

W 2K19



본 「소프트웨어 설명서」 및 PlayStation®4의 「사용설명서」에 기재된 주의 사항을 잘 읽어 보신 후, 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 「소프트웨어 설명서」 및 「사용설명서」는 잘 보관해 주십시오. 어린이가 사용할 때에는 보호자가 읽어 보신 후 안전하게 사용해 주십시오.

건강상의 주의

⚠ 경고

빛의 자극으로 인하여 일어나는 발작에 대하여

깜빡이는 화면이나 그 외 빛의 자극에 의해, 아주 드물게 눈이 아프거나 시력 이상, 편두통, 경련 및 의식 장애(실신 등) 등의 증상(광과민성 발작)이 일어나는 경우가 있습니다. 이런 증상이 있는 분은 사전에 반드시 의사와 상담해 주십시오.

⚠ 주의

이런 경우에는 즉시 사용을 중지해 주십시오.

위의 증상이 더하여 두통, 현기증, 구역질, 피로감, 메미와 비슷한 증상 등을 느끼거나 눈, 귀, 손, 팔, 발 등 신체의 일부에 불쾌감이나 통증을 느낄 때에는 즉시 사용을 중단해 주십시오. 사용을 중단해도 나아지지 않는 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.

3D 영상, 3D 입체 게임에 대하여

3D 영상이 보이는 방식에는 개인차가 있습니다. 몸의 이상(예:눈의 긴장 및 피로, 구토 증상)을 느끼거나 입체로 보이지 않는 경우에는 3D 기능의 사용을 피해 주십시오. 최신 정보에 대해서는 아래의 URL을 참조해 주십시오.

<https://asia.playstation.com/ko-kr/>

또한 어린이(특히 6세 미만)의 시각은 아직 발달 단계에 있으므로 자녀분이 3D 영상을 시청하거나 3D 입체 게임을 플레이하기 전에 소아과나 안과 등의 의사와 상담하시기를 권장합니다.

VR 건강상의 경고

VR 콘텐츠 시청중에 움직임으로 인한 통증, 메스꺼움, 방향감각 상실, 몽롱함 또는 다른 불쾌한 증상을 느끼실 수 있습니다. 만약 이러한 불쾌한 증상을 느끼신다면, 즉시 VR 헤드셋 사용을 중지해 주십시오.

컨트롤러의 진동 기능에 대응한 소프트웨어에 대하여

진동 장애가 있는 분은 진동 기능을 사용하지 않아 주십시오.

※진동 기능의 ON/OFF는 컨트롤러의 PS 버튼을 누르면 표시되는 메뉴에서 설정할 수 있습니다.

■ 플레이할 때는 방을 밝게 하고 가능한 한 화면에서 떨어져 주십시오.

■ 피곤할 때나 수면 부족 상태에서는 플레이를 피해 주십시오.

■ 플레이할 때는 건강을 위해 한 시간에 15분 정도의 휴식을 취해 주십시오.

■ 플레이 중에 몸 상태가 나빠지면 즉시 플레이를 중단해 주십시오.

사용상의 주의

- 본 소프트웨어는 PlayStation®4 전용입니다. ● 난방기기의 근처나 자동차 안 등 고온/다습한 곳에는 놓지 마십시오. ● 디스크를 손질할 때는 부드러운 천으로 가볍게 닦아 주십시오. ● 디스크에 손상이 가지 않도록 조심해서 다루어 주십시오. ● 흠집이 나면 플레이할 수 없게 되는 경우가 있습니다. ● PlayStation®4를 PD나 액정(LCD) 방식 이외의 프로젝션 TV에 연결하면 “잔상 현상”이 나타날 수 있습니다. 특히 정지 화면을 TV 화면에 표시한 채로 장시간 방치해두면 화면에서 잔상이 자취하지 않을 수 있습니다. ● 고객념의 취급 부주의로 인해 생긴 흠집이나 파손 등에 대해서는 보상에 드리지 않으므로 사전에 주의해 주십시오.

사용하시기 전에, VR 헤드셋 사용설명서에 있는 건강과 안전상의 주의사항을 반드시 읽으신 후 설정 및 사용에 관한 지시에 따라 주십시오.

12세 미만의 어린 자녀가 VR 헤드셋을 사용하지 않도록 해 주십시오.

제품 사용 전에 주위를 정리해 주십시오. 사용 중에 반려동물이나 어린 자녀, 기타 물건이 플레이 영역 주위에 들어오지 않도록 주의해 주십시오.

PlayStation®4 시스템 소프트웨어 업데이트

이 디스크에는 PlayStation®4 업데이트(갱신) 데이터가 포함되어 있습니다. 게임을 기동하여 업데이트를 원하는 화면이 표시되면, 업데이트가 필요합니다.

Trademark Information

“PS”, “PlayStation”, “PS4” and “DUALSHOCK” are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. “Sony Entertainment Network” is a trademark of Sony Corporation. “Blu-ray Disc™” and “Blu-ray™” are trademarks of the Blu-ray Disc Association.



Settings (설정) 메뉴에서 중요한 건강 및 안전 경고를 확인하십시오

GETTING STARTED(설정)

PlayStation®4 본체

게임 시작: 사용에 앞서 PS4™와 함께 제공되는 사용설명서를 꼼꼼히 읽으십시오. 사용설명서에는 본체 설정 및 사용 관련 정보 외에도 중요한 안전 정보가 수록되어 있습니다.

PS4™ 본체의 (전원) 버튼을 눌러 시스템을 켜십시오. 전원 표시등이 파란색으로 빛난 다음, 흰색으로 빛날 것입니다. 라벨 쪽이 위를 향하게 해서 **WWE 2K19** 디스크를 디스크 슬롯에 넣으십시오. 게임이 홈 화면의 콘텐츠 영역에 표시될 것입니다. PS4™ 본체의 홈 화면에서 소프트웨어 제목을 선택한 다음 **○** 버튼을 누르십시오. 소프트웨어 사용 방법에 대해서는 이 소프트웨어 설명서를 참조하십시오.

게임 종료: 게임 도중 무선 컨트롤러의 **○** 버튼을 2초 이상 누르고 계십시오. 그리고 나서 화면에 나타난 [애플리케이션 닫기]를 선택하십시오.

게임에서 홈 화면으로 돌아가기: 게임을 종료하지 않고 홈 화면으로 돌아가려면, **○** 버튼을 누르십시오. 플레이를 계속하려면 콘텐츠 영역에서 게임을 선택하십시오.

디스크 제거: 게임을 종료한 후 꺼냄 버튼을 터치하십시오.



트로피: 게임 내 도전 과제를 달성해 트로피를 얻고, 다른 사람과 비교하고 공유해 보십시오. 트로피를 이용하려면 Sony Entertainment Network 계정이 있어야 합니다.

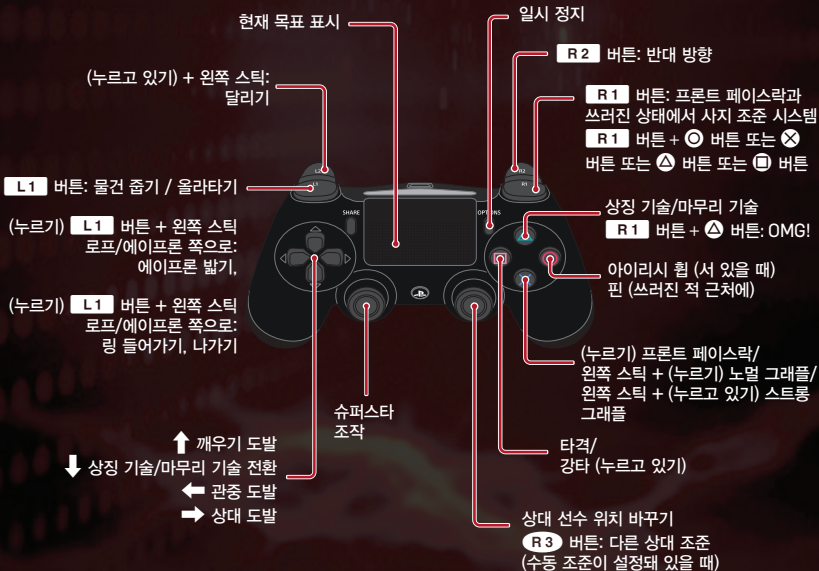


제품 지원:

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

WWE 2K19 온라인 기능은 **2020년 5월 31일**까지 사용할 수 있지만, 공지 없이 온라인 기능을 변경 또는 중지할 수 있는 권리를 가진다는 것을 **알려드립니다**.

CONTROLLER LAYOUT (컨트롤러 배치)



GAME CONTROLS(게임 조작방법)

GRAPPLING(불잡기)

노멀 그래플:

왼쪽 스틱 $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ + \otimes 버튼

스트롱 그래플:

왼쪽 스틱 $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ + \otimes 버튼 누르고 있기

상대 돌리기:

오른쪽 스틱 \leftarrow 또는 \rightarrow

스냅매어를 얹은 자세로:

오른쪽 스틱 \downarrow

FRONT FACELOCK

(프론트 페이스락)

락 업: Front Facelock(프론트 페이스락)에서 상대를 잡으려면 왼쪽 스틱을 특정 방향으로 고정하지 않은 채

\otimes 버튼을 누르십시오.

그래플 어택:

왼쪽 스틱 $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$ + \otimes 버튼

누르기:

왼쪽 스틱이 중립인 상태에서 쓰러진 상대 위에 \otimes 버튼

서브미션: \otimes 버튼 누르고 있기

타격: \square 버튼

상대 풀기: $\mathbf{R2}$ 버튼을 누르고 왼쪽 스틱을 아무 방향으로

아이리시 핏: \odot 버튼

프론트 페이스락 풀기: $\mathbf{L1}$ 버튼

사지 조준: $\mathbf{R1}$ 버튼 + \odot 버튼 또는 \otimes 버튼 또는 \triangle 버튼 또는 \square 버튼

DRAWING(끌기)

Front Facelock(프론트 페이스락)에서 상대를 잡고

$\mathbf{R2}$ 버튼을 눌러 상대를 끌고 다니세요. 또는, Front

Facelock(프론트 페이스락)에서 $\mathbf{R1}$ 버튼을 길게

누르고 $\mathbf{R2}$ 버튼을 눌러 서 있거나 무릎 꿇고 있는

상대를 끌고 다닐 수 있습니다. 수비수는 빠르게 \odot

버튼을 눌러 스탠딩 드래그에서 빠져나올 수 있습니다.

기절한 상태를 끌려면 $\mathbf{R2}$ 버튼을 누르고 있으세요.

주위를 이용한 공격: 왼쪽 스틱 방향 + \square 버튼 누르고 있기. 로프 위로 상대를 던지려면 왼쪽 스틱 방향을 누른 채

$\mathbf{R1}$ 버튼과 \square 버튼을 누르고 있으세요.

아이리시 핏: \odot 버튼

스냅매어: 오른쪽 스틱 \downarrow

프론트 페이스락: \otimes 버튼

끌기: $\mathbf{L1}$ 버튼

CARRY(들기)

$\mathbf{R1}$ 버튼을 누른 채 오른쪽 스틱 $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$

를 눌러 서 있는 상대를 Carry(들기)로 들어올리세요.

Carry(들기) 포즈에 들어갈 때 $\mathbf{R1}$ 버튼을 누르고

있으면 특정 그래플을 방해하며 상대를 들 수도

있습니다. 수비수는 빠르게 \odot 를 연타하여 Carry(들기)

에서 빠져나올 수 있습니다.

그래플: \otimes 버튼

주위를 이용한 공격: 왼쪽 스틱 방향 + \square 버튼을 누르고 있기.

위치 바꾸기: 오른쪽 스틱 $\uparrow/\downarrow/\leftarrow/\rightarrow$


REPOSITION OPPONENT



(상대 선수 위치 바꾸기)

오른쪽 스틱으로 쓰러지거나 기절한 상대의 위치를 바꿀 수 있습니다.


DOWNED OPPONENT

(기절한 상대)

상대 들어 올리기: 오른쪽 스틱 


상대 뒤집기: 오른쪽 스틱  


상대 들어 올리고 앉은 자세로:

오른쪽 스틱 

헤드, 사이드 또는 피트에서 다음 동작을 수행할 수 있습니다:

그래플:  버튼

강타:  버튼 누르고 있기

서브미션:  버튼 누르고 있기

사지 조준:  버튼 +  버튼

SUBMISSIONS(서브미션)





오른쪽 스틱을 원을 그리듯이 회전하여 서브미션 미니게임에서 슬라이더를 움직이세요.

수비수(파란색)일 경우, 공격수(빨간색)의 슬라이더를 피하세요!

빛나는 구체를 잡아 상대방을 멀리 보내거나 도망치세요!


SUBMISSIONS (ALT.)


(대체 서브미션)

WWE 2K19에서 대체 서브미션 메커니즘 옵션이 제공됩니다. 선택할 경우, 공격수와 수비수는 서브미션 도중 표시되는   /  /  버튼을 빠르게 누르며 경쟁해야 합니다.


집중하세요. 서브미션 시도 도중 눌러야 할 버튼은 계속 바뀝니다.

PINFALLS(핀폴)

미터가 목표 지점에 도달하면  버튼을 눌러 탈출하세요.

로프 브레이크 능력을 가졌으며, 로프 근처에 있다면, 지시에 따라  버튼을 눌러 수동 로프 브레이크를 수행할 수 있습니다.

더티 핀

더티 핀 능력을 가졌으며, 상대방이 로프와 평행으로 누워있다면,  버튼을 눌러 더티 핀을 수행하세요!

REVERSALS(리버설)



R2 버튼 아이콘: 일반 리버설. 이 동작은 단일 리버설을 가지고 있습니다. 단일 리버설 스톱이 필요합니다.


초록색 **R2** 버튼 아이콘: 마이너 리버설. 이 동작은 메이저 리버설을 가지고 있습니다. 단일 리버설 스톱이 필요합니다.


주황색 **R2** 버튼 아이콘: 메이저 리버설. 이 동작의 마지막 리버설 기회입니다. 두 개의 리버설 스톱이 필요합니다.

메이저 리버설을 수행하려면 더 많은 리버설 스톱이 필요하지만, 일시적으로 상대방을 약화시킬 수 있습니다.

OPPONENT STUNNED IN THE CORNER(코너에서 기절한 상대)

상대 돌리기:
오른쪽 스틱  

상대 들어 올리고 턴버를 위에 놓기:
오른쪽 스틱 

Tree Of Woe(고통의 나무)에 두기 (코너에서 거꾸로 매달린 상태):
오른쪽 스틱 

OPPONENT STUNNED AGAINST THE ROPES

(로프를 등지고 기절한 상대)

상대를 중간 로프에 올리기: 오른쪽 스틱 ← 또는 →

CHAIN WRESTLING

(체인 레슬링)

Chain Wrestling(체인 레슬링)은 One on One(일대일) 및 Tag Team(태그 팀) 매치 시작 시, 양쪽의 슈퍼스타가 동시에 그래플을 시도할 때 발생합니다. **R1** 버튼을 길게 누르고 **X** 버튼을 눌러 Chain Wrestling(체인 레슬링)을 강제로 시작할 수도 있습니다.

Chain Wrestling(체인 레슬링)에서 Lock Up(락 업) 하면, 체인 홀드(**□**, **△**, **○** 버튼)를 선택해 우위를 점하십시오. 체인 홀드 중에는, 오른쪽 스틱을 이용해 약점을 찾아야 합니다. 공격자는 상대를 Strike(타격) (**■** 버튼)하거나 Wrench(비틀기) (**X** 버튼)를 할 수 있습니다.

LADDER(사다리)

사다리 위로 올라 링 쪽에 있는 적에 다이빙 공격을 할 수 있습니다. 로프에 사다리를 기대려면 로프 쪽으로 왼쪽 스틱을 움직이고, **R1** 버튼을 길게 누르고, **L1** 버튼을 누르세요.

ROLL OUT(롤아웃)

롤아웃할 경우, Rollout Meter(롤아웃 미터)가 채워질 때까지 링 쪽에 누워있게 됩니다. 미터가 채워지면, 회복하며 버프를 획득합니다. 미터가 주황색일 때 **X** 버튼을 눌러 일찍 회복할 수 있지만, 디버프를 받게 됩니다.

TABLE(테이블)

테이블 이용해 상대에게 데미지를 가하고 상대의 Table Break(테이블 브레이크) 미터를 채우세요. 상대의 미터를 채우면 Table Grapples(테이블 그래플)을 해제하며, Table Finisher(테이블 마무리 기술) 없이도 테이블로 그들을 뚫을 수 있습니다. Table Break(테이블 브레이크) 아이콘은 언제 Table Grapple(테이블 그래플)을 사용할 수 있는지 나타내며, **X** 버튼을 눌러 수행할 수 있습니다. 상대가 코너에 놓여진 테이블에 기대고 있다면, Running Strike(달리기 타격)로도 테이블을 뚫게 할 수 있습니다.

MANUAL TARGETING

(수동 조준)

WWE 2K19에서는 기본적으로 Manual Targeting(수동 조준)이 허용되어 있습니다. **R3** 버튼을 눌러 다른 목표로 전환할 수 있습니다. 새로운 목표의 이름이 자신의 Superstar(슈퍼스타) 머리 위로 잠시 나타납니다.

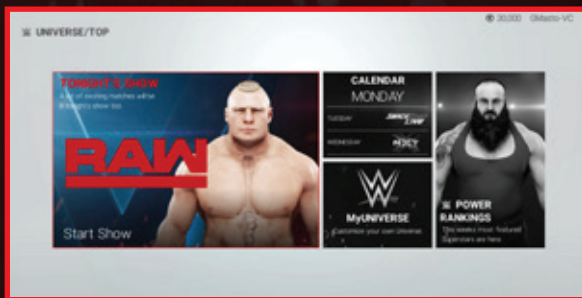
GAME SCREEN(게임 화면)



- 1. Reversal Prompt(반격 알림):** 정확한 타이밍에 **R2** 버튼을 누르면 적의 공격을 반격합니다.
- 2. Powerups/Payback(파워업/페이백):** 한 슈퍼스타에게 두 가지를 할당할 수 있습니다. 노란색은 레벨 1을, 빨간색은 레벨 2를 나타냅니다.
- 3. Stamina Meter(스태미나 미터):** 바닥나면, 이동과 회복 속도가 느려지고 순간적으로 달릴 수 없게 됩니다.
- 4. Momentum Gauge(운동량 게이지):** 공격과 도발을 시도해 운동량을 축적하세요. 100%가 되면 Signature(상징 기술) 하나를 획득하며, 150%가 되면 Finisher(마무리 기술)을 얻게 됩니다.
- 5. Signature(상징 기술)/Finisher(마무리 기술):** 표시될 때 **△** 버튼을 누르면 Signature(상징 기술)/Finisher(마무리 기술)을 시도합니다.
- 6. Reversals(리버설):** 사용할 수 있는 리버설의 수를 표시합니다.
- 7. Health Meter(체력 미터):** 상대의 공격을 받을 때 당신의 체력을 표시합니다.

WWE UNIVERSE(WWE 세계)

WWE Universe(WWE 세계)는 **WWE 2K19**에서 궁극의 **WWE** 샌드박스 경험을 제공합니다. 경기를 예약하고, Superstars(슈퍼스타)를 쇼 또는 유료 시청에 배정하고, 라이벌과 동료를 만들어 그들이 만들어어나가는 것을 지켜보세요. 이제 모드에서 프로모와 런 인을 이용할 수 있어 쇼 도중 SuperStars(슈퍼스타)는 새롭고 짜릿한 기능을 제공합니다. 업데이트된 인터페이스를 통해 각 쇼의 하이라이트를 확인할 수 있으며, 플레이어는 좋아하는 Superstar(슈퍼스타)와 챔피언의 정보를 찾을 수 있습니다. 새로운 쇼 프레젠테이션으로 진정한 **WWE** 경험을 즐기세요. **WWE Universe(WWE 세계)**의 쇼를 TV를 감상하는 것처럼 플레이할 수 있습니다.



UPDATED MyPLAYER(업데이트된 내 선수)

MyPLAYER(내 선수)는 WWE 2K19의 짜릿한 몇 가지 모드의 시작점입니다.

- MyCAREER(내 커리어)
- Road to Glory(영광으로 가는 길)
- My PLAYER Towers(내 선수 타워)

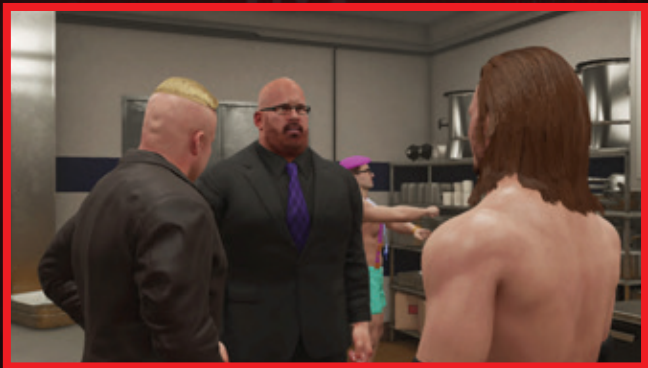
자신만의 독특한 슈퍼스타를 새롭게 커스터마이징하여 업데이트된 MyCAREER(내 커리어)와 Road to Glory(영광으로 가는 길) 모드에 들어가세요. 새로운 MyPLAYER(내 선수) 트리를 통해 기술을 추가하고 챌린지를 완료하여 새로운 사이드 플레이트를 해제하세요. 다양한 챌린지와 모드를 통해 MyPlayer(내 선수)의 레벨을 올리세요.



MyCAREER MODE(내 커리어 모드)

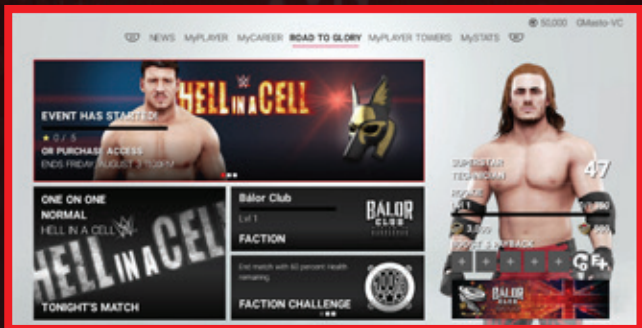
MyCAREER(내 커리어) 모드는 대박의 순간을 노리는 독립 배우의 감정에 몰입하게 합니다. 여러분은 WWE에서 활약하려는 꿈을 이루기 위해 전 세계에서 일하며 독립 프로모션으로 작게 시작합니다.

인기 있는 WWE Superstars(WWE 슈퍼스타)의 음성이 제공되며 여러분의 MyPLAYER(내 선수)가 떠나는 레슬링의 세계에서 그들과 상호작용하고 맞서세요.



ROAD TO GLORY(영광으로 가는 길)

ROAD TO GLORY(영광으로 가는 길)은 전 세계의 MyPLAYERS(내 선수)가 서로 결투를 벌이는 새로운 종류의 온라인 경험입니다. 자신이 좋아하는 매치 유형에서 매일 플레이하고 부스트, Superstar (슈퍼스타) 조각, VC를 획득하세요! 레벨을 올리고 MyPLAYER(내 선수)를 커스터마이징해 다른 선수들보다 유리해 지세요. 현실 PPV 이벤트 입장을 유지할 배짱이 있는지 한 번 확인해 보고 좋아하는 WWE Superstars(WWE 슈퍼스타)에게 도전해 특별한 보상을 획득하세요.



WWE TOWERS(WWE 타워)

이 신규 모드에서 플레이어는 WWE Superstars(WWE 슈퍼스타) 또는 MyPLAYERS(내 선수)를 선택해 일련의 WWE Superstar(WWE 슈퍼스타) 상대와 겨룹니다. Tower(타워)마다 독특한 테마를 제공하며, 서로 다른 승리 조건과 재미있는 규정을 포함한 여러 도전적인 매치를 넘나드는 WWE Superstar(WWE 슈퍼스타)의 로스터로 가득 차 있습니다.

Tower Types(타워 유형)

Gauntlet Tower(건틀릿 타워)

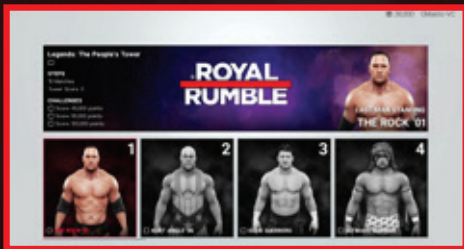
Gauntlet Tower(건틀릿 타워)에서 플레이어는 한 번의 시도에서 Gauntlet(건틀릿)을 전부 완료해야 합니다. 조기 종료하거나 매치에서 패배하면 0인 상태로 돌아가게 됩니다.

Steps Tower(스텝 타워)

Steps Tower(스텝 타워)에서 플레이어는 한 번에 한 매치를 통해 자신만의 속도로 서서히 Tower(타워)를 올라갑니다.

2K Towers(2K 타워)

2K Towers(2K 타워)에서 플레이어는 WWE Superstar(WWE 슈퍼스타) 한 명을 선택해 다수의 도전적인 Towers(타워)에서 다양한 WWE Superstar(WWE 슈퍼스타) 상대와 겨룹니다. 각 Tower(타워)는 이에 포함되거나 특정 Match Type(매치 유형)에 경의를 표하는 로스터를 통해 독특한 테마를 제공합니다.



MyPLAYER Towers(내 선수 타워)

MyPLAYER Towers(내 선수 타워)에서 플레이어는 자신의 MyPLAYERS(내 선수)를 사용해 뭇내기과 숙련된 플레이어 모두에게 도전하기 위해 만들어진 Towers(타워)에서 결투를 펼칩니다. 또한, 이 영구적인 Towers(타워)에서 플레이어는 독특한 Daily(일간), Weekly(주간), 심지어 PPV 기반의 Towers(타워)도 찾을 수 있습니다. 날마다 플레이어가 도전할 수 있는 신규 Tower(타워)가 등장함과 동시에, Daily Tower(일간 타워)보다 조금 더 긴 신규 주간 Tower(타워)도 주마다 등장합니다. 그러나 일찍 시작하는 게 좋습니다. 이 Towers(타워)에서 얻은 Stars(스타)는 모든 PPV 이벤트와 Road to Glory(영광으로 가는 길) 자격 요건에 합산되므로, 최대한 자주 도전하는 게 좋거든요. 마지막으로, PPV Towers(타워)는 WWE의 PPV 스케줄에 따라 운영됩니다. 이 Towers(타워)의 참가 자격을 얻으려면, 플레이어는 특정 스타 필요조건을 만족시켜야 합니다. PPV Towers(타워)를 완료하면 MyPLAYERS(내 선수)를 위한 독점 Superstar Parts(슈퍼스타 조각)를 얻을 수 있습니다.

SHOWCASE: THE RETURN OF DANIEL BRYAN

(쇼케이스: DANIEL BRYAN의 귀환)

Showcase(쇼케이스)가 돌아왔으며 이번의 **WWE 2K19**는 Daniel Bryan의 귀환을 중심으로 다룹니다. Daniel이 직접 이야기하는 과정에서 여러분은 그의 WWE 커리어를 플레이하게 됩니다. 그의 역대 매치를 다시 경험하고 Daniel과 2K가 제공하는 이 쇼케이스를 통해 숨겨진 보석도 발견하세요.

POWER-UPS & PAYBACK(파워업 & 페이백)

한 슈퍼스타에게 두 가지를 할당할 수 있습니다. 레벨 1 기술은 레벨 2 능력보다 상대적으로 약하고 더 쉽게 얻을 수 있습니다. Payback(페이백) 능력을 사용하면 모든 Payback(페이백) 미터가 초기화됩니다. 일부 레벨 2 능력은 매치에서 사용할 수 있는 횟수에 제한이 있거나 특정 매치 유형에서는 사용할 수 없습니다. Payback(페이백) 능력은 매치에 들어가기 전에 커스터마이징할 수 있습니다.

Types of Payback(페이백 유형)

Level 1(레벨 1)



Possum(포섬) - 포섬을 플레이하여 핀 또는 공격으로 방심한 상대를 잡으세요. 반듯이 누운 상태, 줄에 기댄 상태 또는 코너에 몰린 상태에서 **R1** + **L1** 을 누르고 있으면 포섬 상태에 들어가게 됩니다.



Speed Buff(스피드 버프) - 이 버프는 스피드와 민첩성을 향상시킵니다. 또한, 스테미나와 리버설 회복 확률이 증가합니다. 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.



Fists of Fury(분노의 주먹) - 이를 사용하면 타격력이 향상됩니다! 또한, 약간의 스피드와 타격 반격도 향상됩니다. 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.



Instant Recovery(즉시 회복) - 즉시 회복하려면 이 능력을 사용하세요. 약간의 스피드 버프도 포함되어 있습니다.

R1 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.



Auto-Reverse(자동 리버스) - 이 능력을 사용해 자동으로 마이너 리버설을 실행하세요. 이 능력으로는 메이저 리버설을 실행하거나 상징 또는 마무리 기술을 되돌릴 수 없습니다. 이 능력은 리버설 스탁을 소비하지 않습니다. 기술을 실행하기 전에 **R2** 를 누르고 있으세요.



Reversal(리버설) - 리버설을 획득합니다. 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.

Level 2(레벨 2)



Finisher + (마무리 기술 +) - 마무리 기술을 획득합니다. 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.



Resiliency (회복력) - 미니 게임의 핀, 서브미션 또는 엘리미네이션에서 쉽게 빠져나옵니다. 빠져나오려면 미니 게임 중 **△** 를 누르세요.



Adrenaline Buff (아드레날린 버프) - 아드레날린에 보통의 부스트를 제공하여 드는 그래플을 수행해 얻은 운동량이 증가함과 동시에 더 많은 무게를 들 수 있습니다. 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.



Tank Buff(탱크 버프) - 전반적인 기동성이 줄어드는 동시에 방어력이 상당히 증가합니다. 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.



Low Blow(로우 블로우) - 로우 블로우로 상대를 느리게 만드세요. 본인이 실격되지 않도록 조심해야 합니다! 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요. 로우 블로우를 실행하려면 **△** 를 누르세요.



Poison Mist(독성 안개) - 상대의 눈앞에 독성 안개를 뿌리세요. 본인이 실격되지 않도록 조심해야 합니다. 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요. 독성 안개를 뿌리려면 **△** 를 누르세요.



Power of the Punch(펀치의 힘) - 브래스 너클로 상대를 가격하세요. 본인이 실격되지 않도록 조심해야 합니다. 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요. 펀치의 힘을 실행하려면 **△** 를 누르세요.



Run-In(런인) - 형세를 역전할 수 있도록 링 옆에 동료로 소환합니다. 이 능력은 대부분 1대 1 매치에서만 유효합니다. 링 안에서 쓰러진 상태일 때 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.



Move Thief(기술 도둑) - 상대가 가진 기술을 사용해 상대를 마무리 지으세요. 매우 굴욕적인 겁니다! 활성화하려면 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.



Blackout(블랙아웃) - 상대의 뒤로 순식간에 이동해 우위를 차지하세요. 오직 1대 1 매치에서만 유효합니다. 활성화하려면 두 슈퍼스타가 링 안에 있을 때 **R1** 을 누른 채 **L1** 을 누르세요.

WWE CREATIONS(WWE 크리에이션)

신규! Custom Money in the Bank(커스텀 은행 돈): 사용자는 이제 **WWE** Championship(챔피언십)에서 사용할 수 있는 자신만의 Money in the Bank(커스텀 은행 돈)을 제작할 수 있습니다.

Custom Video(커스텀 영상): 사용자는 입장 도중 Titantron(타이탄트론)에 사용할 수 있는 나만의 영상을 제작할 수 있습니다.

Custom Victory(커스텀 승리): 사용자는 Custom Superstar(커스텀 슈퍼스타) 또는 아무 **WWE** Superstar(슈퍼스타)를 위한 나만의 페이스와 힐 승리 장면을 제작할 수 있습니다.

Highlight Reel(하이라이트 장면): 경기 도중, 사용자는 아무 부분을 녹화하여 그것을 자신의 Custom Video(커스텀 영상)에 사용할 수 있습니다.

Custom Superstars(커스텀 슈퍼스타): 나만의 Custom Superstar(커스텀 슈퍼스타)를 만들거나 로스터에 있는 **WWE** Superstar(슈퍼스타)를 개조해 보세요!

Custom Entrance(커스텀 입장): Superstar(슈퍼스타)에게 경기장에 입장하는 독특하고 화려한 방법을 제공합니다.

Custom Move-set(커스텀 기술 세트): 수백 가지 기술을 중에서 나만의 Superstar(슈퍼스타)의 무기가 될 기술을 선택합니다.

Custom Championship(커스텀 챔피언십): 챔피언십 타이틀을 하나부터 열까지 만들거나 현존하는 **WWE** 타이틀을 커스터마이징하세요.

Custom Arena(커스텀 아레나): WWE의 기막힌 액션을 감당할만한 아레나를 디자인하세요.

Custom Show(커스텀 쇼): Exhibition과 **WWE** Universe(**WWE** 세계) 모드에서 사용할 수 있는 자신만의 쇼 브랜드를 창작하세요.

Community Creations(커뮤니티 창작물): 자신의 창작물을 온라인에 업로드하고 **WWE** Universe(**WWE** 세계)와 공유하세요!

WWE 2K19 GAME CREDITS

YUKE'S

PRODUCER/SENIOR VICE PRESIDENT
HIROMI FURUTA

CHIEF TECHNICAL OFFICER
HIROKI UENO

SENIOR CREATIVE DIRECTOR
TAKU CHIHAYA

**SENIOR TECHNICAL
MANAGEMENT DIRECTOR**
SHINTARO MATSUBARA

SENIOR ART DIRECTORS
YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

TECHNICAL DIRECTORS
TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA
REIJI SAITO

INTERFACE ART DIRECTOR
KAZUNARI NIKE

SENIOR GAME DESIGN DIRECTOR
NAOTO UENO

GAME DESIGN DIRECTORS
SHINSUKE GOTO
SHINICHI MIYAMOTO

ART DIRECTORS
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA
CHIZURU OGURA
TSUKASA HORI

R&D TEAM

SENIOR TECHNICAL DIRECTORS
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO

LEAD PROGRAMMERS
YOSHIRO AOKI

PROGRAMMER
KAZUKI IIBOSHI
KENSUKE SKAMOTO

SENIOR VP/CHIEF CREATIVE OFFICER
NORIFUMI HARA

ASSISTANT TECHNICAL DIRECTORS
MASASHI ISHIKAWA
JUNICHI TAGUCHI
WENCHAO MA
TOSHIAKI ISHIHARA

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

PROGRAMMERS
KOJI KURI
MIKITO TANAKA
YOSUKE YAMAZAKI
SHO GODA
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
TAKUMI HIROKAWA
YUTAKA AWAZU
IZUNA KOJIMA
KOUHEI MASUDA
RYOUEI HOSOKAWA
SYUJI MIYASHITA
SHINGO SOGABE
KOSUKE SAITO
KOSUKE NOMOTO
NORIKI KAJHOKU
KAZUMA YOSHOU
MASAHIRO KOBAYASHI
YASUYUKI HANAZAWA
KENTA FUJIYAMA
TADASHI HIRAMATSU
YUTO TAGUCHI
KAZUNARI NISHIYAMA
HIROSHI KANDA
TEMMARU TAKASAKI
YUUKI NAKAJIMA
MASAYUKI MITSUEDA
YOSUKE ITANI
JUNICHI OHTANI
KATSUYUKI SAKAMOTO
SHIGEO ANAI

PROGRAM ASSISTANT MANAGER
FUMIO YURUGI

SYSTEM PROGRAM ASSISTANTS
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

ASSISTANT GAME DESIGN DIRECTORS
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA
TETSUYA SETA

LEAD GAME DESIGNERS
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
MAKOTO YANO
BRYAN WILLIAMS

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

SOUND DESIGNERS
CHAN KEAN YI
WOOSUK NA

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

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

**ASSISTANT INTERFACE
ART DIRECTOR**
SATOSHI KAKUTANI

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

ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS

MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
DAIJIRO KAKINUMA

LEAD ANIMATORS

TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
KAZUYA INOUE

ANIMATORS

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

GAME DEVELOPMENT ASSISTANTS

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

ANIMATION PARAMETER ASSISTANTS

JUNPEI YAMAGUCHI
ARASHI MATSUOKA
SHUNSUKE MATSUNAMI
TSUYOSHI KIMURA
SHINYA TATE

QA ASSISTANT DIRECTOR

MASAKI IZUOKA

LEAD QA MANAGERS

MASAYUKI SONEDA
MAMORU OZAKI

QA MANAGER

TAKAMASA UCHIDA

TESTER

KINO SAKAGAMI

TRANSLATION MANAGER

DEREK KESSLER

TRANSLATORS

LEO KING
ADAM SEACORD

OBJECTIVE PHOTOGRAPHERS

SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

IT SUPPORT

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

ADMINISTRATION SUPPORT

YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO

LEGAL DEPARTMENT

KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

FINANCE DEPARTMENT

NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT.LLC.

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

AMZY CO., LTD.

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

SOUND AMS INC.

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

ADDITIONAL COLLABORATION COMPANIES

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

SPECIAL THANKS

YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
ALL YUKE'S STAFF

PUBLISHED BY 2K

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

VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT TEAM

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
GREG THOMAS

VP, SPORTS DEVELOPMENT
JEFF THOMAS

EXECUTIVE PRODUCER
MARK LITTLE

EXECUTIVE PRODUCER
LUKE WASSERMAN

SENIOR PRODUCER

ARNAUD FREY

PRODUCERSCOLIN O'HARA
JOHN RACE**LICENSOR MANAGER**

STEVE ISLAS

PRODUCTION ASSISTANT

NATHAN CRAIG

SENIOR DESIGNER

JASON VANDIVER

DESIGNERSCRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA
ALLEN FREESE
RANDY GUILLOTE
DINO ZUCCONI**NARRATIVE DESIGNER**

SEAN CONAWAY

SENIOR ONLINE ENGINEER

IGOR PEVAC

SENIOR SOFTWARE ENGINEER

KYUNG-KUN KO

PROGRAMMERSANAND MADHAVAPEDDY
DAVID HIND
ERIK STANSBERY
ROMAIN SOSON**STUDIO AUDIO DIRECTOR, AUDIO**

JOEL SIMMONS

AUDIO LEADSVINCE PONTARELLI
SEAN CHARLES**COMMENTARY LEAD/DIALOGUE
SYSTEM DESIGNER**

BRYAN SHERRILL

ASSOCIATE AUDIO PRODUCTION

PATRICK JARRET

COMMENTARY WRITING / DESIGNADRIAN DOMINGUEZ
DAVE RUDDEN**AUDIO TECH AND
ADDITIONAL ENGINEERING**DANIEL GARDOPEE
TODD GUNNERSON
JAMES YANSIKO**PRODUCTION ADMINISTRATOR**

SASHA DE GUZMAN

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTIONBRIAN BUEL
PAUL COURSELLE
MARK MIDDLETON
MASON THOMAS**VOICE OVER TALENT**AJ STYLES
ALEXA BLISS
BARON CORBIN
BAYLEY
BO DALLAS
BOBBY ROODE
BRAUN STROWMAN
BRAY WYATT
BRIAN OLIVER
BYRON SAXTON
CHARLOTTE FLAIR
CHUCK KOUROUKLIS
COREY GRAVES
CURTIS AXEL
DANIEL BRYAN
DORIAN LOCKETT
ELIAS
FINN BALOR
CAVIN HAMMOND
GOLD DUST
JASON JORDAN
JINDER MAHAL
JON BAILEY
JOJO
KEVIN OWENS
KURT ANGLE
MATT BLOOM
MATT HARDY
MICHAEL COLE
THE MIZ
RANDY ORTON
SAM RACE
SAMI ZAYN
SASHA BANKS
SHINSUKE NAKAMURA
TRIPLE H**COMMENTARY WRITERS**BRIAN SHIELDS, PRINCIPAL, MIGHTY PEN
& SWORD, LLC
KEVIN SULLIVAN, SPEED LEMON LLC
PATRICK HEGARTY, HEGARTY CREATIVE
SERVICES LLC**SPECIAL THANKS TO:****SKYWALKER SOUND**

JOHN ROESCH AND CREW

LICENSOR MANAGER

STEVE ISLAS

ASSOCIATE PRODUCER

GREG MASTO

CREATIVE DIRECTOR

LYNELLE JINKS

LEAD CHARACTER ARTIST

JONATHAN GREGORY

SENIOR CHARACTER ARTIST

YUKI TAKAHASHI

ARTISTSAL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD**ANIMATION TEAM LEAD**

SHANE MACPHERSON

LEAD ANIMATOR

JESSICA WU

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

YURI TANAKA

TRANSLATORSAKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA**VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT****TEAM SPECIAL THANKS**CEDRIC BISCAV
DREW COMO
DARIN ITO
NOBU TAGUCHI
CELIAN VARINI
JACK LEUNG
CHRIS KALOS
SABINE BLAIR
JOHN FRIAR
BRUNO BUZZETTI
JOSH ATKINS
ROBERT CLARKE
ETIENNE GRUNENWALD
ERIC MASSOUD
LES FORBANS
BERNARD MINET
NAJIB LOTFI
LES FORBANS
BERNARD MINET
STEAKHOUSE RIBERA

2K WWE TEAM EXTERNAL CONTRACTORS

PHOTOGRAPHER
DAVID KNOX

PHOTOGRAPHER'S ASSISTANT
SHANE BARTLETT

WRITERS
PATRICK SKELLY
ANTHONY RIPO
JEREMY BROWN

KYOS CO., LTD.
NAOKO KINO
AYUMU MIURA

ZATUN
ABHINAV CHOKHAVATIA
BHAVIN KUNJADIYA
DHARMESH TALPADA
JOPHRY CHRIS
PARESH SAHOO
PRADEEP SUTHAR
RAHUL KUMAR

FOG STUDIOS

CHAIRMEN & CEO
ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

CEO
MANVENDRA SHUKUL

CHIEF CREATIVE OFFICER
ROBERT OLSON

COUNTRY MANAGER, JAPAN
KAI GUSHIMA

ART DIRECTOR
IAIN MCGADZEN

ART LEAD
GERRITT PERKINS
SURENDA KUMAR SINGH

LEAD ARTIST
NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH

3D ARTISTS
AMAR GOSAIN
ANIL SINGH
ANSHUL KUSHWAHA
DEBJIT BISWAS
DEEPAK SINGH RAWAT
GAURAV KUMAR
GAURAV NONIHAL
IMRAN
NEERAJ BAHUGUNA
NISHAN YADAV

OM KRISHNA
PARAMVEER SINGH
POONAM RATURI
RAHUL BISHT
RAHUL KUMAR
ROHIT KUSHWAHA
SHUBHAM
SRISHTY AGRAWAL
SURAJ UNIYAL
VIKAS GURUNG
VIKAS KUMAR
VIVEK SHARMA
ANUPAM CHAUHAN
DEVANSHU TYAGI
JOHN SAMEER TOPPO
MURLI SHARMA

SPECIAL THANKS

ACCOUNT MANAGER
SUJANITHA SHANKAR

LEAD PROJECT MANAGER
MANISH BHANDARI

PROJECT MANAGER
VIKRANT

PROJECT COORDINATORS
SWETA KUMARI
SHIVANGI CHAURASIA

SR. LEAD TRANSLATOR
LALITHA CHANDRAN

SENIOR JAPANESE TRANSLATOR
BHAVNA DHAWAN

JAPANESE TRANSLATOR
ANSHU ALMEIDA
TAKUYA NAGATA

MINELOADER

DIRECTOR OF ART PRODUCTION
XU ZHEN

ART PRODUCER
WANG WEI

ASSOCIATE PRODUCER
HU HAIJIANG

PROJECT MANAGER
LI NING

ART DIRECTOR
LI NING

TECHNICAL ARTIST
LI NING

ARTISTS
ZHAO YAN
LI YAN
LIU NA

LI FENG
LI SHI JIE
LI ZHEN HAN
XIA CHAO
YU YONG SHENG
ZHANG TIAN QI
ZHANG WEI
SUN TING TING

VIRTUOS LTD.

ART DIRECTOR
LI ZHONGHUA

TEAM LEADER
MENG LINGCHEN

TA
ZHANG QIUSHAN

PRODUCERS
ZHAO CHEN
VUONG NGUYEN MINH THU
NGUYEN DIEU ANH THU

ACCOUNT MANAGERS
HIROYUKI HASHIGUCHI
AYUMU MIURA

LEAD ARTIST
NGUYEN TRUONG SON

ARTISTS
ZHANG LU
JIANG QI
HU XUECHEN
LIU YING
LIANG SHI
ZENG SHENG
DENG JIEWEN
HE RUI

LE TRUNG NGHIA
PHAM LE DAI PHAM
CHAU THI HUE ANH
PHAM THI LE TRUC
BUI HAI VINH
NGUYEN THI NGOC VAN
NGUYEN THI LINH THAO
NGUYEN VIET HUYEN
NGUYEN KY NAM
TRAN NGOC ANH THU
NGUYEN HONG MINH
LE MINH MAN
LIEU MINH HOANG

ORIGINAL FORCE LTD

CEO
HARLEY ZHAO

PRODUCER
SHIRLEY TANG

PROJECT MANAGER
ARROYO LI

ART DIRECTOR

LIANG CHENG

TEAM LEAD

XIAODONG HAN

PROJECT LEAD (ART)

YONGCHUN XIE

PROJECT LEAD (TECH)

QIAN WANG

QUALITY CHECK (ART)

YALI GAO

QUALITY CHECK (TECH)

YUHUA WANG

ARTISTS (ART)

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

ARTISTS (TECH)

FENG HU
SHUNPENG CHEN

**LEMON SKY GAMES
& ANIMATION****PRODUCERS**

WONG CHENG FEI
KEN FOONG
KEN LAI

PRODUCTION MANAGER

KEVIN LAI HAN WEN

PROJECT MANAGER

SAXON CHONG RI HUI

PROJECT LEAD

ARIS CHAN KAH HUI
DENNY WIDJAYA
YOW HANG CHONG
AFAZIL

MODELING ARTISTS

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

**DIGITAL SCANNING
AND RETOPOLOGY
PIXELGUN STUDIO****CREATIVE DIRECTOR**

ANTON DAWSON

EXECUTIVE PRODUCER

MAURICIO BAIOCCHI

HEAD OF DIGITAL PRODUCTION

JIM GIBBS

ACQUISITION PRODUCER

MARTIN MACDONALD

CG SUPERVISOR

BRIAN FREISINGER

CG ARTISTS

SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

**EXTERNAL TRANSLATION SERVICES
EXTERNAL TRANSLATORS**

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

DIGITAL HEARTS USA INC.

JOHN YAMAMOTO
SATOMI AIHARA
KEVIN YOMCHINDA

8-PLANETZ LIMITED

MITSURU SAYO

MOTION CAPTURE TALENT

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

JOSEPH RYAN MEEHAN

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

UX MAGICIANS INC.**CREATIVE DIRECTOR**

ALFONZO "ZO" BURTON

DIRECTOR OF UI/UX

JOZIAS DAWSON

MANAGING DIRECTOR

JAMIE LYNN

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

CARSTEN ORTHBANDT
CHRISTOPH PECH

METRICMINDS GMBH & CO.KG**2K PUBLISHING****PRESIDENT**

DAVID ISMAILER

CHIEF OPERATING OFFICER

PHIL DIXON

2K PRODUCT DEVELOPMENT**VP, PRODUCT DEVELOPMENT**

JOHN CHOWANEC

SR. DIRECTOR OF**PRODUCT DEVELOPMENT**

MELISSA MILLER

PRODUCER

ANDREW WEBSTER

ASSISTANT PRODUCER

SHELBY MARTIN

DIGITAL RELEASE MANAGER
TOM DRAKE

ASSOCIATE RELEASE MANAGER
MYLES MURPHY

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

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
JOSH ATKINS

DESIGN DIRECTOR
FRANCOIS GIUNTINI

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES
ROB CLARKE

**SR. DIRECTOR OF
CREATIVE PRODUCTION**
JACK SCALICI

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

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

CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR
WILLIAM GALE

**CREATIVE PRODUCTION OUTSOURCING
COORDINATOR**
CATHY MACPHERSON

MEDIA PRODUCER
MIKE READ

DIGITAL ASSET COORDINATOR
JANAKA CONNER

CAPTURE TEAM LEAD
LUKE MCCARTHY

SR. CAPTURE SPECIALIST
DANA KOERLIN

USER TESTING MANAGER
FRANCESCA REYES

LEAD USER RESEARCHER
GINA SMITH

USER RESEARCH COORDINATOR
JULIAN O'NEAL

MOTION CAPTURE SUPERVISOR
DAVID WASHBURN

**MOTION CAPTURE
ASSISTANT DIRECTOR**
ROY MATOS

**MOTION CAPTURE
STUDIO ASSOCIATE PRODUCER**
MARILYN ESCOBAR

MOTION CAPTURE STAGE MANAGER
ANTHONY TOMINIA

**MOTION CAPTURE STAGE
TECHNICIANS**

EMMA CASTLES
MICHAEL LISTO
JEREMY SCHICHEL
ALEXANDRA GRANT
LANCE MITCHELL
RYAN GIRARD
MICHELLE HILL
JOSE GUTIERREZ
GIL ESPANTO
JEREMY WAGES

**MOTION CAPTURE SENIOR
PRODUCTION MANAGER**
DAVID VOCI

**MOTION CAPTURE
TECHNICAL MANAGER**
NATEON AJELLO

**MOTION CAPTURE ASSOCIATE
PRODUCTION MANAGER**
MICHELLE HILL

MOTION CAPTURE SPECIALISTS

RYAN GIRARD
LEONARDO QUERT
JESSICA HEE
GIL ESPANTO
NIHAL 'RUSH' RASHINKAR
JENNIFER MULLALY

**MOTION CAPTURE
PIPELINE ENGINEER**
CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

MOTION CAPTURE JUNIOR ANIMATOR
NIHAL RASHINKAR

MOTION CAPTURE STAGE BUILDER
VIQUI PERALTA

MOTION CAPTURE CAMERA OPS
ALAN 'RICO' RICARDEZ
TRAVIS NEUROTH
DYLAN REEVES
LOGAN 'LOMA SALTADO' EMERSON
CODY FLOWERS
PETER TEN

MOTION CAPTURE MAKEUP ARTISTS
DANIELLE O'DEA
CHRISTAL LINAJA
ARIELLE ABELON
KIRSTEN COLEMAN

MOTION CAPTURE AUDIO ENGINEER
DANIEL MORALES

MOTION CAPTURE AUDIO ASSISTANT
ANDREW HANSON

2K CORE TECH

VP, TECHNOLOGY
MARK JAMES

OPERATIONS MANAGER
PETER DRISCOLL

**SENIOR TECHNICAL
PRODUCT MANAGER**
JASON JOHNSON

**ASSOCIATE TECHNICAL
PRODUCT MANAGER**
GREG VARGAS

DIRECTOR OF ENGINEERING
ADAM LUPINACCI

TECHNICAL DIRECTOR
TIM HAYNES

ONLINE TECHNICAL DIRECTOR
LOUIS EWENS

TECHNICAL ART DIRECTOR
JONATHAN TILDEN

PRINCIPAL TECHNICAL ARTIST
KRIS DEMARTINI

PRINCIPAL SOFTWARE ENGINEER
MITCHELL FISHER

SOFTWARE ENGINEERS
JASON HOWARD
HARRY HSIAO

ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEER
LABHESH DESHPANDE

2K CORE TECH- ONLINE ENGINEERING

SR. SOFTWARE ENGINEER
SCOTT BARRETT

SR. SERVER ENGINEER
KRITIKA KAUL

DEV OPS ENGINEER
TIM LYNCH

SOFTWARE ENGINEER
TAYLOR OWEN-MILNER

JR. SOFTWARE ENGINEERS
ALEC BROWNLIE
JAMES DRYDEN

ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEERS

SHWETA MOHOLKAR
VIVIAN ZOU

SOFTWARE ENGINEER INTERN

PENGCHENG PAN

QA MANAGER

CASEY DEWITT

QA ASSOCIATE LEAD

WILLIAM YOUNEY

QA TESTERS

MACKENZIE HUME
KEITH VEDOL
JORDAN YOUNEY

2K MARKETING**SVP, HEAD OF GLOBAL MARKETING**

MELISSA BELL

VP OF MARKETING

CHRIS SNYDER

DIRECTOR OF MARKETING

BRYCE YANG

SR. BRAND MANAGER

GREGORY ZALE

ASSOCIATE BRAND MANAGERS

ROBERT HEARON
RAMON ARANDA

MARKETING COORDINATOR

MITCHELL JAGODINSKI

VP OF COMMUNICATIONS

CORI BARRETT

SR. COMMUNICATIONS MANAGER

JAIME JENSEN

**DIGITAL/SOCIAL MARKETING
MANAGER**

BRYAN VORE

**DIRECTOR, MOBILE
GAMES OPERATIONS**

TYLER NATION

USER ACQUISITION MANAGER

MATTHEW SMITH

SENIOR PRODUCT MANAGER

KAI KO

**SR. DIRECTOR,
MARKETING PRODUCTION**

JACKIE TRUONG

**PROJECT MANAGER,
MARKETING PRODUCTION**

HEIDI OAS

MANAGER, MARKETING PRODUCTION

HAM NGUYEN

PRODUCTION DESIGNER

NELSON CHAO

SR. DESIGNER

CHRISTOPHER MAAS

GRAPHIC DESIGNER

CHRIS CRATTY

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION

KENNY CROSBIE

**ASSOCIATE MANAGER,
VIDEO PRODUCTION**

NICK PYLVANAINEN

SR. VIDEO EDITOR/MOTION

GRAPHICS DESIGNER
MICHAEL REGELEAN

VIDEO EDITOR/MOTION

GRAPHICS DESIGNER
CAMILLE GALEJS

VIDEO EDITOR

SHANE MCDONALD

VIDEO EDITOR/CAPTURE SPECIALIST

DOM HASSETT

JR. VIDEO EDITOR

EVAN FALCO

CREATIVE DIRECTOR, MARKETING

GABE ABARCAR

SR. WEB DESIGNER

KEITH ECHEVARRIA

SR. WEB DEVELOPER

GRYPHON MYERS

WEB DEVELOPER

CHARLES PARK

SR. WEB PRODUCER

TIFFANY NELSON

DIRECTOR, CHANNEL MARKETING

ANNA NGUYEN

MANAGER, CHANNEL MARKETING

MARC MCCURDY

CHANNEL PROJECT MANAGER

DUSTIN CHOE

PARTNER MARKETING SPECIALIST

KELSIE LAHTI

EVENTS MANAGER

DAVID ISKRA

EVENT TECH MANAGER

MARIO HIGAREDA

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE

IMA SOMERS

SR. MANAGER, CUSTOMER SERVICE

DAVID EGGERS

MANAGER, CUSTOMER SERVICE

CRYSTAL PITTMAN

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR

MIKE THOMPSON

**ASSOCIATE SUPERVISOR,
CUSTOMER SERVICE**

ALICIA NIELSEN

**SR. CUSTOMER
SERVICE ASSOCIATES**

RYOSUKE KUROSAWA
DOMINIC HURTON

CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES

REGINALD CLARK
ANNASTASIA LARSEN
CHAD MORTON
LIANA PIEDRA
SIERRA ROBERTS
ADAM SCHAEFER
CIERA SCOTT
LANDEN SCOTT
LEO SHAVERDIAN

**SR. DIRECTOR, PARTNERSHIPS
& LICENSING**

JESSICA HOPP

**SR. MANAGER, PARTNERSHIPS
& LICENSING**

GREG BROWNSTEIN

**MANAGER, MUSIC PARTNERSHIPS
& LICENSING**

DAVID KELLEY

**MANAGER, FIRST PARTY
PARTNERSHIPS**

MATTHEW FREEDMAN

**ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS
& LICENSING**

ASHLEY LANDRY

**SR. COORDINATOR,
PARTNERSHIPS & LICENSING**

MEGAN REYES

2K OPERATIONS

SVP, SR. COUNSEL
PETER WELCH

DIRECTOR & COUNSEL
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

VP, PUBLISHING, OPERATIONS
STEVE LUX

DIRECTOR OF OPERATIONS
DORIAN REHFELD

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

PARALEGAL
XENIA MUL

2K ANALYTICS

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

DATA SCIENTIST
MO LIN

MANAGER, GAME ANALYTICS
KYLE BISHOP

DIRECTOR OF MONETIZATION
DENNIS CECCARELLI

SR. USER RESEARCH ANALYST
DAVID REES

DATA ANALYTICS ENGINEER
ALVIN LI

DATA SCIENTIST
ROBIN LUO

STRATEGY ANALYST
BENJAMIN SIMONETT

2K ADMINISTRATION

**ADMINISTRATIVE
SERVICES MANAGER**
ARIEL OWENS-BARHAM

SR. ADMINISTRATIVE ASSISTANT
MEGAN GRUNENWALD-ROHR

EXECUTIVE ASSISTANT
NICOLE HILLENBRAND

ADMINISTRATIVE ASSISTANTS
JESSICA HURST
TREY MOSTELLER

2K FINANCE

HEAD OF FINANCE
DAVID BOUTRY

SR. DIRECTOR OF FINANCE
BARRY CHARLETON

**FINANCIAL PLANNING &
ANALYSIS MANAGER**
MARY BOLANOS

SR. ACCOUNTANT
RAJESH JOSEPH

FINANCE COORDINATOR
JUAN CHAVEZ

FINANCE ANALYST
GAURAV SINGH

FINANCE ASSISTANT
ALEXANDER RANEY

2K HUMAN RESOURCES

VP, GLOBAL HR
GAIL HAMRICK

DIRECTOR, HUMAN RESOURCES
TONY MACNEILL

HUMAN RESOURCES MANAGER
CHRISTINA VU

HUMAN RESOURCES GENERALIST
DANIELLA GUTIERREZ

HUMAN RESOURCES COORDINATOR
KATE STRICKER

2K IT & ONLINE OPERATIONS

SR. DIRECTOR, 2K IT
ROB ROUDEBUSH

SR. MANAGER, ONLINE OPERATIONS
SCOTT DARONE

SR. NOC MANAGER
VACLAV DOLEZAL

SYSTEMS ENGINEERING DIRECTOR
JON HEYSEK

IT DIRECTOR, NOVATO
BOB JONES

TECHNICAL DIRECTOR
RUSS MAINS

NETWORK ENGINEERS
DON CLAYBROOK
FERNANDO RAMIREZ

SR. SYSTEMS ENGINEER
PETR FIALA

SYSTEMS ENGINEERS
JOSEPH DAVILA
MANISH PATEL
MICHAEL BERNAT
PETER PRIBYLINAC
RADEK TROJAN

JR. SYSTEMS ENGINEER
LUIS LUNA

HELPDESK SUPERVISER
SCOTT ALEXANDER

IT SUPERVISOR
TAREQ ABBASSI

SYSTEMS ADMINISTRATORS
DAVIS KRIEGHOFF
JOSEPH THOMPSON
FILIP SAFAR

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

IT ANALYST
MICHAEL CACCIA

2K QUALITY ASSURANCE

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

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
SCOTT SANFORD

**QUALITY ASSURANCE
TEST MANAGER**
JEREMY FORD

PROJECT LEAD
JUSTIN WOLF

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

QA LEAD
ASHLEY FOUNTAINE

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

SENIOR TESTERS

CARLOS ANAYA
ANDREW GARRETT
ROBERT KLEMPNER

BRYAN FRITZ
DAVID DALIE
ZACHARY LITTLE
DOUGLAS REILLY
BRIAN REISS

QUALITY ASSURANCE TESTERS

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

SPECIAL THANKS

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

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER

- GENERAL TEST
MICHAEL "GRYF" WEBER

LEAD TESTERS - GENERAL TEST

BILL LANKER

SENIOR TESTERS - GENERAL TEST

JOSHUA BROWN-SAGE
JESSICA MITCHELL
SOMMER SHERFEY
TYLER REDMAN

QUALITY ASSURANCE TESTERS -**GENERAL TEST**

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

2K CHINA CHENGDU**QUALITY ASSURANCE****QUALITY ASSURANCE DIRECTOR**

ZHANG XI KUN

QUALITY ASSURANCE MANAGER

STEVE MANNERS

QUALITY ASSURANCE PROJECT LEADS

WU XIAO BIN
HUANG CHENG

QUALITY ASSURANCE**ASSOCIATE LEADS**

ZHANG RUI BIN
WANG YI MIN

QUALITY ASSURANCE SR. TESTERS

YUE CHANG YUE
JI YANG
LIU YA QIN
LUO TAO
ZHOU YU

QUALITY ASSURANCE TESTERS

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

SPECIAL THANKS

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

IT ENGINEER

ZHAO HONG WEI
HU XIANG
ZHENG XING
WANG PENG

2K INTERNATIONAL

VP, PUBLISHING OPERATIONS
MURRAY PANNELL

**SR. DIRECTOR, INTERNATIONAL
MARKETING AND COMMUNICATIONS**
JON ROOKE

**HEAD OF INTERNATIONAL
BRAND, MARKETING**
DAVID HALSE

INTERNATIONAL BRAND MANAGER
NICOLAS STEMELEN

**JR. INTERNATIONAL
BRAND MANAGER**
JAMES DODD

**INTERNATIONAL MARKETING &
COMMUNICATIONS INTERN**
LAUREN HOUSTON

**HEAD OF INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS**
WOUTER VAN VUGT

**SR. INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS MANAGER**
ROISIN DOYLE

**INTERNATIONAL COMMUNICATIONS
MANAGER**
PATRICIA LIANG

**INTERNATIONAL COMMUNITY &
SOCIAL MANAGER**
ROY BOATENG

**HEAD OF INTERNATIONAL TERRITORY
AND EXPORT MARKETING**
WARNER GUINÉE

2K INTERNATIONAL TEAM

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

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

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCERS
MARK WARD
SAIJAD MAJID
JEAN-SEBASTIEN FEREY

2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES

**DIRECTOR, CREATIVE SERVICES
AND LOCALISATION**
NATHALIE MATHEWS

LOCALISATION PROJECT MANAGER
CARA LACEY

**LOCALISATION AND
CREATIVE ASSISTANT**
MATT LAMPLUGH

SR. DESIGN MANAGER
TOM BAKER

GRAPHIC DESIGNER
JAMES QUINLAN

VIDEO CONTENT EDITOR
BARNEY AUSTIN

EXTERNAL LOCALIZATION GROUPS
SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL
SYNTHESIS IBERIA

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

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

GUILLAUME TEISSERENC
OPHÉLIE COLIN
MIREILLE BESSON
VALENTIN VOGEL
BENJAMIN FRÉLINO
ANTHONY FRAGOSO

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

WITH SUPPORT FROM LINGOONA

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

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

**LOCALIZATION TOOLS AND SUPPORT
PROVIDED BY XLOC INC.**

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALISATION QA MANAGER
JOSÉ MIÑANA

MASTERING ENGINEER
WAYNE BOYCE

MASTERING TECHNICIAN
ALAN VINCENT

LOCALISATION QA SENIOR LEAD
OSCAR PEREIRA

LOCALISATION QA PROJECT LEAD
SERGIO ACCETTURA

LOCALISATION QA LEADS
ADRIANA CERVANTES
ELMAR SCHUBERT
FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES

LOCALISATION QA ASSOCIATE LEAD

MANUEL AGUAYO

SENIOR LOCALISATION QA TECHNICIANSCHRISTOPHER FUNKE
DANIEL IM
PABLO MENÉNDEZ
SARAH DEMBET
TIMOTHY COOPER**LOCALISATION QA TECHNICIANS**ALESSANDRA MAZZARELLA
ALEXANDER ONESTI
ANTOINE GRELIN
BENNY JOHNSON
DAVID BOLZ
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
DMITRY KUZMIN
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
FRÉDÉRIC CRÉHIN
GABRIELE CESARINI
HANNAH CARRILLO
JAVIER VIDAL
JEAN-LUC BREBANT
JORGE ABELLO GARCIA
JULIEN COHEN
JULIO CALLE ARPON
KOSO SUZUKI
LUCA PANACCIONE
LUCA RUNGI
MARCUS FOCHT
MELISSA ROTH
NICOLAS BONIN
PATRICIA RAMÓN
SAMUEL FRANÇA
SEON HEE C. ANDERSON
STEFANIA L. MONACO
YURY FESECHKA**TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS**KEVIN SMITH
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY**2K ASIA TEAM****GENERAL MANAGER**

JASON WONG

MARKETING DIRECTORSDIANA TAN
TRACY CHUA**SR. MARKETING MANAGER**

DANIEL TAN

ASSOCIATE MARKETING MANAGER

ROHAN ISHWARLAL

SR. PRODUCT EXECUTIVE

HANNAH TAN

PRODUCT EXECUTIVE

WAYNE NG

MARKETING ASSISTANT

HOWARD CHAN

CHINA MARKETING MANAGER

LEO LI

JAPAN MARKETING MANAGER

KYOKO FUKU

JAPAN MARKETING ASSISTANT

DAVID ANDERSON

KOREA MARKETING ASSISTANT

PARK SANGMIN

SR. LOCALIZATION MANAGER

YOSUKE YANO

LOCALIZATION COORDINATORSPIERRE GUIJARRO
MAO IWAI**TAKE-TWO ASIA OPERATIONS**EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINÉ TAN
TAKAKO DAVIS
YUKI SUHARA**TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT**ERIK FORD
SYN CHUA
PAUL ADACHI
HIDEKATSU TANI
AIKI KIHARA
KEN TILAKARATNA
ANNA CHOI
HYUN JOOKYOUNG
FELIX NG
DUSTIN ZHAO**SPECIAL THANKS**PETE ANDERSON
URSULA BAKER
CHRIS BIGELOW
SIOBHAN BOES
NICHOLAS BUBLITZ
CHRIS BURTON
DAVID COX
MARQUIS DANNER
HANK DIAMOND
DANIEL EINZIG
DAN EMERSON
CHRISTOPHER FIUMANO
GREG GIBSON
STEVE GLICKSTEIN
LAINIE GOLDSTEIN
ROSS GRABER
BROOKE GRABRIAN
KRISTLE HILL
JORDAN KATZ
JENN KOLBE
ALAN LEWIS
KATIE NELSON
PEDRAM RAHBARI
BETSY ROSS
KARL SLATOFF
TAKE-TWO DIGITAL SALES TEAM
TAKE-TWO CHANNEL MARKETING TEAM
TAKE-TWO LEGAL TEAM
TAKE-TWO SALES TEAM
DANIELLE WILLIAMS
MARIA ZAMANIEGO
STRAUSS ZELNICK**AGENCIES**FINN PARTNERS, INC.
BARRETSF
BOND
FREDDIE GEORGES PRODUCTION GROUP
HAMAGAMI/CARROLL, INC.
LIQUID ADVERTISING

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

**CHIEF MARKETING AND
COMMUNICATION OFFICER**
BRIAN FLINN

VP OF INTERACTIVE LICENSING
ED KIANG

DIRECTOR OF GAMES
DAVID WOLDMAN

**GLOBAL BRAND
ASSURANCE MANAGER**
ASHLEY ZUZIK

**GLOBAL BRAND
ASSURANCE MANAGER**
ZACHARY MAXWELL

SENIOR VICE PRESIDENT, PRODUCTION
CHRIS KAISER

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

VP OF BRANDING & DEVELOPMENT
ROB CINGUINA

SENIOR PRODUCERS
GAVIN OSHEA
MICHAEL BEARD

**SENIOR DIRECTOR TELEVISION
PRODUCTION**
MARC POMARICO

CREATIVE DIRECTOR
HEATHER MITCHELL

MANAGING PRODUCERS
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

SENIOR ASSOCIATE PRODUCER
ALEX PIERCE

PRODUCERS
ROY CLOVIS
PAUL VERBITSKY
JESSICA PALOMBO

VICE PRESIDENT, SPECIALS
JORDAN MENDAL

PRODUCTION ASSISTANTS

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

EDITING
KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
SLIM SIMON

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

SENIOR DIRECTOR, 3D
KEVIN CALLAHAN

SENIOR DIRECTOR, 2D
DAN ORMSBY

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

PRODUCTION COORDINATOR
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

PRODUCTION MANAGER
SUSAN SCHULTZ

ART DIRECTORS
SOYON YUN
SJ DELUISE

2D SENIOR GRAPHIC DESIGNERS
DIONISIOS EFKARPIDIS
MIKE KINNEY

SENIOR DESIGNERS
MICHAEL KINNEY
PAUL ROBINSON
SARA ODZE
DAN LONGFELLOW

MANAGING DESIGNER
DIONISIOS EFKARPIDIS

GRAPHIC DESIGNER 2
DEREK RAGOS
SEAN MATOS

GRAPHIC DESIGNER 1
AVERY SUTTON
MICHAEL MACK

JUNIOR DESIGNER
JULIANA BARCIA

WWE MUSIC GROUP
NEIL LAWI
ARRON MATUSOW
JONATHAN HAMMER

ART DIRECTOR
MATTHEW THURBER
SEAN THORPE
DANIEL CERASALE
JORGE DIAZ

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

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

VICE PRESIDENT OF PHOTOGRAPHY
BRADLEY SMITH

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY
FRANK VITUCCI

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

COPYWRITER
STEVE URENA

**VICE PRESIDENT,
CREATIVE SERVICES**
JOHN F JONES II

**CREATIVE DIRECTOR
GLOBAL LICENSING**
JOE GIORNO

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

**VICE PRESIDENT,
TALENT OPERATIONS**
MARK CARRANO

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

MUSIC

MUSIC CREDITS AVAILABLE AT
[HTTPS://WWW.2K.COM/WW2K18/](https://www.2k.com/ww2k18/)
CREDITS

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

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

ZLIB COPYRIGHT (C) 1995-2017 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.

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

소프트웨어 한정 보증 및 라이선스 계약

본 한정 소프트웨어 보증 및 라이선스 계약(이하 "계약")은 수시로 갱신될 수 있으며 현재 버전은 www.take2games.com/enua (이하 "웹사이트")에 게시되어 있음, 개정된 계약이 고지된 후 소프트웨어를 계속 사용하는 것은 해당 조건에 동의하는 것으로 간주됨. "소프트웨어"라 함은 본 계약에 포함된 모든 소프트웨어, 동봉되는 사용자설명서, 패키지, 기타 서면 파일, 전자, 온라인 자료나 문서, 해당 소프트웨어의 모든 사본과 자료의 사본 등을 포함함. 본 소프트웨어는 판매되는 것이 아니라 라이선스됨. 본 소프트웨어와 소프트웨어에 동봉된 다른 모든 자료를 개봉, 다운로드, 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 통해, 사용자는 미국 회사 TAKE-2 INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (이하 "라이선스 인가자")와의 본 계약 조건과 www.take2games.com/privacy에 있는 개인정보 보호정책 및 www.take2games.com/legal에 있는 서비스 이용약관 조건에 동의하는 것으로 간주됨. 본 계약을 주의하여 확인 바람, 본 계약 조건에 모두 동의하지 않는다면, 소프트웨어를 개봉, 다운로드, 설치, 복사 또는 다른 방법으로 사용하는 것을 허가받을 수 없음.

라이선스

본 계약 및 거래조건에 따라, 라이선스 인가자는 소프트웨어 문서에 달리 명시되어 있지 않은 한, 사용자에게 단일 게임 플랫폼(컴퓨터, 모바일 기기 또는 게임기)에서 소프트웨어의 사본 1개를 개인적이고 비상업적인 용도로 사용할 수 있는 비독점적이고 비양도적인 제한적이고 취소 가능한 권리를 수여함. 라이선스의 라이선스 조건은 본 계약에 대한 동의의 전제조건. 본 계약하의 사용자 라이선스 조항은 소프트웨어를 설치하거나 다른 방법으로 사용한 날짜부터 개시되며, 사용자가 소프트웨어를 처분한 날이나 본 계약 일자의 개시일에 정의를 준 빠른 날짜에 종료함. 소프트웨어는 라이선스자에 대해 라이선스가 허가되었을 뿐 판매된 것이 아니며, 사용자는 소프트웨어에 대한 어떠한 소유권도 이전되거나 양도되지 않는다는 데 동의하며, 본 계약은 소프트웨어에 대한 어떠한 권리의 판매도 허가하는 것으로 해석되지 않음. 라이선스 인가자는 모든 저작권, 상표, 영업 비밀, 상품명, 재산권, 특허권, 소유권, 컴퓨터 코드, 시정각 효과, 테마, 캐릭터, 캐릭터 이름, 스토리, 다이얼로그, 세팅, 아트웍, 사운드효과, 음악, 저작권권 등 소프트웨어에 대한 모든 권리, 소유권, 이익을 유보함. 소프트웨어는 미국 저작권 및 상표법과 전 세계의 관련 법 및 조약에 의해 보호를 받음. 소프트웨어는 라이선스 인가자로부터 사전 서면 동의 없이도 그 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포할 수 없음. 소프트웨어의 전부나 일부에 대하여 어떠한 수단이나 매체로 복사, 재생산, 배포하는 자는 저작권법을 고의로 위배하는 것이며, 미국 또는 해당 지역에서의 민사적 또는 형사적 처벌을 받을 수 있음, 참고로 미국 저작권법을 위배하는 자는 건당 \$150,000의 벌금을 지급해야 함. 소프트웨어에는 라이선스를 부여받은 특정 자료가 포함되어 있음. 라이선스 인가자의 상위 법관자 역시 본 계약에 대한 위반이 있을 경우 자신들의 권리를 보호할 수 있음, 이 계약에 의해 명시적으로 부여되지 않은 모든 권리는 라이선스 인가자와, 적용 가능할 경우 상위 인가자에게 유보됨.

라이선스 조건

사용자는 다음 행위를 하지 않을 것에 동의함:

- 소프트웨어의 상업적 이용;
- 라이선스 인가자의 명백한 사전 서면 동의 또는 본 계약서에 미리 지정된 절차에 의하지 않고 소프트웨어 또는 그 사본을 배포, 임대, 라이선스 수 수권, 판매, 대여, 환전 가능한 통화로 환전, 또는 가상 상품이나 가상 통화(이하 정의를 포함함 기타 다른 방법으로 이전 또는 양도하는 행위);
- 소프트웨어 또는 그 일부의 사본을 만드는 행위(이 문서에 지정된 방법은 제외);
- 불법적 다수가 사용하거나 다운로드 할 수 있도록 이 소프트웨어의

- 사본을 네트워킹에 올리는 행위;
- 소프트웨어 또는 본 계약서에 명백히 제시된 경우를 제외하고, 온라인 사본을 목적으로 네트워크나 2대 이상의 컴퓨터 또는 개인장치에 동시에 사용 또는 설치하는 행위 (및 동일한 행위를 타인에게 허락하는 행위);
- 포함된 Blu-ray Disc로부터 소프트웨어의 실행을 위한 요구사항을 우회할 목적으로 소프트웨어를 하드드라이브 또는 기타 저장장치에 복사하는 행위(효율적인 실행을 위해 본 금지사항은 소프트웨어가 설치 중에 재해석되어 만들어 내는 사본의 전부 또는 일부에는 적용되지 않음);
- 라이선스 인가자가 소프트웨어를 상업적인 목적으로 사용할 수 있도록 별도의 라이선스 계약을 체결한 경우, 컴퓨터 게임센터 또는 기타 다른 지역에서 소프트웨어를 사용하거나 복제하는 행위;
- 소프트웨어의 전부 또는 일부에 대하여 역설계, 역컴파일, 분해, 전자, 실행, 파싱, 샘플 제작 또는 수정하는 행위;
- 소프트웨어에 포함된 소유권, 지적, 마크, 라벨을 제거하거나 편집하는 행위;
- 다른 사용자가 소프트웨어의 온라인 기능을 사용하고 즐기지 못하게 하는 행위;
- 소프트웨어의 온라인 기능과 관련해 체트를 쓰거나 승인되지 않은 로봇, 스파이더 또는 기타 프로그램을 사용하는 행위;
- 미국 수출법, 관련 규정, 미국 경제 제재에 따라 이러한 소프트웨어의 수출이 금지된 국가에 (직접 또는 간접적으로) 운반, 수출, 재수출하거나 수시로 개정되는 법률 및 규정 또는 소프트웨어를 획득하는 국가의 법률에 대한 다른 위반 행위.

디지털 사본을 포함한 특별 기능 및 서비스 약속: 소프트웨어 활성화, 소프트웨어 디지털 사본 접속, 특정 해제 가능, 다운로드 가능, 온라인 또는 기타 콘텐츠, 서비스 및 기능(이하 "특별 기능") 접속에는 라이선스에 다운로드, 특수 일련 번호 사용, 소프트웨어 등록, 제3자 서비스 회원 등록, 라이선스 인가자의 서비스 회원 등록(약관 및 정책 동의의 포함)이 필요할 수 있음. 특별 기능 접속은 일련 번호당 하나의 사용자 계정(아래 정의를)만 가능하며 특별 기능 접속은 별도로 명시되지 않는 이상 다른 사용자에게 임대, 판매, 임대, 허가, 인차, 환전 가능한 가상 화폐로 환전 또는 재등록될 수 없음. 본 항목의 조항은 본 계약의 다른 어떠한 약관보다도 우선함. 사본 양도.

미리 기록된 사본 라이선스 양도: 사용자는 미리 기록된 소프트웨어의 모든 물리적 사본 소프트웨어 사본 및 수반되는 문서를 영구적으로 타인에게 양도할 수 있음, 단, 소프트웨어 및 그에 수반되는 문서의 전부 또는 일부에 대한 사본/기록이나 백업 사본 포함을 보유하지 않아야 하며, 양수인은 본 계약의 조건에 동의해야 함. 미리 기록된 사본 라이선스 양도는 소프트웨어 문서에 기록된 특정 방법을 따라야 함. 사용자는 계약에 명시된 있거나 라이선스 인가자의 사전 서면 승인 없이 가상 화폐나 가상 상품을 양도, 판매, 임대, 허가, 인차, 환전 가능한 가상 화폐로 환전할 수 없음, 일회용 일련 번호가 없어 사용할 수 없는 콘텐츠를 포함한 특별 기능은 어떠한 상황에서도 타인에게 양도할 수 없으며, 특별 기능은 최초로 설치된 소프트웨어에 삭제되거나, 사용자가 미리 기록된 사본을 사용할 수 없는 경우 그 기능이 정지됨. 본 소프트웨어는 사전인 용도라면 사용되어야 함, 상기 내용이 아니라도, 사전 배포된 소프트웨어 사본은 양도할 수 없음.

기술 보호: 본 소프트웨어에는 본 소프트웨어에 대한 접근 제어, 특정 기능 또는 콘텐츠를 위한 접근 제어, 허가되지 않은 사본 예방, 기타 본 계약서에 의해 수여된 제한된 권리 및 라이선스의 범위를 초과하는 행위를 예방하기 위한 수단인 포함되어 있음, 이러한 수단에는 시간, 날짜, 접근 또는 기타 통계 장치, 카운터, 일련번호 및 본 계약 위반을 포함한 소프트웨어 및 그 일부 또는

구성요소의 무단 접근, 사용, 복제, 배포, 예방할 목적으로 제한된 통합권 라이선스 권리, 제품 활성 및 기타 장치를 포함하는 소프트웨어와 사용 기록 모니터링에 대한 다른 보안 기능이 포함될 수 있음. 라이선스 인가자는 언제든지 소프트웨어 사용을 모니터링할 권리를 가지며, 사용자는 이러한 접근 제어 수단을 침해하거나 보안 기능을 무력화 또는 우회하려 해선 안 되며, 이를 시도할 경우 소프트웨어가 정상적으로 작동하지 않을 수 있음. 소프트웨어가 특정 기능에 대한 접근을 허용할 경우, 한 번에 1개의 소프트웨어 인스턴스만 이러한 기능을 활용할 수 있음. 온라인 서비스 접근과 소프트웨어 업그레이드 및 패치 다운로드에는 추가 조건 없이 및 등록 절차가 필요할 수 있음. 유훈치 라이선스 허가가 이루어진 소프트웨어인 온라인 서비스에 접근하고 업데이트 및 패치를 다운로드 할 수 있음. 적용 가능한 법률에서 제한하지 않는 이상, 라이선스 인가자는 본래의 이유를 막고서 모든 것이 모든 관련 서비스 및 제품을 포함한, 본 계약이 허용하는 라이선스와 소프트웨어 접근을 제한, 정지 또는 취소할 수 있음.

가상 화폐와 가상 상품: 소프트웨어는 사용자가 게임플레이를 할 때, 시나리오, 스킨 및 차량 디자인, 아이템 또는 게임플레이 동영상 등의 콘텐츠를 생성할 수 있도록 허용함. 본 소프트웨어 사용에 대한 대가로, 사용자가 소프트웨어 사용을 통해 창출한 결과물의 저작권 이익에 대하여, 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자에게 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 해당 결과물을 수단과 목적 여하에 상관없이 사용할 수 있는 배타적이며, 영구적이고, 취소할 수 없으며, 양도 가능하고, 하위 라이선스를 허가할 수 있는 범용적 지적재산권 권리 및 인가권은 물론, 관련 법규 및 국제 조약에 의해 부여된 지적재산권의 전체 유효기간 동안 사용자에게 통지하거나 어떠한 형태의 보상을 하지 않고 사용자의 결과물을 복제, 복사, 인출, 변경, 공연, 전시, 출판, 방송, 전송, 기타 현재 알려지지 않거나 알려지지 않은 수단을 통해 대중에게 전달, 배포할 수 있는 권리를 부여함. 사용자는 이 문서에 의해 라이선스 인가자 및 다른 사용자간 관련 법규에 의거 소프트웨어, 관련 제품 및 서비스와 관련하여 그러한 결과물을 사용하고 공유하는 것에 대해 상업적 이익, 출판, 명성, 기타에 대한 모든 지적 이익권을 포기하며 최대 추징하지 않는 데 동의함. 본 라이선스는 라이선스 인가자에 허여되며, 적용 가능한 지적재산권에 대한 상기 조건은 본 계약이 소멸된 후에도 유효함.

인터넷 연결: 본 소프트웨어는 인터넷 기반 기능에 대한 접근, 소프트웨어 이용, 기타 기능의 수행을 위해 인터넷 연결이 필요할 수 있음.

가상 사용자 계정: 소프트웨어나 소프트웨어 기능을 이용하거나 소프트웨어의 특정 기능이 정상적으로 작동하려면, 제3자 게임플레이 플랫폼이나 소셜 네트워크 계정 (이하 "제3자 계정"), 라이선스 인가자 라이선스 인가자 계약서의 계정 같은 소프트웨어 문서에 기재된 온라인 서비스를 지원하는 유효하고 사용 가능한 사용자 계정을 만들고 유지해야 함. 사용자가 이러한 계정을 유지하지 않으면, 소프트웨어 특정 기능의 전체 또는 일부가 작동하지 않거나 정상적으로 기능하지 않을 수 있음. 또 소프트웨어는 소프트웨어와 그 기능성 및 기능에 접근하려면 라이선스 인가자 라이선스 인가자 계약서와 함께 소프트웨어 전용 사용자 계정(이하 "사용자 계정")을 생성하게 할 수 있음. 사용자의 사용자 계정 로고인 제3자 계정과 관련된 세부 수 있음. 사용자는 소프트웨어에 접근하고 이용하는 데 사용하는 자신의 사용자 계정과 제3자 계정에 대한 사용자 보안을 전적으로 책임져야 함.

가상 화폐와 가상 상품

소프트웨어가 사용자가 가상 화폐와 가상 상품 사용권을 구매 또는 플레이를 통해 획득할 수 있게 한다던, 다음 추가 조건이 적용됨.

가상 화폐와 가상 상품: 소프트웨어는 사용자가 (a) 게임의 가상 화폐를 소프트웨어 내에서만 (b) 소프트웨어 교환 수단(이하 "가상 화폐" 또는 "VC")으로 사용하며 (c) 소프트웨어 내에서 가상 상품(이하 "가상 상품" 또는 "VG")에 대한 접근(그리고 이를 사용할 특정 제한된 권리를) 획득할 수 있게 함. 사용자는 용어에 상응없이, VG와 VG는 본 계약이 관장하는 제한적 라이선스 권리를 의미함. 본 계약 조항과 준수에 따라, 라이선스 인가자는 사용자에게 사용자가 획득한 VC

와 VG를 소프트웨어 내에서만 개인적이고 비상업적인 게임플레이를 위해 사용할 비독점적이고, 양도할 수 없으며, 재허가할 수 없는 권리를 허락함. 적용 가능한 법률에서 금지하지 않는 이상, 사용자가 획득한 VC나 VG는 사용자에게 허가된 것이며, 사용자는 VG와 VG에 대한 어떠한 권리나 소유권도 이전 또는 양도되지 않는다는 데 동의함. 본 계약은 VG와 VG에 대한 권리의 판매로 해석되지 않음. VG와 VG는 실제 화폐와 같은 가치를 가지지 않으며 실제 화폐의 대체재가 되지 못함. 사용자는 적용 가능한 법률에 의해 금지되지 않는 한, 라이선스 인가자가 언제든지 VG와 VG의 지각될 가치나 구매 가격을 수정하거나 이에 영향을 주는 행동을 할 수 있음을 인정하고 이에 동의함. VC와 VG는 미사용에 대한 비용을 발생시키지 않음. 단 라이선스 인가자 또는 소프트웨어 제공을 중단하거나, 본 계약이 다른 방법으로 종료될 때 VG와 VG에 허여된 라이선스는 본 계약 및 소프트웨어 문서 조건에 따라 소멸됨. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 VC나 VG를 접근 또는 이용할 권리에 대한 비용을 청구할 권리를 가지며 VC나 VG를 유료 또는 무료로 배포할 수 있음.

가상 화폐 및 가상 상품 획득과 구매: 사용자는 소프트웨어 내의 특정 행위나 업적 완수를 위해 VC를 구매하거나 라이선스 인가자로부터 VC를 획득할 수 있음. 예를 들어, 라이선스 인가자는 새로운 레벨 달성, 입부 완수나 사용자 콘텐츠 제작 같은 게임 내 활동 완수나 동맹이 VC나 VG를 제공할 수 있음. 획득한 VC나 VG는 사용자의 사용자 계정에 추가됨. 사용자는 소프트웨어 내에서만, 또는 제3자 온라인 스토어, 애플리케이션 스토어나 라이선스 인가자가 승인한 다른 스토어(이하 통칭 "소프트웨어 스토어")에 참여함으로써 플랫폼을 통해 VC와 VG를 획득할 수 있음. 소프트웨어 스토어를 통한 게임 내 아이템 또는 화폐의 구매 및 사용은 서비스 이용약관과 사용자 계약을 포함한 소프트웨어 스토어 관리 문서의 적용을 받음. 이 온라인 서비스는 소프트웨어 스토어에 의해 사용자에 재허가되었음. GF 라이선스 인가자는 VC 구매에 관련된 행사를 이용할 수 있으며, 이러한 할인과 행사는 라이선스 인가자에 의해 언제든지 사용자에 대한 통보 없이 수정되거나 중단될 수 있음. 애플리케이션 스토어에서 승인된 VC 구매를 완료하는 즉시, 구매한 VC 금액은 사용자의 사용자 계정에 추가됨. 라이선스 인가자는 사용자가 한 번의 거래에서 VC 구매에 사용할 수 있는 최대 금액을 설정해야 하며, 해당 금액은 관련 소프트웨어에 따라 달라질 수 있음. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자가 구매하거나 사용하는 VG 금액, 사용자의 지출을 사용하는 방법, 사용자의 사용자 계정에 추가될 수 있는 VC 최대 잔액에 추가 제한을 부여할 수 있음. 사용자는 자신이 승인했거나 여부와 상관없이, 자신의 사용자 계정을 통해 이루어진 모든 VC 구매를 전적으로 책임져야 함.

잔액 계산: 사용자는 자신의 사용자 계정에 로그인하면 사용 가능한 VC와 VG에 접근해 확인할 수 있음. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자의 사용자 계정에 있는 VC와 VG에 대한 모든 계산을 수행할 권리를 가짐. 또 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자의 VG 구매나 다른 목적과 관련해 사용자의 사용자 계정에 추가 또는 제거되는 VC의 양과 그 방법을 결정할 권리를 가짐. 라이선스 인가자는 지속적으로 합리적인 기준으로 모든 계산을 수평하도록 노력하며, 사용자는 그러한 계산이 고의적으로 잘못되었음을 입증하는 문서를 라이선스 인가자에 보내지 않는 이상, 자신의 사용자 계정에 있는 사용 가능한 VC와 VG에 대한 라이선스 인가자의 판단이 최종적이라는 사실을 인정하고 동의함.

가상 화폐와 가상 상품 사용: 구매한 모든 게임 내 가상 화폐와 가상 상품은 관련 소프트웨어에 따라 달리지는, 화폐와 상품에 적용되는 게임 규정에 따라 게임플레이 또는 플레이어가 소비하거나 이용될 수 있음. VC와 VG는 소프트웨어 내에서만 사용할 수 있으며, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 단일 게임에서 사용 가능한 VC와 VG를 제한할 수 있음. VC와 VG의 승인된 사용 및 목적은 언제든지 달라질 수 있음. 사용자의 사용자 계정에 표시되는 사용 가능한 VC와 VG는

사용자가 소프트웨어 내에서 VC와 VG를 사용할 때마다 김소함, VCA와 VG 사용은 사용자 계정에서 있는 사용 가능한 VC와 VG에 대한 청구와 회계를 구성할. 소프트웨어에서 거래를 완료하려면 사용자는 자신의 사용자 계정에 충분한 VCA나 VG가 있어야 할. 사용자 계정이 있는 VC와 VG는 사용자의 소프트웨어 사용자 관련된 특정 이벤트 발생시 통보 없이 감소할 수 있음. 예를 들어, 사용자는 게임 패배나 캐릭터 사망 시 VCA나 VG를 잃을 수 있음. 사용자는 자신이 승인했거나의 여부와 상관없이, 자신의 사용자 계정을 통해 이루어진 모든 VC와 VG 사용을 어떠한 권리나 지원 서비스를 제공할 의무도 없으며는 데 동의함. 접속한 사항을 제외하고, 적용 가능한 법률이 허용하는 최대 범위 내에서, 소프트웨어가 스토어는 소프트웨어와 관련된 어떠한 보증 의무도 제공하지 않음. 생산물 책임, 적용 가능한 법적 또는 규정상의 요구사항 준수 실패, 소비자 보호에 따른 소비자나 기타 유사한 법안 또는 지적 재산 침해와 관련된 소프트웨어에 대해 제기되는 모든 소송은 본 계약의 적용을 받으며, 소프트웨어 스토어는 그러한 소송에 대한 책임을 지지 않음. 사용자는 소프트웨어 스토어 서비스 이용약관과 다른 모든 소프트웨어 스토어 관련 규정 또는 정책을 준수해야 함. 소프트웨어에 대한 라이선스는 사용자나 소유하거나, 조작하는 적용 가능한 기기에, 세만 소프트웨어를 사용할 수 있는 양도 불가능한 라이선스임. 사용자는 자신이 미국이 특정 금지령을 내린 국가나 다른 지리적 영역 또는 미 재무부의 특수 지상 국가 목록이나 미 상무부의 거부 인력 목록 또는 단체 목록에 있는 곳에 거주하지 않음을 보증함. 소프트웨어 스토어는 본 계약의 제3자 수혜자나 사용자에 대해 본 계약을 집행할 수 있음.

교환 불가: VCA와 VG는 게임 내 상품과 서비스로만 교환할 수 있음. 사용자는 VCA를 판매, 임대, 허가, 이차 또는 환전 가능한 VC로 교환할 수 없음. VC와 VG는 게임 내 상품과 서비스로만 교환할 수 있으며 본 계약에 명시적으로 규정되거나 적용 가능한 법률에 의해 요구되지 않는 이상, 라이선스 사용자로부터 돈이나 금전적 가치 및 다른 상품으로 교환할 수 없음. VC와 VG는 현금 가치가 없으며, 라이선스 인가자나 다른 어떤 인물 및 단체도 사용자의 VCA나 VG를 실제 화폐를 포함한 다른 가치로 교환할 의무가 없음.

이탈 불가: 모든 VC와 VG 구매는 최종적이며 어떠한 상황에서도 환불, 반환 또는 교환될 수 없음. 적용 가능한 법률에 의해 금지되지 않는 이상, 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 적절하다고 판단될 때 해당 VC와 VG를 관리, 규제, 조정, 수정, 중지 또는 제거할 절대적인 권리를 가지며, 라이선스 인가자는 이러한 권리의 실행에 대해 사용자나 다른 인물에 대한 책임을 지지 않음.

양도 금지: 라이선스 인가자가 명시적으로 승인한 방법인 소프트웨어를 이용해 게임 플레이가 능시 이루어지지 않는, 다른 소프트웨어 사용자들 포함한 인물에 대한 VCA, VG의 양도, 판매 또는 교환이 허가. "무단 거래"는 라이선스 인가자에 의해 승인되지 않으며 엄격하게 금지됨. 라이선스 인가자는 자신의 재량으로 사용자의 사용자 계정과 VC 및 VG를 소멸, 정지 또는 수정할 권한과, 사용자가 무단 거래에 참가하거나 이를 지원 또는 요청할 경우 본 계약을 종료할 권한을 가진, 이러한 행위에 참가한 모든 사용자는 자신이 위험을 감수하며 이러한 행동으로 인해 직접적으로 발생한다든 피해, 손실, 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 파트너, 상류 라이선스, 계약사, 하청업체, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 보호하고 피해를 입히지 않을 것에 동의함. 사용자는 자기, 본 계약 위반, 적용 가능한 법을 또는 규정 위반, 또는 소프트웨어 운영을 방해하거나 이를 저해하는 효과가 있거나 있을지도 모르는 오의적 행위에 대한 증거가 있을 때, 무단 거래 발생 시(또는 일어났는지의 여부에 상관없이) 라이선스 인가자가 적용 가능한 애플리케이션 소프트웨어에 무단 거래를 중단, 정지, 소멸, 폐지, 복구할 것을 요청할 수 있음에 동의함. 당사 사용자나 무단 거래에 참여했다고 믿거나 참여했다고 의심할 이유가 있다면, 사용자는 라이선스 인가자가 자신의 재량으로 사용자 계정이 있는 사용자나 VC와 VG에 대한 사용자의 접근을 제한하거나 사용자 계정 및 사용자 계정에 있을 수 있는 VC, VG와 기타 항목에 대한 사용자의 권리를 소멸 또는 중단할 수 있다는 데 동의함.

지역: VC는 특정 지역에 있는 소비자만 사용할 수 있음. 승인된 지역 안에 있지 않다면 사용자는 VC를 구매하거나 사용할 수 없음.

소프트웨어 스토어 조건

본 계약과 소프트웨어 스토어를 통한 소프트웨어 제공(VCA나 VG 구매 포함)은 적용 가능한 소프트웨어 스토어에서 규정하거나 요구하는 추가 조건 및 규정의 적용을 받으며, 이러한 모든 적용 가능한 조건 및 규정은 본 참고 조항에 의해 본 계약에 통합됨. 라이선스 인가자는 소프트웨어 내에서나 소프트웨어 스토어를 통해 이루어진 사용자의

구매 거래와 관련된 신용카드 또는 은행 관련 청구 및 기타 청구 또는 비용을 책임지지 않음. 이러한 모든 거래는 라이선스 인가자 또는 소프트웨어 스토어가 처리함. 라이선스 인가자는 이러한 모든 거래에 대한 책임을 명시적으로 부인하며, 사용자는 모든 거래에 대한 자신의 유일한 구제책은 소프트웨어 스토어에서 나오거나 소프트웨어 스토어를 통해서 이루어진다는 데 동의함. 본 계약은 사용자와 라이선스 인가자 사이의 계약이며, 어떠한 소프트웨어 스토어의 계약도 안함. 사용자는 소프트웨어 스토어가 소프트웨어와 관련해 어떠한 권리나 지원 서비스를 제공할 의무도 없으며는 데 동의함. 접속한 사항을 제외하고, 적용 가능한 법률이 허용하는 최대 범위 내에서, 소프트웨어가 스토어는 소프트웨어와 관련된 어떠한 보증 의무도 제공하지 않음. 생산물 책임, 적용 가능한 법적 또는 규정상의 요구사항 준수 실패, 소비자 보호에 따른 소비자나 기타 유사한 법안 또는 지적 재산 침해와 관련된 소프트웨어에 대해 제기되는 모든 소송은 본 계약의 적용을 받으며, 소프트웨어 스토어는 그러한 소송에 대한 책임을 지지 않음. 사용자는 소프트웨어 스토어 서비스 이용약관과 다른 모든 소프트웨어 스토어 관련 규정 또는 정책을 준수해야 함. 소프트웨어에 대한 라이선스는 사용자나 소유하거나, 조작하는 적용 가능한 기기에, 세만 소프트웨어를 사용할 수 있는 양도 불가능한 라이선스임. 사용자는 자신이 미국이 특정 금지령을 내린 국가나 다른 지리적 영역 또는 미 재무부의 특수 지상 국가 목록이나 미 상무부의 거부 인력 목록 또는 단체 목록에 있는 곳에 거주하지 않음을 보증함. 소프트웨어 스토어는 본 계약의 제3자 수혜자나 사용자에 대해 본 계약을 집행할 수 있음.

정보 수집 및 이용

본 소프트웨어 설치 및 사용은 (적용 가능한 경우) (a) 라이선스 인가자와 (b) 제3사, 판매자, 사업 파트너, 그리고 개인정보 보호 기준이 낮은 국가를 포함한 미국과 유럽연합 외부의 국가 또는 사용자의 국가에 있는 정부 기관을 포함한 특정 제3자에 대한 모든 개인 정보 및 기타 정보 전송 (c) 사용자의 사용자 생성 콘텐츠(사용자) 자신의 정보, 순위, 실적 및 기타 게임 데이터를 생성시(나) 다른 플랫폼에 표시하는 등의 사용자 데이터 전송 (m) 사용자의 게임플레이 데이터를 하드웨어 제작사, 플랫폼 공급자, 라이선스 인가자의 마케팅 파트너와 공유 (n) 수시로 변경될 수 있는, 상기 언급된 개인정보 보호정책에 명시된 사용자의 개인 정보 또는 기타 정보의 다른 사용 및 공개를 포함한, 본 조항과 라이선스 인가자의 개인정보 보호정책에 명시된 정보 수집 및 이용약관에 대한 동의의 의미함. 이러한 방법을 통한 정보 사용자나 공유를 원치 않는다면, 소프트웨어를 사용하지 않아야 함. 사용자의 개인 정보 및 기타 정보의 수집, 사용, 공개, 전송을 포함한 모든 데이터 개인정보 문제에 대해서는, www.take2games.com/privacy에 있는 개인정보 보호정책이 본 계약의 다른 모든 조항에 우선함.

보증

한정 보증: 라이선스 인가자는 (사용자가 소프트웨어 최초 구매자 본인이며 원래 구매자로부터 미리 기록된 소프트웨어와 동등 리스를 양도받지 않았을 때) 소프트웨어가 저장된 원본 매체가 구입일로부터 90일 동안 일반적인 이용과 서비스 수행 시 소재 및 품질에 결함이 없음을 사용자에게 보증함. 라이선스 인가자는 본 소프트웨어가 소프트웨어 문서에 기록된 시스템 최소 요구사항을 만족하는 개인용 컴퓨터 또는 소프트웨어가 사용할 게임장치와 호환되는 게임장치 제작사가 증명하는 점을 사용자에게 보증함. 단, 하드웨어, 소프트웨어, 인터넷 연결, 개인적 용도나 각각 다른으로, 라이선스 인가자는 사용자의 특정 컴퓨터 또는 게임장치에서, 본 소프트웨어가 성능을 보증하지 않음. 라이선스 인가자는 소프트웨어가 사용자 환경의 요구사항에 일치할 것, 소프트웨어가 작동이 방해 받거나 오류가 발생하지 않을 것, 소프트웨어가 제3의 소프트웨어 또는 하드웨어와 호환될 것, 소프트웨어에 대한 오류나 수정될 등 사용자나 소프트웨어 향유를 저해하는 요소에 대한 책임이 있음을 보증하지 않음. 라이선스 인가자 또는 승인된 대표자가 제공한 구두

또는 서면상의 조언은 보증을 유발하지 않음, 일부 관할 지역에서는 암시적 보증에 대한 배제나 제한 또는 적용 가능한 소비자법의 법적 권리에 대한 제한을 인정하지 않으므로, 사용자에 따라 상기 배제 및 제한에 대한 내용의 전부 또는 일부가 적용되지 않을 수 있음. 보증 기간 중 어떠한 이유에서건 정제받거나 소프트웨어에서 결함이 발견된 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어가 현재 제작되고 있는 이차 보증 기간 내에 결함이 발견된 모든 소프트웨어를 무료로 교체해줄 것에 동의함. 소프트웨어가 더 이상 제작되지 않는 경우, 라이선스 인가자는 소프트웨어와 동등하거나 그 이상의 가치를 지니는 유사한 제품으로 교체해줄 권리를 부여함. 이차 보증은 라이선스 인가자가 제공한 정제받거나 소프트웨어에 한하며, 통상의 노후나 손상에는 적용되지 않음. 결함이 오용, 취급 실수, 부주의 때문에 발생한 경우 이 보증은 적용되지 않으며 무효가 됨. 법에 규정된 암시적 보증은 상기에 기술된 90일 기간에 한정됨. 상기에 기술된 경우를 제외하고, 이 보증은 구두나 서면으로 명시적 또는 암시적으로 이루어진 시정성, 특정 목적이나 권리 비침해에 대한 적합성에 대한 보증 등 다른 모든 보증을 대신하며, 어떤 종류의 표현이나 보증도 라이선스 인가자를 구속하지 않음. 상기의 한정 보증에 따라 소프트웨어를 반송할 때는 원본 소프트웨어 아래에 명시된 라이선스 인가자의 주소로만 보내야 하며 다음 사항이 포함되어야 함: 사용자의 이름과 수령지 주소, 날짜가 적힌 구매 영수증 사본; 결함에 대한 간략한 설명과 소프트웨어를 실행시킨 시점.

면책

사용자의 행위 또는 본 계약 조항에 따라 소프트웨어를 사용하지 않음에 의해 직간접적으로 발생한 모든 피해, 손실, 비용으로부터 라이선스 인가자와 인가자의 파트너, 상위 라이선스, 계열사, 하청업자, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책, 배상권과 피해를 입지 않을 것에 동의함. 어떠한 경우에도 라이선스 인가자는 법이 허용하는 한 재산 손실, 신용 상실, 컴퓨터 고장 또는 불량 등 소프트웨어 점유와 사용 또는 오작동, 본 계약이나 소프트웨어와 관련된 행위 때문에 야기된 개인적 손해, 재산 손실, 이익 손실, 손실 포상금 등 특별손해, 부속적 손해, 결과적 손해에 대해 불법성(과실 배상), 계약, 약정 책임의 의무를 불문하고, 라이선스 인가자가 그러한 손해의 가능성을 통보받았거나의 여부와 상관없이 어떠한 책임도 지지 않음. 어떠한 경우에도(관할 법에 의해 요구되는 경우를 제외) 모든 손해에 대한 라이선스 인가자의 책임은 소프트웨어 이용을 위해 사용자가 지급한 실제 금액을 초과하지 않음. 어떠한 경우에도, 행위 형식에 상관없이 사용자의 모든 청구에 대한 라이선스 인가자의 책임 한계는 사용자가 소프트웨어와 관련해 지난 12개월 동안 라이선스 인가자에 지불한 금액과 US\$200 중 더 큰 금액을 초과할 수 없음. 일부 주 또는 국가는 암시적 보증의 존속 기간에 대한 제한이나 부속적 또는 결과적 손해, 사망, 또는 부주의, 시거나 고의적 불법행위로 인한 개인적 손해에 대한 배상나 제한을 인정하지 않음 이 때문에, 사용자에 따라 상기의 제한 사항 및 책임의 배제 또는 상기의 면책으로 인해 발생한 제한 또는 배제가 적용되지 않을 수 있음. 이 보증의 특정 주장이 연방법, 주법 또는 국내법에 따라 금지되는 한도 내에서 이 보증은 단독으로 적용되지 않으며, 회피할 수 없음. 이 보증의 특정 조항이 연방법, 주법 또는 국내법에 따라 금지되는 한도 내에서 이 보증은 단독으로 적용되지 않으며, 회피할 수 없음. 이 보증은 사용자에 특별한 법적 권리를 부여하며, 그 권리는 관할 지역에 따라 다를 수 있음. 당사는 당사 네트워크와 기타 인터넷으로 무선 네트워크와는 다른 제 3자 네트워크에서의 데이터 흐름을 통제하지 않으며 통제할 수도 없음. 이러한 흐름은 제3자가 제공하거나 통제하는 인터넷과 무선 서비스 성능에 크게 좌우됨. 때때로, 해당 제3자의 행동 또는 행동하지 않음이 사용자와 인터넷, 무선 서비스 또는 그 일부와의 연결을 방해하거나 저해할 수 있음. 당사는 이러한 일이 일어나지 않도록 보장할 수 없음. 따라서, 당사는 사용자와 인터넷, 무선 서비스 또는 그 일부와의 연결을 방해하거나 저해하는 제3자의 행동

또는 행동하지 않음 또는 소프트웨어와 관련 서비스 및 제품 사용과 관련되어 발생하는 모든 책임을 부인함.

소멸

본 계약은 사용자나 라이선스 인가자가 종료할 때까지 유효함. 이 계약은 (온라인에서만 운영되는 게임인 경우) 라이선스 인가자가 소프트웨어 서버 운영을 종료할 때, 라이선스 인가자가 사용자나 소프트웨어 사용자에 사기, 동적 무효 또는 다른 불법 행위가 간주되었다고 판단하거나 간주할 경우, 또는 사용자가 상기의 라이선스 조건을 포함한 본 계약 약관을 이행하지 못했을 때 자동으로 소멸됨. 사용자는 언제든지 (a) 라이선스 인가자에 서비스 이용약관에 명시된 방법을 이용해 소프트웨어에 접근하거나 사용할 때 이용한 자신의 사용자 계정 정보를 소멸 또는 삭제하도록 요청하거나 (b) 자신이 소유, 보유 또는 이용하는 모든 소프트웨어 사본을 폐기 및 삭제하도록 요청해 본 계약을 소멸할 수 있음. 자신의 게임 플랫폼에서 소프트웨어를 삭제해도 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 포함한 사용자 계정 관련 정보는 삭제되지 않음. 사용자 계정과 같은 방법으로 소프트웨어를 재설정하면, 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 포함한 기존 사용자 계정 정보는 그대로 이용할 수 있음. 단, 적용 가능한 법률로 금지되지 않는 한, 사용자 계정이나 사용자 정보를 본 계약 소멸에 따라 삭제되면 사용자 계정과 관련된 모든 VC와 VG도 함께 삭제되며, 사용자는 더 이상 소프트웨어나 자신의 사용자 계정과 관련된 VC와 VG를 이용할 수 없음. 본 계약이 사용자의 계약 위반으로 소멸되면, 라이선스 인가자는 사용자의 소프트웨어 재등록 또는 재접근을 금지할 수 있음. 본 계약 소멸과 동시에, 사용자는 소프트웨어의 물리적 사본을 파괴하거나 라이선스 인가자에 반납해야 하며, 모든 소프트웨어 사본과 동반 문서, 관련 자료 및 소프트웨어가 설치된 클라이언트 서버, 컴퓨터, 게임 기기나 모바일 기기를 포함한 자신이 소유하거나 통제하는 모든 구성 요소를 영구적으로 폐기하여야 함. 본 계약 소멸과 동시에, 사용자 계정과 관련된 VCL과 VG를 포함한 사용자의 소프트웨어 사용권은 즉시 소멸되며, 사용자는 모든 소프트웨어 사용을 중단해야 함. 본 계약 소멸은 본 계약에 따라 생성되는 당사의 권리나 사용자의 의무에 영향을 주지 않음.

미 정부 제한 권리. 본 소프트웨어 및 문서는 모두 사비로 개발되었으며, "상업적 컴퓨터 소프트웨어" 또는 "제한된 컴퓨터 소프트웨어"로 제공됨. 미 정부 또는 미 정부의 하청업자에 의한 사용, 복제, 공개는 DFARS 252.227-7013 기술일자 및 컴퓨터 소프트웨어에 대한 권리 조항의 하위 항목인 (c)(1)(ii), 또는 FAR 52.227-11 상업적 컴퓨터 소프트웨어의 제한된 권리의 하위 항목인 (c)(1), (2)에 기재된 제한사항에 따라야 함. 하청업자/제조업체는 아래에 기술된 미 정부의 라이선스 인가자임.

형평성의 유지. 사용자는 본 계약 조건이 특별히 강제되지 않는 경우, 라이선스 인가자가 만회할 수 있는 손실을 보게 됨을 인정하며, 따라서 라이선스 인가자가 구속, 기타의 보충, 손해에 대한 입증 없이도 본 계약에서 따른 일시적 및 영구적 금지조항을 포함한 적절한 구제책은 물론 기타의 구제책을 사용할 권리가 있음에 동의함.

세금 및 비용. 사용자는 라이선스 인가자가 사용자에 송장을 보냈는가 여부에 상관없이, 관련 이익과 비용(라이선스 인가자의 손익에 대한 세금 포함)을 포함한 본 계약에 따라 발생되는 거래에 대해 정부 기금이 부여하는 모든 세금, 의무, 부담금을 책임지고 지불하며, 라이선스 인가자와 인가자의 모든 계열사, 임원, 이사, 직원, 대리인을 면책하고 피해를 입지 않을 것에 동의함. 면제 자금이 있다면, 사용자는 라이선스 인가자에 모든 면제 요청 사본을 보내야 함. 사용자의 행위와 관련해 사용자에 의해 발생되는 모든 비용은 사용자가 전적으로 책임져야 함. 사용자는 라이선스 인가자로부터 비용을 먼저 받을 자격이 없으며, 라이선스 인가자를 이러한 비용으로부터 보호해야 함.

서비스 이용약관. 소프트웨어에 대한 모든 접근과 사용은 본 계약의 적용을 받으며, 적용 가능한 소프트웨어 문서, 라이선스 인가자의

서비스 이용약관, 라이선스 인가자의 개인정보 보호정책, 그리고 서비스 이용약관의 모든 조건과 규정은 본 참고자료에 의해 본 계약에 통합될. 이러한 계약들은 소프트웨어와 관련 서비스 및 제품 사용과 관련한 사용자와 라이선스 인가자 사이의 완전한 계약을 의미하며 사용자와 라이선스 인가자 사이에서 이전에 체결된 모든 서면 또는 구술 계약에 우선하고 이를 대체함. 본 계약과 서비스 이용약관 사이에 충돌이 있다면, 본 계약이 우선함.

기타. 본 계약의 일부 조항이 어떠한 이유 때문에 강제력을 갖지 못하면 해당 조항은 강제력을 갖는 데 필요한 한도 내에서만 수정 가능하며, 본 계약의 나머지 조항에 대해서는 영향을 미치지 않음.

준거법. 본 계약은 연방법이 적용되는 경우를 제외하고 (법률의 충돌 또는 선택원리와 상관없이) 뉴욕 거주기간 체결되고 이행되는 계약에 적용되는 뉴욕주법에 따라 해석됨. 라이선스 인가자가 서면으로 특정소송을 명시적으로 포기하거나 지역법에 반하는 경우가 아니라면, 본 문서의 내용과 관련된 소송에 대한 독점적이고 배타적인 관할은 라이선스 인가자의 주요 사업장 소재지(미국 뉴욕주 뉴욕군)의 지역 관할권을 지닌 주법원 및 연방법원에 있음, 사용자와 라이선스 인가자는 관할 법원에 대한 사항에 동의하며, 소송 절차는 본 문서에 기재된 방식으로 심리하거나 뉴욕 주법 또는 연방법에 따라 허용된 법리로 심리할 수 있음에 동의함. 사용자와 라이선스 인가자는 국제물품매매계약에 관한 UN 협약(1980년 빈협약)이 본 계약 또는 본 계약에서 파생된 분쟁이나 조정에 적용되지 않을 수 있음에 동의함.

EULA의 다른 모든 약관 및 조건이 소프트웨어 사용에 적용됩니다.

본 라이선스에 대한 문의사항이 있다면 **TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110W 44th Street, New York, NY 10036 UNITED STATES OF AMERICA** 에 서면으로 문의할 수 있음.

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. 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 rights reserved. All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos & copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. © 2018 WWE. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2018 by RAD Game Tools, Inc. Powered by Wwise ©2006-2018. Audiokinetic Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos & copyrights are property of their respective owners.

고객 지원

발매원 : H2인터랙티브 고객센터

고객지원실 : 1544 - 2367