

WWE 2K16





CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE:

Cenega S.A. ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa
E-mail: serwis@cenega.com

Uwaga: Funkcje sieciowe **WWE 2K16** będą dostępne do **31 maja 2017**.

Zastrzegamy sobie jednak prawo do przerwania świadczenia usług sieciowych po poinformowaniu o tym z 30-dniowym wyprzedzeniem.

Więcej informacji pod adresem www.2k.com/serverstatus.

STEROWANIE W GRZE

AKCJA	PRZYCIISK
RUCH W GÓRĘ	[W]
RUCH W DÓŁ	[S]
RUCH W LEWO	[A]
RUCH W PRAWO	[D]
PAUZA	[Esc]
WSKAŹNIK CIAŁA	[C]
PRZEDNI FACELOCK / CHWYT	[↵]
IRISH WHIP / PRZYGWOŹDZENIE	[↵]
CIOS CHARAKTERYSTYCZNY / WYKOŃCZENIE / OMG	[↵]

CIOS	[↵]
PRZEŁĄCZANIE POMIĘDZY CIOSAMI CHARAKTERYSTYCZNYMI I WYKOŃCZENIAMI	[E]
PODNIESIENIE PRZEDMIOTU / ZEJŚCIE NA MATĘ / ZEJŚCIE / WEJŚCIE NA RING	[Q]
ATAKI ODWROTNE / SYSTEM CELOWANIA W KOŃCZYNĘ	[F]
BIEG	[⇧ Shift] (PRZYTRZYMAJ + RUCH)
NAMIERZENIE INNEGO RYWAŁA (Z WŁĄCZONYM NAMIERZANIEM RĘCZNYM)	LEWY [Control]
ZNIEWAGA 1	[1]
ZNIEWAGA 2	[2]
ZNIEWAGA 3	[3]
ZNIEWAGA 4	[4]
SERIA WRESTLINGOWA W GÓRĘ	[Spacebar] + [W]
SERIA WRESTLINGOWA W DÓŁ	[Spacebar] + [S]
SERIA WRESTLINGOWA W LEWO	[Spacebar] + [A]
SERIA WRESTLINGOWA W PRAWO	[Spacebar] + [D]
KLAWISZ SPECJALNY SERII WRESTLINGOWEJ	[Spacebar]



STEROWANIE W GRZE

SERIE WRESTLINGOWE

Kiedy namierzysz rywala do serii wrestlingowej, postaraj się zyskać przewagę, wybierając chwyt serii (←, ↑ lub →). Kiedy zastosujesz chwyt serii, użyj **SPACJI** + **W/S/A/D**, aby znaleźć czute miejsce. Agresor może też zadać cios (→) lub wykonać rzut (↓).

CHWYTY

Zwykły chwyt: **W/S/A/D** + ↑

Silny chwyt:

W/S/A/D + przytrzymaj ↓

Obrócenie rywala:

SPACJA + **A/D**

Snapmare do poz. siedzącej:

SPACJA + **S**

PRZEDNI FACELOCK

Chwyt: Aby chwycić rywala w przedni facelock, naciśnij ↓, nie trzymając kierunku.

Atak chwytem: **W/S/A/D** + ↑

Chwyt od tyłu: ↑ po chwycie

Zniewolenie: Przytrzymaj ↓

Cios: →

Pociągnięcie rywala:

Przytrzymaj **LEWY** (←Shift) + **F** i wykonaj ruch w dowolnym kierunku.

Irish Whip: →

Uwolnienie z przedniego facelocka: ○

Celowanie w kończyny:

(przytrzymaj **F** + → lub ↑ lub ← lub ↓)

ZMIANA POZYCJI RYWALA

Użyj **SPACJI** + **W/S/A/D**, aby zmienić pozycję powalonego lub oszołomionego rywala.

POWALONY RYWAŁ

Podniesienie rywala: **SPACJA** + **W**

Obrócenie rywala: **SPACJA** + **A/D**

Podniesienie rywala do pozycji siedzącej:

SPACJA + **S**

Od strony głowy, z boku lub od strony stóp możesz wykonać następujące akcje:

Chwyt: ↓

Silny cios: Przytrzymaj ←

Zniewolenie: Przytrzymaj ↑ t

Celowanie w kończyny: **F** + ↓

ZNIEWOLENIA

Trzymając **SPACJE**, użyj **A** i **D**, aby przesuwac suwak w trakcie mini-gry zniewolenia.

Jako broniący się (niebieski), unikaj suwaka atakującego (czerwonego)!

Chwyc świecąca się sferę, aby spróbować odepchnąć wroga lub uciec!

PRYZGWOŻDZENIA

Naciśnij ↓, kiedy wskaźnik pojawi się na obszarze docelowym, aby uciec.

Jeśli posiadasz zdolność Rope Break i znajdujesz się przy linach, możesz nacisnąć → po pojawieniu się wskazania, aby ręcznie skorzystać z lin.

Nieczyste przygwożdżenia

Jeśli posiadasz zdolność Dirty Pin, a twój rywal leży równolegle do lin, przytrzymaj →, aby wykonać nieczyste przygwożdżenie!

ODWRÓCENIA

Ikona **F:** Normalne odwrócenie. Ruch pojedynczego odwrócenia, wymaga posiadania jednego odwrócenia.

Zielona ikona **F:** Mate odwrócenie. Ruch matego odwrócenia, wymaga posiadania jednego odwrócenia.

Czerwona ikona **F:** Duże odwrócenie. Ostatnia szansa na odwrócenie w tym ciosie, wymaga posiadania dwóch odwróceń.

Duże odwrócenia wymagają posiadania większej ilości odwróceń, ale czasowo osłabiają rywala.

RYWAŁ OSZOŁOMIONY W ROGU

Obrót rywala:

SPACJA + **A/D**

Podniesienie i umieszczenie na szczycie narożnika:

SPACJA + **W**

Zawieszenie na narożniku do góry nogami:

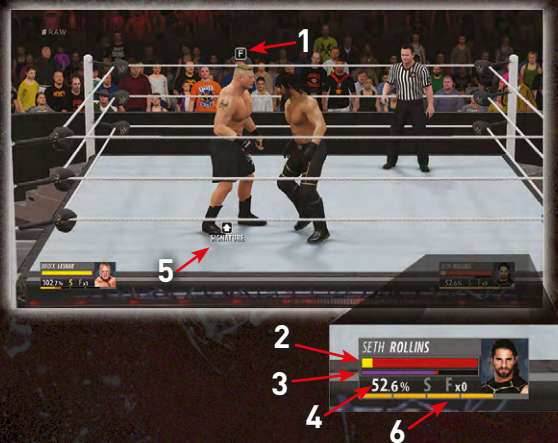
SPACJA + **S**

RYWAŁ OGŁUSZONY, NA LINACH

Umieszczenie ogłuszonego rywala na środkowej linii:

SPACJA + **A/D**

EKRAN GRY



1. **Wskazówka odwrócenia:** Właściwie wymierz w czasie (F), aby skontrować atak rywala.
2. **Wskaźnik zdrowia:** Zdrowie spada, kiedy odnosisz obrażenia.
3. **Wskaźnik kondycji:** Gdy się wyczerpie, będziesz wolniej się poruszać i odzyskiwać siły. Czasowo stracisz też zdolność biegu.
4. **Wskaźnik impetu:** Zdobywaj impet, wykonując ataki i zniewagi. Osiągnij 100%, aby zyskać charakterystyczny cios i 150%, aby zyskać wykończenie.
5. **Cios charakterystyczny/wykończenie:** Naciśnij (F), gdy pojawi się wskazanie, aby zadać charakterystyczny cios/wykonać wykończenie.
6. **Odwrócenia:** Pokazuje ilość dostępnych odwróceń. Regeneruje się z czasem.

2K SHOWCASE

Tryb 2K Showcase prezentuje kolejne mecze z kariery legendy **WWE**, Stone Cold Steve'a Austina. Znajdziesz tu mnóstwo świetnych przerywników filmowych, historycznych zapisów **WWE**, prawdziwych dialogów z udziałem supergwiazd **WWE** i mnóstwo elementów do odblokowania – słowem, naprawdę doskonałą zawartość do odkrycia. Poznasz narodziny Austina 3:16 w trakcie King of the Ring w roku 1996 i będziesz śledzić jego piekielną drogę ku chwale, aż do ostatniego starcia podczas **WrestleMania XIX** w roku 2003.

Każde starcie zawiera opcjonalne cele do zaliczenia, dzięki którym odblokujesz nowe supergwiazdy, menedżerów, alternatywne stroje i nie tylko. Więcej informacji o sposobie zaliczenia każdego zadania znajdziesz w menu pauzy. Na zręcznych graczy, którzy zdołają je odblokować, czekają dodatkowe starcia z kluczowymi wydarzeniami z czasów walk Austina w WCW i ECW.



WWE CREATIONS

Edytor **WWE 2K16** pozwala ci spersonalizować grę z pomocą jeszcze większej ilości opcji niż kiedykolwiek.

Tvoja własna supergwiazda/diva: Stwórz własną personalizowaną supergwiazdę lub divę albo dostosuj supergwiazdy i divy **WWE**, dostępne w grze!

Twoje własne wejście: Wybierz jedną z wielu sekwencji wejścia i spowoduj, że twoja supergwiazda lub diva wejdzie na ring z klasą.

Twój własny zestaw ciosów: Wybierz spośród setek ciosów i daj swojej supergwiazdzie lub divie przewagę na ringu.

Twoje własne mistrzostwa: Stwórz tytuły mistrzowskie, pasy i trofea, a także spersonalizuj istniejące tytuły **WWE**.

Tvoja własna arena: Zaprojektuj arenę, która pomieści szalonych kibiców **WWE**.

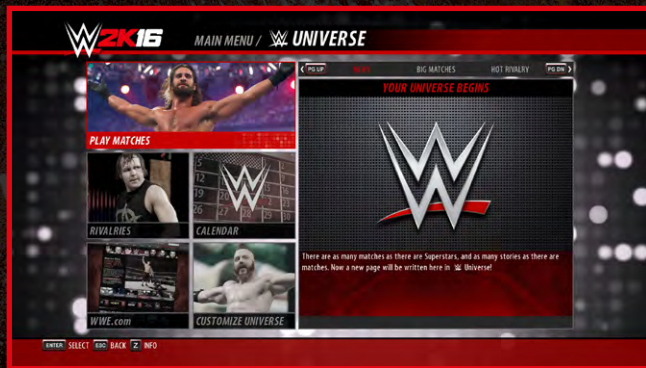
Tvoja własna gala: Zaprojektuj własną galę i rozegraj ją w trybach Exhibition oraz **WWE Universe**.

Elementy stworzone przez społeczność: Prześlij swoje dzieła do sieci i udostępnij je w trybie **WWE Universe**!



TRYB WWE UNIVERSE

Tryb **WWE Universe** to otwarty świat **WWE** w grze **WWE 2K16**. Organizuj starcia, przypisuj supergwiazdy i divy do gal oraz transmisji pay-per-view, twórz i obserwuj jak powstają naturalne rywalizacje i sojusze. Po raz pierwszy w historii serii, postacie posiadają cechy osobowości, które wpływają na ich decyzje w trakcie rozgrywki i w miarę rozwoju fabuły. Dzięki nowemu systemowi efektów statusu, wyniki starć i wątków fabularnych mogą skutkować czasowymi premiami lub karami dla zawodników i zawodniczek. To ty wybierasz i wpływasz na przebieg wydarzeń w tym trybie, a możliwości są niemal nieograniczone.



TRYB MYCAREER

Tryb MyCareer powraca, a w **WWE 2K16** jest jeszcze większy i bardziej zaawansowany. Wciąż możesz stworzyć lub zaimportować własną supergwiazdę i piąć się w górę rankingów NXT, ucząc się jednocześnie od swojego trenera, Jasona Alberta. Jeśli będziesz się rozwijać, zdobędziesz miejsce w **WWE**. Za udane starcia otrzymasz punkty i wynagrodzenie, które możesz wydać na rozwój umiejętności, naukę nowych ciosów, zatrudnienie menedżerów i inne premie. Rzuć wyzwanie znanym supergwiazdom **WWE**, a także supergwiazdom swoich znajomych poprzez funkcję Career Invasion.



Z czasem twoja postać może zwrócić uwagę The Authority i może spełnić lub odrzucić jej żądania – na własne ryzyko. Twoje decyzje, podejmowane w trakcie własnych starć, a także opcja zaktócania starć przeciwników, w połączeniu z wywiadami po walkach z Renee Young, kształtują twoją opinię w środowisku. W drodze po mistrzostwo **WWE** czekają na ciebie silni sojusznicy i niebezpieczni wrogowie. Nawet jeśli masz już rywala na deskach, musisz wciąż dawać z siebie wszystko i dbać o reputację, aby pewnego dnia trafić do galerii sław **WWE**.

TWÓRCY GRY WWE 2K16



YUKE'S

PRODUCER/SENIOR VICE PRESIDENT
Hiromi Furuta

SENIOR TECHNICAL DIRECTOR
Hirotaki 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
Hiroshi Fukuda

INTERFACE ART DIRECTOR
Kazunari Nike

SENIOR GAME DESIGN DIRECTOR
Naoto Ueno

GAME DESIGN DIRECTOR
Shinsuke Goto

ART DIRECTORS
Shingo Sogabe
Koji Makino
Takashi Komiyama
Masahiro Nakatani
Ari Sawada

R&D TEAM

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
Nobuyoshi Ono
Hideki Suzuki
Masamichi Takano
Akitsugu 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 Tsuechi
Shunsuke Hanabusa
Kenichi Yamamoto

LEAD PROGRAMMERS

Atsushi Narita
Shotaro Notsu
Takayuki Kiyehara
Masayuki Makita
Takahiro Tanaka
Takuya Suzuki
Yoshiro Aoki
Tsubasa Ando
Takuya Ishibashi

PROGRAMMERS

Hayato Ebina
Koichi Sato
Tsuyoshi Kobayashi
Emi Ishii
Kousuke Hayashi
Toshiki Ishihara
Koji Kuri
Satoshi Inoue
Takumi Hirokawa
Hidenori Masaki
Yuuhei Hosokawa
Shingo Sogabe
Hiroshi 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
Takeshi Yokogawa
Akihide Ike

SOUND DESIGNERS

Kotaro Tamura
Chan Keun 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
Kyohei Hosomi
Kazuhiro Asakawa
Hiroko Minami
Keiko Zama
Junichi Koshino
Motoshi Hiro
Masahito Terazawa
Yuta Ichii
Christian Hagedorn
Kense Hori
Hayato Odeishi
Takumi Oniki
ASSISTANT INTERFACE ART DIRECTOR
Satoshi Kakutani
INTERFACE ARTISTS
Yuzuru Hiroki

Miho Shiota
Naomi Kaneda
Takuya Kawamorta

ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS

Mitsuo Shimizu
Takashi Watanabe
Chizuru Ogura
Yuki Akaba

LEAD ANIMATORS

Dajiro Kakihuma
Tatsuya Maki
Takahiro Oshida
Tatsuya Shimozaki

ANIMATORS

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

GAME DEVELOPMENT ASSISTANTS

Naoto Kuge
Munechika Suzuki
Junichi Hiraoka
Sayaka Morishima
Masato Nojiri

QA ASSISTANT DIRECTORS

Masaki Izuoka
Ryo Ohura

LEAD QA MANAGER

Masayuki Sonada
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
Tatsuaki Tokoda

TRANSLATION MANAGER

Derek Kessler

TRANSLATORS

Leo King
John Daniels
Taiga Koda
Mitsue Otaki

OBJECTIVE PHOTOGRAPHERS

Shun Yamaguchi
Yoko Sato

IT SUPPORT

Kentarō Seto
Koji Tomita
Kazunori Nakagawa
Suyuji Matsudaira

ADMINISTRATION SUPPORT

Yukinobu Kimura
Tsuneharu Sasaki
Junko Miyamoto
Satomi Takao
Natsuko Hagiwara

LEGAL DEPARTMENT

Keiko Sakaguchi
Yasuyuki Yamamoto

FINANCE DEPARTMENT

Naoki Hama
Hirotomo Taniguchi

SUGARCUT,LLC.

Ryu Takada
Toshiji Hazumi
Akihisa Shiota
Yuichi Ashibe
Sadato Shiji
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
Hirotaki Saito
Takahiro Suzuki
Sora Endo

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD

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

KYOSU 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
O. Dung
MINELoader
Xu Zhen

Wang Wei
Hu Haijiang
Zhao Yan
Li Ning
Tian Feng

SHANGHAI WINKING ENTERTAINMENT LTD.

Xi Zhang
Sonic Wang
Huangjun 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
Yica 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 Pool Leng
Yow Han Yuan
Yow Han Chong
Yap Jim Yang
Keith Tai Siaw Kiet
Jake Chin Tian Kiat
Yap Kah Chun
Calvin Pang Yii Hai
Keith Chia Kei Foong
Kong Pui Ling
Saxon Chong Ri Hui
Woon Kok Keong
Tamara Astari
Janice Chong Xinzhiui

3D SYSTEMS / GENTLE

GIANT STUDIOS

Paula Schrier
Shun Kim
Daniel Stilley
George Georgy

FACIAL SCANNING

Pixelgun Studio
Timothy Valko
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 SYSTEM DESIGNER 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 Zuccconi

SENIOR DESIGNER

Jason Vandiver

DESIGNER, 2K SHOWCASE

Jody Hicks

CO-DESIGNER, 2K SHOWCASE

Shane Kemp

DESIGNER, MYCAREER

Ramette Balcasca

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 Charles

LEAD SOUND/AUDIO DESIGNER

Josh Jones

AUDIO/DIALOGUE

SYSTEM DESIGNER

Bryan Sherrill

ASSOCIATE AUDIO PRODUCER

Patrick Jarret

AUDIO TECH AND

ADDITIONAL ENGINEERING

Daniel Gardoppe

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 Soreno
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 Balor
Gregory Marasciulo
Hassan Hamin Assad
Kevin Owens
Kimberly Gallows
Matt Sydal
Michael Montoya
Michael Sharrer
Mike Brendli
Ryan Clark
Scott Colton
T.J. 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

PRESIDENT, 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 ASSISTANT
William Gale
Cathy Naeley
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 TECHNICIANS**
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

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 Nefi

VIDEO EDITOR
Peter Koepfen

ASSOCIATE VIDEO EDITORS
Doug 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 MANAGERS
Anna 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 Mut

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 Gaccia

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 Cornejo
Jordan Wineinger
Ruben Gonzalez

SENIOR TESTERS
Justin Wolf

Jared Shipp
Tim James
Robert Marrasso
David Drake
Andrew Garrett

Zack Gartner
Nicole Millette
Michelle Paredes
Ana Garza
Marcial Pasek
Bar Peretz

QUALITY ASSURANCE TESTERS

J.R. Dabinett
Amanda Bassett
Richard Chatterton
Gary Brown
Robert Williams
Alma Hernandez
Keith Rische
Jonathan Eisnagle
Matthew Abog

Shayawn Washington
Jennifer Lunders
Cory Nelson
Kent Mewborne
Jason Maidman
Charles Maidman
Raynard Moreno
Michael Todd
Cameron Fielder
Sean Green
Deion Cyriacks
Christopher Elscoc
Kyle Bellas

Anthony Zaragoza
Eduardo Bancud
David Hoffman
Mailanee Anderson
Matt Cates
Joshua K. Collins
Hugh Cortney
Nathan Craig

Zach Griffin
Pete Henderson
David Lotruglio
Cesar Martinez
Lin Mei
Enrique Meza

Josh Ray
Erick Rogers
Marc Sousa
Travis Allen
Brian Reiss
Kyle Cobos
Carlos Anaya
Todd Phillips
Bojan Krkic

SPECIAL THANKS

Leslie Cullum
Alex Belk
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
Huang Cheng

QUALITY ASSURANCE SENIOR TESTER
Shao Bang Zhu

QUALITY ASSURANCE TESTERS
Zhou Zhi Zhu
Hou Shu
Lu Yi
Chen Yi Xin

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

DESIGN TEAM
James Quinlan
Tom Baker

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCERS
Lena Brenk
Sajjad Majid

HEAD OF CREATIVE SERVICES AND LOCALIZATION
Nathalie Mathews

LOCALIZATION PROJECT MANAGER
Emma Lepeut
Naomi Burgess

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS
Around The Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International SRL

QLOC S.A.

GENERAL MANAGER
Adam Piesiak

BUSINESS DEVELOPMENT DIRECTOR
Pawel Grzywaczewski

DIRECTOR OF ACCOUNT MANAGEMENT
Pawel Ziajka

JAPANESE RELATIONS MANAGER
Nanako Sugiyama

JAPANESE RELATIONS SPECIALIST
Adam Walenkiewicz

DIRECTOR OF DEVELOPMENT
Slawomir Bubel

PROJECT MANAGER
Grzegorz Hodala

LEAD PROGRAMMER
Krzysztof Wojcik

PROGRAMMERS
Ghassan Al-Mashareqa
Piotr Caryk
Dariusz Gentkowski
Michal Karwowski
Piotr Kielczyk
Michal Kubicki
Jaroslaw Socha
Tomasz Tkazczuk

DATA ADMINISTRATOR
Krzysztof Papiernik

LEAD OF DESIGN
Amr Al-Kady
Pawel Ceberek

DESIGN
Gawel Ciepielowski

ARTIST SUPPORT
Agnieszka Szajewska

DIRECTOR OF LOCALIZATION
Michal Cegietka

LOCALIZATION PROJECT MANAGER
Adrian Czerwinski

LEAD DEVELOPMENT SUPPORT SPECIALIST
Tomasz Goslicki

DEVELOPMENT SUPPORT SPECIALISTS
Emil Andrzejewski
Jakub Lorent
Andrzej Piat
Hubert Szulc
Jakub Wicak
Patrik Wieczorek

HEAD OF QUALITY ASSURANCE
Sergiusz Slosarczyk

QA PROJECT MANAGERS
Bartosz Antacki
Marcin Gorniak

QA LAB MANAGERS
Lukasz Miroslawski
Pawel Strzelczyk

QA TEAM LEADER
Pawel Szczesny

QA TESTERS

Paulina Bajer
Michal Duszak
Maciej Franaszek
Kamil Frynia
Michal Glebicki
Sebastian Jaskolka
Monika Kasznia
Izabela Kramarska
Joanna Kucharzyk
Michal Lapias
Krzysztof Magnuszewski
Maksym Melanchenko
Wojciech Mikołajczuk
Kamil Piechnia
Marek Skuza
Tomasz Slowik
Joanna Strzelczyk
Bartłomiej Trzonek
Wojciech Urbanowicz
Jakub Widacki

QA LOCALIZATION TESTERS

Amr Al-Kady
Pawel Ceberek
Thomas Hensel
Roberto Hongo
Emilia Kleinrok
Piotr Mugerman

IT MANAGER
Tomasz Dziedzic

LOCALIZATION TOOLS AND SUPPORT PROVIDED BY XLOC INC.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALIZATION QA MANAGER
Jose 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
Janvier Vidal
Julien Le Tohic
Julio Calle Arpon

Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merti
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accattura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnes 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

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 Gujjarro

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 Tilakaratna
Albert Hoolsemma

VOICE OVER TALENT

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
Justin Sanderford
Jonathan Washburn
David Boutry
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Yu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fildrum-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Gwendoline Oliviero

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

EVP OF CONSUMER PRODUCTS
Casey Collins

VP OF INTERACTIVE LICENSING
Ed Klang

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 Ertlick
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
S.J. Deluise

SENIOR 2D GRAPHIC DESIGNERS
Dionisios Elkarpidis
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
WESLEY 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 C. BROWN BAND
FEATURING CHRIS CORNELL
WRITTEN BY ZAC BROWN, JIMMY DE
MARTINI, WYATT DURRETTE, JOHN
DRISKELL, HOPKINS, NIKO MOON AND
JAMES DARRRELL SCOTT
PUBLISHED BY BRIGHTER SHADE
PUBLISHING (BMI); IMAJOINE
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 KHAJJADOURIAN, ALEX
SCHWARTZ
PUBLISHED BY WB MUSIC CORP.
(ASCAP) ON BEHALF OF ARTIST
PUBLISHING GROUP WEST
SCHWEZEY BEATS AND PANIC
ATTACK PUBLISHING; ALUMNI INK
PUBLISHING (ASCAP); SONY/ATV
MUSIC PUBLISHING (ASCAP); CHICAGO
2000 DU GROUPE CRC (ASCAP)*
"HELLO WORLD" INTERPOLATES
"SWEET MELODY" WRITTEN BY
RINALDO CERRI (SACEM) AND
GEORGES GRANIER (SACEM).
PUBLISHED BY CHICAGO 2000 DU
GROUPE CRC (SACEM).
COURTESY OF THA ALUMNI MUSIC
GROUP/88 CLASS/RCN 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 DIPLO
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 DECENT

SOMETHING TO BELIEVE IN
PERFORMED BY FASHAWN FEATURING
NAS AND ALOE BLACC
WRITTEN BY SANTIAGO LEYVA, ALOE
BLACC, NASIR JONES, MARCELLOUS
DEMTRUIS 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 OIGADA (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 MUSIC 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
CFO\$
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

#MMMGORGEIOUS
CFO\$
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

AMAZING
CFO\$
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

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

BEAUTIFUL LIFE
CFO\$
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

BREAK AWAY
CFO\$
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
CFO\$
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

CATCH YOUR BREATH
CFO\$
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

CHASING THE DRAGON
WRITTEN BY GREG KNOWLES (PRS),
MALCOLM MORTON (PRS), TERRY
EMERY (PRS)
PUBLISHED BY ZFC MUSIC (ASCAP)
COURTESY OF FIRSTCOM MUSIC

COMMON MAN BOOGIE
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

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)

DESTROYER
CFO\$
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

EARTHQUAKE
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

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

FIGHT
CFO\$
A WWE AND WIND-UP SONGS

PRODUCTION

GLASS SHATTERS
PERFORMED BY DISTURBED
WRITTEN BY JIM JOHNSTON, DAN
DONEGAN, DAVID MICHAEL DRAIMAN,
STEVE KMAK, MICHAEL WENGRIN
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
CFO\$
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)
MUSIC

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. SWINY
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

JIVE SOUL BRO
PERFORMED BY JIM JOHNSTON &
SLICK
WRITTEN BY VERNIE J. TAYLOR

(IASCAP) JEFF BATTER, DAVID WOLF
PUBLISHED BY BRIGHT SMILE
MUSIC PUBLISHING CORP. (IASCAP),
ADMINISTERED BY MILLENNIUM
ENTERTAINMENT CORP.
COURTESY OF EPIC RECORDS
BY ARRANGEMENT WITH SONY MUSIC
LICENSING

JUST CLOSE YOUR EYES
PERFORMED BY STORY OF THE YEAR
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) 0/B/0 STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

KING OF KINGS
PERFORMED BY MOTORHEAD
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) 0/B/0 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) 0/B/0 SCREECH
MUSIC (ASCAP) COURTESY OF WWE
MUSIC GROUP

LOVEFURYPASSIONENERGY
PERFORMED BY BOYHITS CAR
WRITTEN BY CRAIG R. RONDELL, JIM
JOHNSTON, LOUIS A. LENARD,
MICHAEL C. FERRARI AND SCOTT D.
MENVILLE.
PUBLISHED BY BMG PLATINUM SONGS
(BMI) 0/B/0
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC.
(BMI) AND BMG GOLD SONGS 0/B/0
SCREECH MUSIC (ASCAP)
COURTESY OF THE BICYCLE MUSIC
COMPANY

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) 0/B/0 STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMI) COURTESY OF
WWE MUSIC GROUP

METALINGUS
PERFORMED BY ALTER BRIDGE
WRITTEN BY MARK TREMONTI,
THOMAS PHILLIPS, BRIAN MARSHALL
AND MYLES KENNEDY
PUBLISHED BY RESERVOIR 416 (BMI)
0/B/0 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
PUBLISHED BY OCEAN RIDGE MUSIC
(ASCAP)
COURTESY OF SELECTTRACKS, INC./
BMG.

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

OPPOSITE ENDS OF THE WORLD
CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

PATRIOT
CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

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

RAP SHEET (ORIGINAL)
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

RELIATION
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

ROCKHOUSE
WRITTEN AND PERFORMED BY FRANK
SHELLEY
PUBLISHED BY FOCUS MUSIC
(PUBLISHING) LTD.
COURTESY OF 5 ALARM MUSIC

ROLLIN' (AIR RAID VEHICLE)
PERFORMED BY LIMP BIZKIT
WRITTEN BY SAMUEL ROBERT RIVERS,
KASSEEM DEAN, LEOR DIMANT, JOHN
EVERETT OTTO, WILLIAM FREDERICK
DURST, WESLEY LOUDEN BORLAND
PUBLISHED BY UNIVERSAL MUSIC
Z-SONGS (BMI) 0/B/0 LETHAL DOSE
MUSIC (BMI), UNIVERSAL MUSIC
Z-TUNES LLC (ASCAP) 0/B/0 BIG
BIZKIT MUSIC (ASCAP),
UNIVERSAL MUSIC CORPORATION
(ASCAP) 0/B/0 SWIZZ BEATZ (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

**SAWTF 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) 0/B/0 PILEDRIVER 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 SORENSEN COURTESY OF
WARNER CHAPPELL PRODUCTION
MUSIC 0/B/0 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) 0/B/0 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) 0/B/0 STEPHANIE
MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) AND
TEFNOISE PUBLISHING LLC (BMI) C/O
BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC
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 MOTORHEAD
WRITTEN BY JIM JOHNSTON
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) 0/B/0 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 NATURAL
WRITTEN AND PERFORMED BY JIMMY
PAPA AND MICHAEL SEITZ
PUBLISHED BY TURNER MUSIC
PUBLISHING (BMI) 0/B/0 SUPER
SATELLITE MUSIC (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

THE SECOND COMING
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

THE TIME IS NOW
PERFORMED BY JOHN CENA & THA
TRADEMARK. WRITTEN BY JOHN
CENA, MARC JOSEPH PREDKA,
BOBBY RUSSELL PUBLISHED BY
BMG PLATINUM SONGS (BMI) 0/B/0
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC.
(BMI); BMG GOLD SONGS (ASCAP)
0/B/0 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) 0/B/0
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI)
COURTESY OF WWE MUSIC GROUP

TOKIWAKITA (TIME HAS COME)
CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

TURBO CHARGED
WRITTEN 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) 0/B/0
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI) COURTESY OF WWE MUSIC
GROUP

WHAT'S UP?
PERFORMED BY R-KITH
WRITTEN BY RON TRULLING
PUBLISHED BY BMG PLATINUM
SONGS (BMI) 0/B/0 STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMI) COURTESY OF
WWE MUSIC GROUP
WHOLE LOTTA GROOVE

WRITTEN BY OLIVER MAUNICK
(SACEM) PUBLISHED BY FIRSTCOM
MUSIC (BY)O MUSIQUE 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) 012/0
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING
INC. (BMI) COURTESY OF WWE MUSIC
GROUP

Z-CUSTOM

WRITTEN BY GEORGES BODOSSIAN
(SACEM), ARMAND FRYDMAN (SACEM)
COURTESY OF KILLERTRACKS

PEB HA ЛЪВЪТ (ROAR OF THE LION)

CFOS
A WWE AND WIND-UP SONGS
PRODUCTION

ADDITIONAL MUSIC

ALWAYS V2-JP

COURTESY OF JINGLE PUNKS MUSIC
APM (ASCAP), SPIRITUAL RAISE
MUSIC (BMI)

AND NOW WAR

WRITTEN BY AUDIO ANDROID (PRS),
RED EARTH (PRS)
PUBLISHED BY EXTREME PRODUCTION
MUSIC USA (ASCAP)
COURTESY OF EXTREME MUSIC

ATHLETE STORIES

WRITTEN BY ALEC WILLIAMS (ASCAP),
CHIELI MINUCCI (ASCAP)
PUBLISHED BY ZFC MUSIC (ASCAP)
COURTESY OF FIRSTCOM MUSIC

AUSSIES RULE

WRITTEN BY ART PHILLIPS (APRA)
PUBLISHED BY FIRST DIGITAL MUSIC
(BMI)
COURTESY OF FIRSTCOM MUSIC

BAREKNUCKLED

WRITTEN AND PERFORMED BY
JOHN ROSS (ASCAP), PUBLISHED BY

VIDEOHELPER (ASCAP)
COURTESY OF VIDEOHELPER, INC.
DRAMATION

WRITTEN BY JOSEPH SABA (ASCAP),
STEWART WINTER (ASCAP)
COURTESY OF VIDEOHELPER, INC.

THIS ENDS NOW

WRITTEN AND PERFORMED BY AARON
SAPP (ASCAP)
PUBLISHED BY VIDEOHELPER (ASCAP)
COURTESY OF VIDEOHELPER, INC.

THE FOLLOWING SONGS ARE COURTESY OF APM MUSIC.

A HERO RIDES WITH US (A)

ACTION OVERLOAD A
AGENT 54 (B)
A PERFECT STORM

ACT OF WAR
ADVANCING DISCOVERY
AETEMA (NO RISE)
AGENT 54

ANNIHILATION
ANOTHER TRAGIC STORY
ANTIOCHUS (PERCUSSION MIX)
ARCTURUS CALLS
AS ONE

AVALANCHE
BALL BUSTER
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
CHASE THIS (A)

CHANT ARCHAÏOS
CIRCUS MAXIMUS
CLIMBING MOUNTAINS

COLD SWEAT
CRUSADER
DARK URGENCY

DAY OF JUDGMENT
DEATH MARCH FANTASY G
DESTINED FOR VICTORY

DETERMINED
DIRT
DONE AND DUSTED

DREADNOUGHT
DRIVER

EMPIRE OF CHAMPIONS

END OF EARTH (A)
END OF THE RAINBOW
ENTER THE COMBAT

EPIC ACTION FIGHT
EPIC POWERS
EPICENTRE (BED VERSION)

ERA
EVE OF BATTLE
EXTERMINATE

EXTREME BRUTALITY
FEVER PITCH
FIGHT SCENE

FIGHT TO THE DEATH
FINAL FRONT (B)

FORTITUDE
FRENCH NATIONAL ANTHEM
FULL ARMOR FULL FORCE

FUNERAL MARCH
GORILLA
GREAT CHAMPIONS

GREATER GLORY
GRIND LOW
HAIL TO THE CHIEF

HAMMER
HAND OF GOD
HEART OF DARKNESS

HELL'S ARMY
HEROIC MODERN TRAILER
HIDE OUT

HIDE OUT (A)
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

MONEY (B)
MORTAL VENDETTA
MY MONEY

MYSTERIOUS FORCE
NASTY GIRL
OCTANE HIGH

OFFSIDE
OMG RUN (A)
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
SCION
SILENCE

STAR TRIPPER
STORM MACHINE
SWITCHED OFF BACH

TAMURE
THANK YOU - UNDERScore
THE SUPREME CONTEST

TIGHT SPOT (A)
TIME IS RUNNING OUT
TOO TOUGH TO DIE

U.S.A.
VELVET KISS
WAR MONGER

WASTED WORLD
WRATH
YOUNG FOREVER

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 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.

OGRANICZONA GWARANCJA I UMOWA LICENCYJNA

Niniejsza ograniczona gwarancja i umowa licencyjna ("Umowa") może podlegać okresowej aktualizacji. Aktualna wersja jest dostępna na stronie internetowej www.take2games.com/eula ("Stronie"). Korzystanie z Programu po zamieszczeniu zaktualizowanej wersji Umowy oznacza zaakceptowanie jego warunków.

PROGRAM OZNACZA CAŁE OPROGRAMOWANIE, DODANE DO TEJ UMOWY, A TAKŻE INSTRUKCJE, OPAKOWANIE ORAZ INNE PLIKI, MATERIAŁY ELEKTRONICZNE LUB UMIESZCZONE W SIECI, DOKUMENTACJE ORAZ KAŻDĄ I WSZYSTKIE KOPIE PROGRAMU I ZWIĄZANYCH Z NIM MATERIAŁÓW. TEN PROGRAM NIE JEST SPRZEDAWANY, LECZ LICENCJONOWANY, OTWARCIE, POBRANIE, ZAINSTALOWANIE, KOPIOWANIE LUB KORZYSTANIE Z PROGRAMU (ORAZ WSZELKICH MATERIAŁÓW DODAJĄCYCH DO NIEGO) W JAKIKOLWIEK SPOŚÓB OZNACZA, ŻE UŻYTKOWNIK ZGADZA SIĘ PRZESTRZEGAĆ NINIEJSZEJ UMOWY Z FIRMĄ TAKŻE TWO INTELLECTIVE SOFTWARE, INC. Z SIEDZIBĄ W STANACH ZJEDNOCZONYCH ("LICENCJODAWCY"). OPRACOWANIE PRZESTRZEGAĆ POLITYKI PRYWATNOŚCI, OPUBLIKOWANIE POD ADRESEM www.take2games.com/privacy I WARUNKÓW ŚWIADCZENIA USŁUGI, OPUBLIKOWANYCH POD ADRESEM www.take2games.com/legal.

PRZECZYTAJ NINIEJSZĄ UMOWĘ BARDZO UWAŻNIE. W RAZIE NIEWYRAŻENIA ZGODY NA PRZESTRZEŻENIE WARUNKÓW NINIEJSZEJ UMOWY ZABYRANISZ SIĘ OTWIERANIA, POBIERANIA, INSTALOWANIA, KOPIOWANIA ORAZ UŻYWANIA TEGO PROGRAMU.

LICENCJA

Zgodnie z warunkami i zasadami określonymi w niniejszej Umowie, Licencjodawca udziela użytkownikowi niewyłącznego, niezbymalnego, ograniczonego i podlegającego cofnięciu prawa i licencji na użytkowanie jednego egzemplarza Programu do gry dla celów prywatnych, niekomercyjnych, na pojedynczej platformie do gier (np. komputerze, urządzeniu mobilnym lub konsoli do gier), chyba że w dokumentacji Programu zostanie to określone inaczej. Prawa nabyte przez użytkownika są zależne od przestrzegania tej Umowy. Licencja wynikająca z tej Umowy obowiązuje od dnia zainstalowania lub użycia w inny sposób Programu, a kończy się z chwilą usunięcia Programu lub wygaśnięcia Umowy (szczegóły poniżej).

Użytkownikowi zostaje udzielona licencja na Program, nie jest on Mu sprzedawany. Niniejszym Użytkownik potwierdza, że nie otrzymuje żadnych tytułów ani praw własności do tego Programu, a Umowy nie powinno się interpretować jako sprzedawcy jakichkolwiek praw do Programu.

Licencjodawca zachowuje wszystkie prawa i tytuły prawne odnoszące się do Programu, obejmujące, lecz nie ograniczające się do wszystkich praw autorskich, znaków towarowych, tajemnic handlowych, nazw handlowych, praw własności, patentów, tytułów, kodów komputerowych, efektów audio wizualnych, motywów, postaci, nazw postaci, wstążek, dialogów, miejsc, obrazów, efektów dźwiękowych, utworów muzycznych i autorskich praw osobistych. Program jest chroniony przez prawo autorskie i handlowe Stanów Zjednoczonych oraz inne mające zastosowania prawa i porozumienia ogólnoswiatowe. Programu nie można kopiować, powielać, rozpowszechniać na żadnym nośniku, w całości lub części, bez uzyskania wcześniej pisemnej zgody Licencjodawcy. Każda osoba, która będzie kopiować, powielać, rozpowszechniać całość lub część tego Programu w jakikolwiek sposób i na jakimkolwiek nośniku, będzie winna roszczeń pogwałcenia praw autorskich i innych podlegających sankcjom cywilnym lub karnym w USA lub w innym kraju. Informuje się, że ustawowe kary za każde pogwałcenie praw autorskich w USA wynoszą do 150 000 USD. Program zawiera określone licencjonowane materiały i licencjodawcy mogą dochodzić własnych praw w przypadku jakiegokolwiek pogwałcenia tej Umowy. Wszelkie prawa, które w niniejszej Umowie nie zostały nadane w wyraźny sposób, są zarezerwowane przez Licencjodawcę, ewentualnie jego licencjodawców.

WARUNKI LICENCJI

Użytkownik zgadza się, że nie będzie:

- wykorzystywać Programu do celów komercyjnych;
- rozpowszechniać, dzierżawić, udzielać licencji, sprzedawać, wypożyczać, wymieniać na jakakolwiek walucie lub w inny sposób przesyłać lub przysyłać Programu lub jego kopii, w tym, ale nie tylko: wymieniać na wirtualną walutę (definicja poniżej) bez otrzymania wcześniej wyrażonej, pisemnej zgody Licencjodawcy lub o ile nie jest to zaznaczone w niniejszej Umowie;
- tworzyć kopii Programu lub jego części (innych niż tu wymienione);
- udostępnić kopii Programu w sieci do pobrania przez wielu użytkowników;
- z wyjątkiem przypadków wyznaczonych przez Program lub tę Umowę, używać lub instalować Program (lub udzielać na to zgody innym osobom) w sieci, do użytku online lub na więcej niż jednym komputerze lub jednostce przetwarzającej dane o grania w tym samym czasie;
- kopiować Programu na dysk twardy lub inne urządzenia pamięci masowej w celu ominięcia wymogu uruchomienia Programu z złączonego dysku CD lub DVD (ograniczenie to nie dotyczy kopii całych lub części Programu wykonanych przez Program w czasie instalacji w celu usprawnienia jego działania);
- używać lub kopiować Programu w centrach gier komputerowych lub jakimkolwiek innym miejscu o określonej lokalizacji, chyba że Licencjodawca zgodził się podpisać osobną umowę licencyjną określającą wykorzystanie Programu w konkretnej lokalizacji, która będzie uprawniać do użycia Programu w celach komercyjnych;
- odtworzać kod źródłowy, dekompilować, deasemblować, tworzyć prac pochodnych lub w inny sposób modyfikować Programu w całości lub w części; uśwalać lub modyfikować informacji o prawach własności, znaków lub etykiet zawartych na lub w Programie;
- ograniczać lub przeszkadzać innym użytkownikom w użytkowaniu i korzystaniu z jakichkolwiek funkcji sieciowych Programu;
- oszukiwać i wykorzystywać nieautoryzowanych robotów, spiderów lub jakichkolwiek innych programów, w związku z funkcjami sieciowymi Programu; naruszać jakichkolwiek warunków, postanowień, licencji lub kodeksów zachowań w związku z funkcjami sieciowymi Programu; oraz
- transportować, eksportować lub reeksportować (bezpośrednio lub pośrednio) do jakiegokolwiek kraju, do którego wysyłanie takiego Programu jest

zakazane przez prawo eksportowe USA lub towarzyszące mu regulacje prawne i sankcje ekonomiczne USA, lub w inny sposób dokonywać naruszenia tego typu praw lub regulacji kraju, w którym Program został zakupiony. Wspomniane prawa mogą podlegać okresowym zmianom.

DOSTĘP DO SPECYJALNYCH FUNKCJI ORAZ/LUB USŁUG, WŁĄCZNIE Z KOPiami CYFROWYMI: W celu aktywacji Programu, uzyskania dostępu do cyfrowych kopii Programu lub uzyskania dostępu do pewnej zawartości do odblokowania, do pobrania, sieciowej lub innej zawartości specjalnej lub usług specjalnych (określanych zbiorczo jako „Specjalne Funkcje”), może być konieczne pobranie Programu, realizacja unikatowego kodu lub numeru seryjnego, rejestracja Programu, zaktualizowanie w celu aktualizacji (lub etykietowanie w celu aktualizacji) w tym akceptacja związanych z tym warunków i zasad. Dostęp do specjalnych funkcji jest ograniczony do jednego konta użytkownika (opisanego poniżej), przypisanego do tego numeru seryjnego; dostęp do Specjalnych funkcji nie może być przeniesiony, sprzedany, wydzierżawiony, licencjonowany, wynajmowany, wymieniany na walutę wirtualną lub ponownie zarejestrowany przez innego użytkownika, chyba że podano inaczej. Postanowienia tego ustępu są nadrzędne względem pozostałych warunków niniejszej Umowy.

PRZEKAZANIE NAGRANEJ KOPii PROGRAMU: Użytkownik może jednak przekazać całą Program na nośniku fizycznym i dołączoną do niego dokumentację na stałe innej osobie pod warunkiem, że nie zatrzyma żadnej kopii (wliczając w to kopie archiwalne i bezpieczeństwa) Programu, dołączoną do niego dokumentacji, ani żadnej jej części lub komponentu, a odbiorca zgodzi się przestrzegać warunków tej Umowy. Przekazanie licencji nagrajnej kopii programu może być także w pewnych krokach, opisanych w dokumentacji Programu. Użytkownik nie może przesyłać, sprzedawać, dzierżawić, licencjonować, wynajmować ani wymieniać na walutę wirtualną żadnej waluty wirtualnej ani towarów wirtualnych, chyba że zapisano inaczej w niniejszej Umowie albo za pisemną zgodą Licencjodawcy. Specjalne funkcje, łącznie z zawartością dostępną jedynie po wykorzystaniu jednorazowego kodu seryjnego, nie mogą w żadnym wypadku zostać przekazane innej osobie. Jeśli oryginalna kopia instalacyjna Programu zostanie usunięta lub jeśli użytkownik nie będzie miał dostępu do pierwotnej kopii, Specjalne funkcje mogą przestać działać. Program jest przeznaczony tylko do użytku prywatnego. **NIEZALEŻNIE OD POWYŻSZEGO UŻYTKOWNIK NIE MOŻE PRZEKAZYWAĆ ZADNYCH PRZEDPREMIEROWYCH KOPii TEGO PROGRAMU.**

ZABEZPIECZENIA TECHNICZNE: Program może zawierać środki kontroli dostępu do niego, środki kontroli dostępu do niektórych funkcji lub części zawartości lub zabezpieczające przed nieuprawnionym kopiowaniem lub mające zabezpieczać go przed przekroczeniem ograniczonych praw i licencji nadanych przez tę Umowę. Środki takie mogą dotyczyć zarządzania licencją, aktywacji produktu i innych technologii bezpieczeństwa, zawartych w Programie. Mogą one monitorować użytkownika, w tym, ale nie tylko, monitorować czas, datę, dostępną i inne elementy, liczniki czy numery seryjne. Mogą też zostać zastosowane inne środki bezpieczeństwa, mające zapobiec nieautoryzowanemu dostępowi, użytkowaniu, kopiowaniu Programu lub dowolnej jego części, w tym mające zapobiec jakimkolwiek naruszeniom niniejszej Umowy. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do monitorowania użytkownika niniejszego Programu w każdym momencie. Użytkownikowi nie wolno wyłączać ani działania tego typu środków kontroli dostępu ani podejmować prób ich wyłączenia lub obejścia. Wyłączenie lub próba modyfikacji technicznych środków ochrony może spowodować nieprawidłową pracę Programu. Jeśli Program umożliwia dostęp do Specjalnych funkcji i dostęp do nich w danym momencie może uzyskać tylko jedna kopia tego Programu. Uzyskanie dostępu do usług sieciowych i możliwości pobierania aktualizacji i łatek do Programu może wymagać spełnienia dodatkowych warunków i rejestracji. Dostęp do usług sieciowych oraz pobierania aktualizacji i łatek może uzyskać tylko Program objęty ważną licencją. Z wyjątkami określonymi stosownym prawem, Licencjodawca może ograniczyć, zawiesić lub anulować przyznaną licencję oraz dostęp do Programu, w tym, ale nie tylko, do wszelkich związanych z nim usług i produktów, w dowolnym momencie, bez powiadomienia i bez podania powodu.

ZAWARTOŚĆ UTWORZONA PRZEZ UŻYTKOWNIKA: Program może umożliwiać użytkownikowi tworzenie własnego materiału, wliczając w to, lecz nie ograniczając, do map poziomów, scenariuszy, zrzutów ekranu, projektów samochodów, elementów lub filmów przedstawiających rozgrywkę. W zamian za użytkowanie Programu i tylko w zakresie, w którym w wyniku tego użytkowania powstanie materiały mogą być objęte prawem autorskim, użytkownik nadaje Licencjodawcy wyłączne, wieczyste, niebywalne, podlegające możliwości przeniesienia i udzielenia sublicencji prawo obowiązuje na całym świecie oraz udziela licencji na użytkowanie stworzonego przez siebie materiału w jakikolwiek sposób i dla jakichkolwiek celów w nawiązaniu do Programu i związanych z nim dóbr i usług, wliczając w to, lecz nie ograniczając prawo do powielania, kopiowania, przystosowywania, modyfikowania, odtwarzania, wyświetlania, publikowania, rozpowszechniania, transmitowania lub komunikowania tego materiału publiczności, w jakikolwiek sposób, znany lub nieznaną w tej chwili, oraz rozpowszechniania tego materiału bez dalszego informowania o tym, za darmo, przez cały okres ochrony praw własności intelektualnej ustalony przez stosowne prawo i konwencje międzynarodowe. Niniejszym Użytkownik rezygnuje z wszelkich autorskich praw osobistych związanych z autorem, wydawaniem, opinią lub uprawnieniami w odniesieniu do Licencjodawcy oraz użytkowaniem tego typu materiałów przez innych graczy w nawiązaniu do Programu i związanych z nim dóbr i usług zgodnie ze stosowanymi przepisami prawa. Ta nadana Licencjodawcy licencja oraz powyższe zrzeczenie się wszelkich mających zastosowanie autorskich praw osobistych obowiązuje nawet po wygaśnięciu lub zerwaniu tej Umowy.

LACZENIE Z INTERNETEM: Program może wymagać połączenia z Internetem w celu uzyskania dostępu do funkcji związanych z Internetem, autoryzacji Programu lub wykonania innych działań.

KONTA UŻYTKOWNIKÓW: Aby używać Programu lub jego funkcje lub aby określić funkcje Programu działały właściwie, może być wymagane posiadanie i użycie własnego i aktywnego konta użytkownika w usłudze sieciowej, takiej jak zewnętrzna platforma gier lub konto w sieci społecznościowej ("konto zewnętrzne") lub konta u Licencjodawcy lub podmiotu związanego z Licencjodawcą, tak jak to opisano w dokumentacji Programu. Jeśli Użytkownik nie posiada takiego konta, niektóre funkcje Programu mogą nie działać lub przestać działać prawidłowo, w całości lub części. Program może również wymagać stworzenia konta użytkownika, unikatowego dla Programu w serwisie Licencjodawcy lub podmiotu związanego z Licencjodawcą ("konto użytkownika") w celu uzyskania dostępu do Programu oraz jego funkcjonalności i opcji. Konto użytkownika może zostać przypisane do konta zewnętrznego. Użytkownik jest w całości odpowiedzialny za użytkowanie i zachowanie bezpieczeństwa Konta użytkownika i Konta zewnętrznych, które użytkuje w związku z dostępowi i użytkowaniem Programu.

WIRTUALNA WALUTA I WIRTUALNE TOWARY

Jeśli Program pozwala na nabycienie i/lub zarabianie w trakcie gry licencji na użytkowanie Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, obowiązują następujące dodatkowe zasady i warunki.

WIRTUALNA WALUTA I WIRTUALNE TOWARY: Program może pozwalać Użytkownikowi na [i] używanie fikcyjnej wirtualnej waluty jako środka wymiany,

wyłącznie w Programie ("Wirtualna waluta") oraz (ii) zyskiwanie dostępu do (w ramach określonych, ograniczonych warunków użytkowania) wirtualnych towarów w Programie ("Wirtualne towary"). Szczegółnie opisywane terminologii, Wirtualna waluta i Wirtualne towary oznaczają ograniczone prawo licencyjne, podlegające niniejszej Umowie. Zgodnie z warunkami i postanowieniami tej umowy, Licencjodawca niniejszym przyznaje niewyłączne, niepodlegające przeniesieniu, niepodlegające sublicencji, ograniczone prawo oraz licencje na użytkowanie Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, zdobytych przez Użytkownika do osobistego, niekomercyjnego wykorzystania w trakcie gry, wyłącznie w Programie. Chyba, że prawo postanawia inaczej, Wirtualna waluta i Wirtualne towary uzyskane przez Użytkownika są nie licencjonowane, a Użytkownik niniejszym oświadcza, że nie zostaje mu przyznane ani przekazane żadne prawo własności do Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów. Niniejsza Umowa nie może być odczytywana jako umowa sprzedaży jakichkolwiek praw do Wirtualnej waluty czy Wirtualnych towarów.

Wirtualna waluta ani Wirtualne towary nie posiadają wartości wymiennej na prawdziwą walutę i nie mogą być zamienieniemi prawdziwej waluty. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Licencjodawca może zmienić lub podjąć czynności, mające na celu zmianę obserwowanej wartości lub zmianę ceny zakupu Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów w każdym momencie, o ile zezwala na to stosowne prawo. Wirtualna waluta i Wirtualne towary nie powodują naliczania opłat za nie wykorzystanie ich, o ile tylko licencja przyznana niniejszym na Wirtualną walutę i Wirtualne towary wygasnie zgodnie z warunkami i postanowieniami niniejszej Umowy oraz zapisami dokumentacji dołączonej do Programu, kiedy Licencjodawca przestanie dostarczać Program albo niniejsza Umowa zostanie w inny sposób zerwana. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do decydowania wedle własnego uznania, jakie opłaty pobiera za dostęp i użytkowanie Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów i/lub czy zechce udostępnić Wirtualną walutę lub Wirtualne towary bezpłatnie.

ZARABIANIE I KUPOWANIE WIRTUALNEJ WALUTY I WIRTUALNYCH TOWARÓW: Użytkownik może mieć możliwość zakupu Wirtualnej waluty lub zarobienia Wirtualnej waluty u Licencjodawcy za ukończenie niektórych czynności lub zdobycie osiągnięć w Programie. Przykładowo, Licencjodawca może przyznać Wirtualną walutę lub Wirtualne towary po zaliczeniu pewnej czynności w grze, takiej jak zdobycie nowego poziomu, wykonanie zadania lub stworzenie zawartości. Po otrzymaniu Wirtualnej waluty i/lub Wirtualne towary zostaną przypisane do Konta użytkownika. Kupowanie Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów może odbywać się wyłącznie w Programie lub poprzez platformę, obsługującą wirtualny sklep sieciowy, sklep z aplikacjami lub inny sklep, autoryzowany przez Licencjodawcę (określony w niniejszej umowie jako "Sklep z oprogramowaniem"). Zakup i użytkowanie elementów lub waluty w grze poprzez Sklep z oprogramowaniem podlega zarządzeniom Sklepu z oprogramowaniem, w tym, ale nie tylko, warunkom świadczenia usługi i umowie użytkownika. Usługa sieciowa jest sub-licencjonowana Użytkownikowi przez Sklep z oprogramowaniem. Licencjodawca może oferować rabaty lub promocje na zakup Wirtualnej waluty i/lub rabaty lub promocje mogą być modyfikowane lub przerywane przez Licencjodawcę w dowolnym momencie, bez powiadomienia. Po wykonaniu autoryzowanego zakupu Wirtualnej waluty w Sklepie z oprogramowaniem, ilość zakupionej Wirtualnej waluty zostanie dopisana do Konta użytkownika. Licencjodawca określi maksymalną kwotę, którą Użytkownik może wydać na zakup Wirtualnej waluty w ciągu jednej transakcji i/lub w ciągu jednego dnia. Może to zależeć od Programu. Licencjodawca, wedle własnego uznania, może nałożyć dodatkowe ograniczenia na zakup i użytkowanie Wirtualnej waluty, sposób jej wykorzystania i maksymalną ilość Wirtualnej waluty, która może zostać przypisana do Konta użytkownika. Użytkownik jest wyłącznie odpowiedzialny za wszystkie zakupy Wirtualnej waluty dokonane na Koncie użytkownika, niezależnie od tego, czy zakupu dokonał Użytkownik czy ktoś inny.

OBLICZANIE STANU KONTA: Użytkownik może zyskać dostęp i wyświetlić ilość dostępnej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika po zalogowaniu na nie. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do obliczania ilości dostępnej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika wedle własnego uznania. Licencjodawca zastrzega sobie ponadto prawo, wedle własnego uznania, do określania ilości i sposobu, w jaki Wirtualna waluta jest przyznawana i pobierana z Konta użytkownika w związku z zakupem Wirtualnych towarów i w innych przypadkach. Choć Licencjodawca będzie się starał dokonywać takich obliczeń w sposób jednolity i rozsądny, Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że obliczenia dostępnej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika przez Licencjodawcę są ostateczne, chyba że użytkownik dostarczy Licencjodawcy dokumentację, dowodzącą, że obliczenia te są lub były umyślnie nieprawidłowe.

UŻYTKOWANIE WIRTUALNEJ WALUTY I WIRTUALNYCH TOWARÓW: Wszelka Wirtualna waluta i/lub Wirtualne towary zakupione w grze mogą zostać wykorzystane lub sprzedane w trakcie rozgrywki zgodnie z zasadami gry, dotyczącymi waluty i towarów, które mogą być używane w grze. Licencjodawca może zwiększyć w nim Program. Wirtualna waluta i Wirtualne towary mogą być używane w Programie, a Licencjodawca, wedle własnego uznania, może ograniczyć użytkowanie Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów do pojedynczej rozgrywki. Sposoby autoryzowanego i celowego użytkowania Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów mogą zmienić się w każdej chwili. Dostępna ilość Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów, wskazana na Koncie użytkownika, jest zmniejszana za każdym razem, gdy Wirtualna waluta i/lub Wirtualne towary są zużywane w Programie. Użytkowanie jakiegokolwiek Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów wiąże się z odjęciem dostępnej Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów z Konta użytkownika. Użytkownik musi posiadać odpowiednią ilość dostępnej Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika, aby dokonać transakcji w Programie. Wirtualna Waluta i/lub Wirtualne towary na Koncie użytkownika mogą zostać odjęte bez zawiadomienia w przypadku zaistnienia pewnych wydarzeń, związanych z użytkowaniem Oprogramowania przez użytkownika. Przykładowo, użytkownik może stracić Wirtualną walutę lub Wirtualne towary po przegranej w grze albo w śmierci postaci. Użytkownik jest wyłącznie odpowiedzialny za wszystkie użycia Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów, dokonane poprzez Konta użytkownika, niezależnie od tego, czy dokonane zostały za jego zgodą czy też nie. Licencjodawca musi być poinformowany natychmiast po odkryciu nieautoryzowanego użycia Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika poprzez przesłanie stosownej próby na stronie www.take2games.com/support.

BRAK REKOMPENSATY: Wirtualna waluta i Wirtualne towary mogą być wymienione wyłącznie na towary i usługi w grze. Wirtualna waluta i Wirtualne towary nie mogą być sprzedawane, dzierżawione, licencjonowane, wypożyczone, ani wymieniane na inną Wirtualną walutę. Wirtualna waluta i Wirtualne towary mogą być wymienione wyłącznie na towary i usługi w grze i nie można ich wymienić na żadną kwotę pieniężną lub inne towary przez Licencjodawcę ani inną osobę lub podmiot, w żadnym czasie, chyba że zostało to jasno określone w niniejszej Umowie lub jest w inny sposób wymagane prawem. Wirtualna waluta i Wirtualne towary nie posiadają wartości w gotówce, a Licencjodawca ani żadna inna osoba ani podmiot nie mają obowiązku wymienić Wirtualnej waluty ani Wirtualnych towarów na cokolwiek wartościowego, w tym, ale nie tylko, na prawdziwą walutę.

BRAK ZWROTÓW: Wszystkie zakupy Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów są ostateczne i w żadnym razie nie mogą zostać zwrócone, przekazane lub wymienione. Z wyjątkami określonymi stosownym prawem, Licencjodawca ma całkowite prawo do zarządzania, regulowania, kontrolowania, modyfikowania,

zawieszania i/lub eliminowania Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów tak jak zechce i wyłącznie wedle własnego uznania. Licencjodawca nie odpowiada przed Użytkownikiem ani kimkolwiek innym za korzystanie ze wspomnianego prawa.

ZAKAZ PRZEKAZYWANIA: Przekazywanie, handlowanie, sprzedaż lub wymiana Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów komukolwiek, w inny sposób, niż w trakcie gry w Programie, bez zgody Licencjodawcy ("Nieautoryzowana transakcja"), w tym, ale nie tylko, pomiędzy użytkownikami Programu, jest nieautoryzowane przez Licencjodawcę i surowo wzbronione. Licencjodawca, wedle własnego uznania, zastrzega sobie prawo do anulowania, zawieszania lub zmodyfikowania Konta użytkownika, ilości Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów oraz zerwania Umowy, jeśli Użytkownik będzie brał udział, pomagał lub zaciągnął jakiegokolwiek Nieautoryzowanych transakcji. Wszyscy użytkownicy którzy biorą udział w tego typu czynnościach, pobiją to na własne ryzyko i niniejszym zgadzają się, że wynagrodzą i zabezpieczą Licencjodawcę, jego partnerów, licencjodawców, podmioty związane, członkówbióro, zarząd, dyrekcję, pracowników i przedstawicieli przed wszystkimi stratami, kosztami i wydatkami, wynikającymi bezpośrednio lub pośrednio z tych czynności. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że Licencjodawca może zażądać od stosownego Sklepu z oprogramowaniem wstrzymania, zawieszania, anulowania, zaprzestania świadczenia usług lub cofnięcia każdego Nieautoryzowanej transakcji, niezależnie od tego kiedy dokonano Nieautoryzowanej transakcji (nawet jeśli ma dopiero zostać dokonana), gdyż tylko podejrzewa lub ma dowód na fałszerstwo, złamanie zasad niniejszej Umowy, złamanie jakiegokolwiek odpowiedniego prawa lub przepisów lub jakiegokolwiek świadomy fakt, mający na celu ingerowanie lub mogący mieć wpływ na zmianę działania Programu. Jeśli Licencjodawca uważa lub ma powód podejrzewać, że Użytkownik bierze udział w Nieautoryzowanej transakcji, Użytkownik zgadza się, że Licencjodawca może, wedle własnego uznania, ograniczyć jego dostęp do posiadanej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika lub usunąć albo zawiesić Konto użytkownika oraz prawa do wszelkiej Wirtualnej waluty, Wirtualnych towarów lub jakichkolwiek elementów związanych z Kontem użytkownika.

MIĘJSCE: Wirtualna waluta dostępna jest dla klientów tylko w określonych miejscach. Użytkownik nie powinien kupować ani używać Wirtualnej waluty, jeśli nie znajduje się w autoryzowanym miejscu.

WARUNKI DOTYCZĄCE SKLEPU Z OPROGRAMOWANIEM

Niniejsza Umowa i dostarczenie Programu poprzez jakiegokolwiek Sklep z oprogramowaniem (włącznie z zakupem Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów) podlega dodatkowym warunkom i zasadom, udostępnionym w lub wymaganym przez stosowny Sklep z oprogramowaniem i wszystkie te warunki i zasady są zawarte w niniejszej Umowie poprzez ten zapis. Licencjodawca nie jest odpowiedzialny wobec Użytkownika za jakiegokolwiek opłaty pobrane z karty kredytowych lub kont bankowych ani za żadne inne opłaty związane z transakcjami zakupu w Programie lub poprzez Sklep z oprogramowaniem. Wszystkie takie transakcje są obsługiwane przez Sklep z oprogramowaniem, a nie Licencjodawcę. Licencjodawca kategorycznie zrzeka się wszelkiej odpowiedzialności za takie transakcje, a Użytkownik zgadza się, że wszelkich spraw związanych z transakcjami będzie dochodził poprzez Sklep z oprogramowaniem.

Niniejsza Umowa zawierana jest wyłącznie pomiędzy Użytkownikiem a Licencjodawcą, a nie jakimkolwiek Sklepem z oprogramowaniem. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że Sklep z oprogramowaniem nie ma obowiązku obsługi lub wsparcia usług w związku z Programem. Z wyjątkami opisanymi wcześniej, do maksymalnego stopnia dozwolonego stosownym prawem, Sklep z oprogramowaniem nie udziela żadnego rodzaju gwarancji, jeśli chodzi o Program.

Wszelkie roszczenia, wysuwane w związku z Programem, związane z odpowiedzialnością za produkt, niedostosowanie produktu do stosownych wymagań prawnych, roszczenia jeśli chodzi o ochronę konsumenta i wszelkie podobne naruszenia własności intelektualnej i legislacyjnej, podlegają niniejszej Umowie, a Sklep z oprogramowaniem nie jest za nie odpowiedzialny. Użytkownik podlega warunkom świadczenia usług Sklepu z Oprogramowaniem oraz wszelkim innym zasadom i polityce Sklepu z oprogramowaniem. Licencja na Program nie podlega przekazaniu i zezwala na użytkowanie Programu wyłącznie na odpowiednim urządzeniu, które pozostaje w gestii Użytkownika. Użytkownik oświadcza, że nie przebywa w krajach, na które Stany Zjednoczone nałożyły embargo i że nie znajduje się na specjalnej liście osób i podmiotów objętych zakazem eksportowym, prowadzonej przez Department of State i Department of Handlu Stanów Zjednoczonych Ameryki i List of Specially Designated Nationals or the U.S. Department of Commerce Denied Person's List or Entity List"). Sklep z oprogramowaniem jest zewnętrznym beneficjentem niniejszej Umowy i może egzekwować jej postanowienia w odniesieniu do Użytkownika.

ZBIERANIE I PRZETWARZANIE DANYCH

Instalując i używając Program, Użytkownik zgadza się na zbieranie i przetwarzanie danych, zgodnie z zapisami w tym punkcie i Polityką Prywatności Licencjodawcy, w tym (o ile dotyczył) na: (i) przekazywanie danych osobowych i innych danych Licencjodawcy, jego partnerom, sprzedawcom i współkom oraz niektórym innym podmiotom zewnętrznym, takim jak władze rządowe w USA i innych państwach poza Europą lub krajem zamieszkania Użytkownika, w tym państwach, które mogą zachowywać niższe standardy ochrony prywatności; (ii) publiczne wyświetlanie danych Użytkownika, takich jak dane identyfikacyjne zawartości stworzonej przez Użytkownika, wyświetlanie wyników, rankingów, osiągnięć innych danych rozgrywki na stronach WWW i innych platformach; (iii) dzielenie się danymi o rozgrywce z producentami sprzętu, właścicielami platform i partnerami marketingowymi Licencjodawcy; oraz (iv) inne użytkowanie i przekazywanie danych osobowych lub innych danych, tak jak to określono we wspomnianym powyżej Polityce Prywatności, która od czasu do czasu może być zmieniana. Jeśli Użytkownik nie chce, aby jego dane były przetwarzane lub udostępniane w ten sposób, nie powinien używać Programu.

Wszelkie sprawy dotyczące prywatności danych, w tym zbierania, przetwarzania, udostępniania i przekazywania danych osobowych i innych danych, opisane są w Polityce Prywatności, dostępnej pod adresem www.take2games.com/privacy, aktualizowanej od czasu do czasu. Zapisy zawarte w Polityce Prywatności są nadrzędne wobec jakichkolwiek stwierzeń, zawartych w niniejszej Umowie.

GWARANCJA

OGRANICZONA GWARANCJA: Licencjodawca udziela Użytkownikowi (jeśli jest on pierwszym lub początkowym nabywcą tego Programu i nie otrzymał Programu na nośniku wraz z dołączoną dokumentacją w ramach wymiany z pierwszym właścicielem) gwarancji na okres 90 dni od daty zakupu, obejmującej wady materiałów lub produkcyjne oryginalnego nośnika oprogramowania, o ile nośnik użytkownik był w warunkach normalnych. Licencjodawca gwarantuje, że Program jest zgodny z komputerem osobistym spełniającym minimalne wymagania sprzętowe podane w dokumentacji Programu lub został zainstalowany przez producenta urządzenia do gry jako zgodny z tym, dla którego został wydany. Jednak z uwagi na różnice sprzętowe, programowe, w połączeniach internetowych oraz wynikające z indywidualnego użytkownika, Licencjodawca nie gwarantuje działania tego Programu na konkretnym komputerze lub

jednostce do grania. Licencjodawca nie gwarantuje braku zakłóceń w użytkowaniu Programu; tego, że Program spełni wymagania użytkownika; że będzie działał w sposób ciągły, bezbłędny, lub że będzie zgodny z oprogramowaniem lub sprzętem firm trzecich, ani że jakiegolwiek błąd Programu zostanie naprawiony. Zadanie istniejącego lub pisanego zapewnienia uzyskanego od Licencjodawcy lub jego autoryzowanego przedstawiciela nie można uznać za gwarancję. Ponieważ niektóre systemy prawne nie pozwalają na wyłączenie lub ograniczenie gwarancji dorozumianych lub ograniczenie mających zastosowanie ustawowych praw konsumenta, niektóre z powyższych wyjątków i ograniczeń mogą nie mieć zastosowania w konkretnym przypadku.

Jeśli w okresie trwania gwarancji użytkownik stwierdzi uszkodzenie nośnika lub Programu, Licencjodawca zgadza się za darmo wymienić Program, który okazał się wadliwy w okresie obowiązywania gwarancji, o ile jest on nadal przez niego produkowany. Jeśli Program nie jest dostępny, Licencjodawca zastrzega sobie prawo wymagalne na podobny Program o takiej samej lub większej wartości. Ta gwarancja obejmuje jedynie nośnik oprogramowania oryginalnie dostarczony przez Licencjodawcę i nie ma zastosowania do normalnego zużycia nośnika spowodowanego jego użytkowaniem. Gwarancja ta jest nieważna i nie będzie obowiązywać, jeśli defekt jest wynikiem niewłaściwego użytkowania, postępowania lub zaniedbania. Jakiegolwiek dorozumiane gwarancje określone przez prawo są wyraźnie ograniczone do okresu 90 dni opisanego powyżej.

Z wyjątkiem warunków przedstawionych powyżej gwarancja ta zastępuje wszystkie inne gwarancje, ustne lub pisemne, wyrażone lub dorozumiane, wliczając w to wszelkie gwarancje sprzedawalności, przydatności do jakiegokolwiek celu lub nienaruszalności. Żadne inne zastępstwa prawne ani gwarancje nie będą dla Licencjodawcy wiążące.

Przy zwrocie Programu podlegającego powyższej ograniczonej gwarancji na adres Licencjodawcy podany naley wysłać tylko oryginalny Program i podać: swoje imię i nazwisko, adres zwrotny, ksero z datą rachunku sprzedaży oraz krótki opis defektu i systemu, na którym Program był uruchamiany.

ODSZKODOWANIE

Użytkownik zgadza się, że wynagrodzi, będzie bronił i zabezpieczy Licencjodawcę, jego partnerów, licencjodawców, podmioty związane, zleceniobiorców, zarząd, dyrekcję, pracowników i przedstawicieli przed wszystkimi stratami, kosztami i wydatkami, wynikającymi bezpośrednio lub pośrednio z czynności i zaniedbań, w związku z Programem i zapisami niniejszej Umowy.

W ZADNYM PRZYPADKU LICENCJDAWCA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB WYNIKOWE POWSTAŁE WSKUTEK POSIADANIA, UŻYTKOWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA TEGO PROGRAMU, WILCZĄC W TO, LEĆ NIE OGRANICZAJĄC SIĘ DO, USZKODZENIA MIENIA, UTRATY REPUTACJI, AWARIJ LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA KOMPUTERA ORAZ, W ZAKRESIE OKREŚLONYM PRZEZ DROGĄ, OBRAZENIE OSOBISTYCH, USZKODZENIA MIENIA, UTRATY ZYSKÓW LUB SZKÓD KARNYCH NA SKUTEK DZIAŁAŃ ZWIĄZANYCH Z TĄ UMOWĄ LUB PROGRAMEM, WYNIKAJĄCYCH Z CZYNÓW NIEDZŁOŻONYCH WILCZĄC W TO ZANIEDBANIA, UMOWY, CAŁKOWITEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI LUB INNEJ, NIEZALEŻNIE OD TEGO, CZY LICENCJDAWCA BYŁ POINFORMOVANY O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD. W ZADNYM PRZYPADKU WYSOKOŚĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI LICENCJDAWCY ZA WSZELKIE SZKODY (ZA WYJĄTKIEM TYCH OKREŚLONYCH PRZEZ PRAWO) NIE MOŻE PRZEKRÓCZYĆ KWOTY ZAPŁACONEJ ZA UŻYTKOWANIE TEGO PROGRAMU.

W ZADNYM PRZYPADKU ŁĄCZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ LICENCJDAWCY ZA WSZELKIE I WSZYSTKIE ROZSZCZENIA WYSUNĄNE PRZEZ UŻYTKOWNIKA, NIEZALEŻNIE OD ICH FORMY I PODJĘTYCH CZYNNOŚCI, NIE PRZEKRÓCZA SUMY ZAPŁACONEJ LICENCJDAWCY W OSTATNIEM DWUNASTU (12) MIESIĄCACH W ZWIĄZKU Z OPROGRAMOWANIEM LUB 200 USD, W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, KTORĄ KWOTA JEST WIĘKSZA.

PONIEWAŻ NIEKTÓRE STANY/KRAJE NIE ZWALAJĄ NA OGRANICZENIE TRWANIA DOROZUMIANEJ GWARANCJI I LUB WYLĄCZENIE LUB OGRANICZENIE SZKÓD PRZYPADKOWYCH LUB WYNIKOWYCH, ŚMIERCI LUB OBRAZEN ZWIĄZANYCH Z ZANIEDBANIAM, OSZUSTWEM LUB ŚWIADOMYM BŁĘDNYM ZARZĄDZANIEM, POWYŻSZE OGRANICZENIA I LUB WYLĄCZENIA MOGA NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA. GWARANCJA JEST NIENIWAŻNA WYŁĄCZNIE W TAKIM ZAKRESIE, GDI JAKIJKOLWIEK OKREŚLONY WARUNEK TEJ GWARANCJI JEST ZAKAZANY PRZEZ NADRZĘDNE PRAWO FEDERALNE, NIE STANOWI LUB SAMORZĄDOWE. NINIEJSZA GWARANCJA NADAJE UŻYTKOWNIKOWI OKREŚLONE PRAWA, A PONAĐO MOŻE ON MIEĆ RÓWNIEŻ INNE PRAWA OBOWIĄZUJĄCE W JEJ PAŃSTWIE.

LICENCJDAWCA NIE KONTROLUJE I NIE MOŻE KONTROLWACZ PRZEPEŁYNY DANYCH Z I DO JEJ SIECI I INNYCH CZĘŚCI INTERNETU, SIECI BEZPRZEWODOWYCH LUB INNYCH SIECI ZEWNĘTRZNYCH, TAKI PRZEPEŁY DANYCH ZAŁEŻY W DUŻEJ CZĘŚCI OD WYDAJNOŚCI INTERNETU I USŁUG BEZPRZEWODOWYCH, DOSTARCZANYCH LUB KONTROLWANYCH PRZEZ PODMIOTY ZEWNĘTRZNE. CZASAMI CZYNNOŚCI LUB ZANIECHANIE CZYNNOŚCI PRZEZ TAKIE PODMIOTY ZEWNĘTRZNE MOŻE WPŁYNĄĆ NEGATYWNIE LUB ZAKŁÓCIĆ POŁĄCZENIE UŻYTKOWNIKA Z INTERNETEM, USŁUGAMI BEZPRZEWODOWYMI LUB ICH CZĘŚCIAMI. LICENCJDAWCA NIE MOŻE ZAGWARANTOWAĆ, ŻE TAKIE WYDARZENIA NIE NASTĄPIA, DLATEGO TEZ LICENCJDAWCA ZRĘKA SIĘ WSZELKIEJ I KAŻDEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI JESLI CHODZI O CZYNNOŚCI LUB ZANIECHANIE CZYNNOŚCI PODMIOTÓW TRZECICH, KTORÉ MOGA WPŁYNĄĆ NEGATYWNIE LUB ZAKŁÓCIĆ POŁĄCZENIE UŻYTKOWNIKA Z INTERNETEM, USŁUGAMI BEZPRZEWODOWYMI LUB ICH CZĘŚCIAMI. W ZWIĄZKU Z UŻYTKOWANIEM PROGRAMU I ZWIĄZANYMI Z TYM USŁUGAMI I PRODUKTAMI.

WYGAŚNIĘCIE

Umowa wygasa, gdy zostanie unieważniona przez Użytkownika albo Licencjodawcę. Umowa wygasa automatycznie, gdy Licencjodawca przestaje obsługiwać serwer Programu (dla gier działających wyłącznie online), gdy Licencjodawca odkryje lub uzna, że używanie Programu przez Użytkownika ma związek lub może mieć związek z fałszerstwem, praniem pieniędzy albo inną aktywnością przestępczą lub w przypadku, gdy Użytkownik nie przestrzega warunków i postanowień niniejszej Umowy, w tym, ale nie tylko, nie przestrzega powyższych warunków licencji. Użytkownik może w każdej chwili zerwać umowę poprzez (i) zadanie od Licencjodawcy anulowania i usunięcia Konta użytkownika, którego używa, by zyskać dostęp i użytkować Program zgodnie z zasadami opisanymi w Warunkach świadczenia usługi lub (ii) zniszczenie i/lub usunięcie wszystkich kopii tego Programu i wszystkich jego kopii, będących w posiadaniu Użytkownika lub pod jego kontrolą. Usunięcie Programu z Platformy gier nie usunąć informacji przypisanych do Konta użytkownika, w tym Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, przypisanych do Konta użytkownika. Jeśli Użytkownik zainstaluje Program ponownie i użyje tego samego Konta użytkownika, wciąż będzie miał dostęp do poprzednich informacji o Kontach użytkownika, w tym do Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, przypisanych do jego Konta użytkownika. Z wyjątkami określonymi w ustawowym prawie, jeśli Konto użytkownika zostanie usunięte po zerwaniu niniejszej Umowy z jakiegokolwiek powodu, cała Wirtualna waluta i/lub wszystkie Wirtualne towary przypisane do Konta użytkownika również zostaną usunięte, a Użytkownik nie

będzie mógł używać Programu, ani żadnej Wirtualnej waluty czy Wirtualnych towarów, przypisanych do jego Konta użytkownika. Jeśli niniejsza Umowa zostanie zerwana z powodu naruszenia zasad Umowy przez Użytkownika, Licencjodawca może zabronić mu ponownej rejestracji i ponownego dostępu do Programu. Po zerwaniu Umowy, na użytkownika spoczywa obowiązek zniszczenia wszelkich kopii tego Programu i wszelkich jego części składających lub oddawania ich do Licencjodawcy. Użytkownik musi także zniszczyć dołączoną dokumentację, związane z Programem materiały oraz wszystkie będące w jego posiadaniu lub pod jego kontrolą elementy składowe, włącznie z materiałami znajdującymi się na jakiegolwiek serwerach, komputerach, jednostkach do grania i urządzeniach mobilnych, na których Program został zainstalowany. Po zerwaniu niniejszej Umowy, prawo Użytkownika do korzystania z Programu, w tym Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów, przypisanych do jego Konta użytkownika, natychmiast wygasa. Użytkownik musi natychmiast przestać używać Programu. Zerwanie Umowy nie wpływa na prawa Licencjodawcy, ani obowiązki Użytkownika, wynikające z niniejszej Umowy.

OGRANICZONE PRAWA ZŁADU USA

Program i dokumentacja zostały opracowane wyłącznie z prywatnych środków finansowych i są rozpowszechniane jako „komercyjny program komputerowy” lub „ograniczony program komputerowy”. Użytkowanie, powielanie lub ujawnienie przez rząd USA lub podokonańca ZRZ USA podlega ograniczeniom zapisanym w podpunkcie (c) [1] i [2] klauzuli Rights in Technical Data and Computer Software in DFARS 252.227-7013 mającego zastosowanie w podpunkcie (c) [1] i [2] klauzuli Commercial Computer Software Restricted Rights in FAR 52.227-19. Kontrahentem/Productentem jest Licencjodawca, którego siedziba znajduje się w miejscu podanym niżej.

GODZIWE ODSZKODOWANIE

Użytkownik zgadza się, że jeśli warunki tej Umowy nie weszłyby w życie, Licencjodawca poniósłby szkody nie do naprawienia i dlatego wyraża zgodę na to, by Licencjodawca miał prawo, bez zabezpieczeń lub dowodów szkód, do właściwego i godziwego odszkodowania w nawiazaniu do tej Umowy, poza wszelkimi innymi dostępnymi odszkodowaniami.

PODATKI I KOSZTY

Użytkownik przyjmuje na siebie odpowiedzialność i zgadza się pokrywać koszty oraz zabezpieczać i bronić Licencjodawcę, jego partnerów, licencjodawców, firmy powiązane, kontrahentów, urzędników, dyrektorów, pracowników, przedstawicieli przed wszelkimi kosztami, związanymi z podatkami i opłatami, nakładanymi przez jakiegolwiek ciało rządowe, w związku z transakcjami dotyczącymi niniejszej Umowy, w tym do pokrycia należonych kosztów odsetek i kar (z wyjątkiem podatków od dochodu Licencjodawcy), niezależnie od tego, czy zostały one zawarte w jakiegolwiek i kiedykolwiek wysłanej Użytkownikowi przez Licencjodawcę fakturze. Użytkownik ma obowiązek przedstawić Licencjodawcy kopie wszelkich dokumentów zwalniających od podatku, jeśli takie zwolnienia go dotyczą. Wszelkie koszty i wydatki poniesione przez Użytkownika w związku z obowiązywaniem niniejszej Umowy, o ile jakieś wystąpią, są ponoszone wyłącznie przez niego. Licencjodawca nie ma obowiązku wynagrodzenia jakiegolwiek kosztów Użytkownika, a Użytkownik zgadza się, że nie będzie ich w żadnym przypadku dochodził od Licencjodawcy.

WARUNKI ŚWIADCZENIA USŁUGI

Wszelki dostęp do Programu oraz jego użytkowanie podlega niniejszej Umowie, stosownej dokumentacji dołączonej do Programu, Warunkom świadczenia usługi Licencjodawcy oraz Polityce prywatności Licencjodawcy, a także wszelkim postanowieniom i zapisom Warunków świadczenia usługi, niniejszym dołączonym do tej Umowy poprzez ten zapis. Powyższe umowy stanowią całość umów pomiędzy Użytkownikiem a Licencjodawcą w odniesieniu do użytkowania Programu i związanych z nim usług i produktów. Zastępują one wszelkie uprzednie umowy pomiędzy Użytkownikiem a Licencjodawcą, pisemne oraz ustne. Jeśli wystąpi konflikt pomiędzy niniejszą Umową a Warunkami świadczenia usługi, niniejsza Umowa ma moc nadrzędną.

RÓŻNE

Jeśli z jakiegolwiek powodów jakiegolwiek warunek tej Umowy nie może być przestrzegany, warunek taki powinien zostać zmieniony, ale tylko w takim zakresie, by mógł być przestrzegany, natomiast pozostałe warunki tej Umowy pozostaną niezmienione.

OBOWIĄZUJĄCE PRAWO

Umowa zostaje zawarta (bez względu na konflikty lub wybór zasad prawnych) zgodnie z prawem stanu Nowy Jork, która to prawo służy jako prawo w umowach pomiędzy mieszkańcami tego stanu zawartych i wykonywanych w stanie Nowy Jork, o ile nie obowiązują prawo federalne. Jeśli w danym przypadku Licencjodawca pisemnie nie zrezygnuje lub nie stoi to w sprzeczności z prawem miejscowym, całkowita i wyłączna jurysdykcja należy do sądów stanowych federalnych właściwych dla głównej siedziby Licencjodawcy (hrabstwo Nowy Jork, Nowy Jork, USA) i one będą stanowiąc miejsce rozpatrzenia ewentualnych spraw. Obydwie strony wyrażają zgodę na jurysdykcję tych sądów i zgadzają się, że wzwanie może zostać doręczone w opisany tu sposób poprzez wręczenie powiadomień lub w inny sposób zgodnie z prawem stanowe stanu Nowy Jork lub federalne. Strony zgadzają się, że Konwencja Narodów Zjednoczonych o umowach międzynarodowej sprzedaży towarów (Wiedeń, 1980) nie ma zastosowania w przypadku tej Umowy lub przy rozstrzygnięciu wszelkich sporów lub rozpraw związanych z tą Umową.

W PRZYPADKU ZAISTNIENIA PYTAŃ DOTYCZĄCYCH TEJ LICENCJI NALEŻY PISEMNIEM SKONTAKTOWAĆ SIĘ Z FIRMĄ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012. 09102013V1

Wszelkie pozostałe warunki i zapisy Umowy Licencyjnej Użytkownika Końcowego (EULA) mają zastosowanie do użytkowania Programu przez Użytkownika.

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. © 2016 WWE. All Rights Reserved. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.