIC (ASCAP),
SWIZZ BEATZ (ASCAP), UNIVERSAL
MUSIC Z-TUNES LLC (ASCAP),
UNIVERSAL MUSIC CORPORATION
(ASCAP) COURTESY OF INTERSCOPE
RECORDS

RULE BRITANNIA

WRITTEN BY DE WILDE, GRAHAM
FRANCIS DE WILDE (PRS) (C)
PUBLISHED BY KPM APM (ASCAP)
COURTESY OF APM MUSIC

RUSH OF POWER

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

SATAN'S SISTER

WRITTEN AND PERFORMED BY
CHRISTOPHER GOULSTONE
PUBLISHED BY SOHO PRODUCTION
MUSIC USA (BMI)
COURTESY OF APM MUSIC

SAWFT IS A SIN

(FEAT. ENZO AMORE)
CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

SCATTERED

WRITTEN BY CHRIS MANY AND
GEOFF LEVIN
PUBLISHED BY ZFC MUSIC (ASCAP)
COURTESY OF FIRSTCOM MUSIC
**SEXY BOY (FEAT. SHAWN
MICHAELS)**
WRITTEN AND PERFORMED BY
JIMMY HART AND JOHN J. MAGUIRE
PUBLISHED BY BMG SILVER SONGS
(SESAC) O/B/O PTL EDRIVER MUSIC
(SESAC) COURTESY OF WWE MUSIC
GROUP

SHOOT FOR THE STARS

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

SKANK

WRITTEN AND PERFORMED BY
WILLIAM ALLAN BOOKHEIM
PUBLISHED BY BRIAN-PAUL
PUBLISHING COURTESY OF
AIRCRAFT MUSIC LIBRARY

SLAMMER

WRITTEN AND PERFORMED BY D.
TODD SØRENSEN
COURTESY OF WARNER CHAPPELL
PRODUCTION MUSIC O/B/O NON-
STOP MUSIC
PUBLISHED BY NON-STOP
OUTRAGEOUS PUBLISHING (ASCAP)

SO CLOSE NOW

PERFORMED BY DAVID DALLAS
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

SOME BODIES GONNA GET IT

WRITTEN BY JIM JOHNSTON,
JORDAN HOUSTON AND PAUL D.
BEAUREGARD
PERFORMED BY THREE 6 MAFIA
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) AND
TEFNOISE PUBLISHING LLC (BMI)
C/O BMG RIGHTS MANAGEMENT
(US) LLC
COURTESY OF COLUMBIA

RECORDS, A UNIT OF SONY MUSIC
ENTERTAINMENT
BY ARRANGEMENT WITH SONY
MUSIC LICENSING

STARS IN THE NIGHT

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

STING THEME

WRITTEN AND PERFORMED BY
JIMMY HART AND HOWARD HELM
PUBLISHED BY RET MUSIC, INC.
(ASCAP)

SUPERHUMAN

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

SWISS MADE

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

MAIN THEME
COMPOSED BY BRAD FIEDEL (ASCAP)
1991 © 1 P STUDIOCANAL (CAROLCO)

THE GAME

PERFORMED BY MOTÖRHEAD
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

THE GRAND OPENING

WRITTEN BY RALF WEIGAND
PUBLISHED BY SONOTON APM (BMI)
COURTESY OF APM MUSIC

THE SECOND COMING

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

THE TIME IS NOW

PERFORMED BY JOHN CENA & THA
TRADEMARCS
WRITTEN BY JOHN CENA, MARC
JOSEPH PREDKA, BOBBY RUSSELL
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI);
BMG GOLD SONGS (ASCAP) O/B/O
PREDKA MUSIC PUBLISHING
(ASCAP) AND PIX-RUSS MUSIC
(ASCAP)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

TIME TO RISE

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

TIME TO ROCK & ROLL

(FEAT. LIL KIM)

WRITTEN AND PERFORMED BY JIM JOHNSTON

PUBLISHED BY BMG PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP**TOKIWAKITA (TIME HAS COME)**

CFOS

A WWE AND WIND-UP SONGS PRODUCTION

TURBO CHARGEDWRITTEN BY PETER HINTON (PRS)
PUBLISHED BY ZFC MUSIC (ASCAP)
COURTESY OF FIRSTCOM MUSIC**VAU DE VIRE**

CFOS

A WWE AND WIND-UP SONGS PRODUCTION

VOICES (FEAT. RICH LUZZI OF REV THEORY)

WRITTEN AND PERFORMED BY JIM JOHNSTON

PUBLISHED BY BMG PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP**WHAT'S UP?**PERFORMED BY R-TRUTH
WRITTEN BY RON KILLINGSPUBLISHED BY BMG PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP**WHOLE LOTTA GROOVE**

WRITTEN BY OLIVER MAUNICK (SACEM)

PUBLISHED BY FIRSTCOM MUSIC O/B/O MUSTIQUE CINEMA TELEVISION SARL (SACEM)
COURTESY OF FIRSTCOM MUSIC WORLDS APART

CFOS

A WWE AND WIND-UP SONGS PRODUCTION

YOU CAN LOOK (BUT YOU CAN'T TOUCH) (FEAT. KIM SOZZI)

WRITTEN AND PERFORMED BY JIM JOHNSTON

PUBLISHED BY BMG PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP**ВНИМАНИЕ! (ROAR OF THE LION)**

CFOS

A WWE AND WIND-UP SONGS PRODUCTION

ADDITIONAL MUSIC**THE FOLLOWING SONGS ARE COURTESY OF APM MUSIC.**

A PERFECT STORM
ACT OF WAR
ADVANCING DISCOVERY
AETEMA (NO RISE)
AGENT 54
AND NOW WAR
ANNIHILATION
ANOTHER TRAGIC STORY
ANTIOCHUS (PERCUSSION MIX)
ARCTURUS CALLS
AS ONE
AVALANCHE
BAREKNUCKLED
BATTLE ACTION
BATTLE FOR IMMORTALITY
BATTLE PULSE
BIG MUSCLE
BLOOD OF THE HYDRA
BORN A HERO
BREAKAWAY
BROKEN SYNTAX
BUILDING ACTION
BULLFIGHT
CAME TO PLAY
CATAclysm
CELLO ENCHANTMENT
CHANT ARCHAIOS
CIRCUS MAXIMUS
COLD SWEAT
CRUSADER
DAY OF JUDGMENT
DEATH MARCH FANTASY G
DESTINED FOR VICTORY
DETERMINED
DIRT
DONE AND DUSTED
DRIVER
END OF THE RAINBOW
ENTER THE COMBAT
EPIC POWERS
EPICENTRE (BED VERSION)
ERA
EVE OF BATTLE
EXTERMINATE
EXTREME BRUTALITY
FEVER PITCH
FIGHT TO THE DEATH
FORTITUDE
FRENCH NATIONAL ANTHEM
FULL ARMOR FULL FORCE
FUNERAL MARCH
GORILLA
GREAT CHAMPIONS
GRIND LOW
HAIL TO THE CHIEF
HAMMER
HEART OF DARKNESS
HELL'S ARMY
HEROIC MODERN TRAILER

HIDE OUT
HOPE WILL RISE
HUMOURS OF GLEN DART
HYBRID SCORE
IN THE LIGHT
INTO THE VOID
JUBILATION
LEGENDS REMEMBERED
LEGION OF FIRE
LOADED
MILITARY X
MISTER UNSTOPPABLE
MORTAL VENDETTA
MY MONEY
MYSTERIOUS FORCE
NASTY GIRL
OCTANE HIGH
OTHER WORLDS
OUTBREAK
PACECAR
PARANOID SUICIDE
PHANTOM
PIZZA DANCE
POMPOSER EMPFANG
PURE COURAGE
PUSHING THE CHAINS
RISE OF THE DRAGON
ROCKSTEP
ROUGH TIME
RULE BRITANNIA
SALVATION
SAMURAI SIGH
SCAPE SHIFT
SCARS AND BRUISES
SCIENCE
SILENCE
STAR TRIPPER
STORM MACHINE
SWITCHED OFF BACH
TAMURE
THIS ENDS NOW
TOO TOUGH TO DIE
U.S.A.
VELVET KISS
WAR MONGER
WRATH

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/legal (die „Webseite“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

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

Die SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT, INDEM SIE DIESER 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 DIESER VEREINBARUNG SÖRFGÄLTIG 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 Ihre persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spielplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwareokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entziehen bzw. wann die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszulegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schaulplätze, Artworks, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium 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. abzuwerten;
- 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 dekompilem oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;
- Eigentumsmerkmale, 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 Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftsanktionen 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 IML. DIGITALE 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 Begleitmaterialien, darunter auch eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen dieser Elemente davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwareokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie

dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNSCHÄDDET 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 einbeinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software - 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 die Herunterladen von Updates und Patches. Sofern Ihnen nicht vorseiten 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, Outdesigns, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in 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 und anderweitig der Öffentlichkeit bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekanntem 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 Urheberschaft, 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 Online-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 Softwaredokumentation dargestellt. 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 sie 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 angenehmen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung vorausgesetzt, jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich verteilen.

VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN: Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerhalten. 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-Stores“ 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 unterlizenziert. 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 beenden. Der Abschluss von virtuellen Käufen von virtuellen Gegenständen in einem Software-Store wird durch den Kauf von gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS: Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Währung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgebüchelt 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 zugelassene Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verlieren sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgebucht 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 richten.

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

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

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

STANDORT: Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht in 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 abgebüchelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

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

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

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

Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

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

GEWÄHRLEISTUNG

BEZUGNEHTE 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 übergeben 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 unbebunden 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.

HAFTUNGSAUSWEISUNG

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, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND, SOWEIT GEGESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENSersatz AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWISEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GEGESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.

IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMT-HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESATZTEN KLAGEFORM, JEMALS ÜBER DEN VON IHNEN IN DEN VORANGEGANGENEN 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 DIESE STAATEN/ÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS VON RECHTEN NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, TOD ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRIEB ODER VORSÄTZLICHE SCHADENLICHEN ZULASSEN, GELTEN DIESE BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE SOWIE ALLE SICH ANDERWEGIG AUS DER VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLÜSSE, ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. DIESE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EINE INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ ÜBERSAGT WIRD, DESSEN FOLGEN UNAUSWEICHLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEHNT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT 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 DRITTBANNIERTEN 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 IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BELIEGTENEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNTEN.

BEENDIGUNG

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 bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopie der Software in Ihrem Besitz, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuelle Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung

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

INGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

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

BILLIGKEITRECHTLICHE 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 billigkeitliche 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 allen 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 Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

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

VERSCHIEDENES

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

ANWENDBARES RECHT

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

WENN SIE FRAGEN HINSEITLICH 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, Superstarname, 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