

2018

**GUINNESS
WORLD
RECORDS**

Inleiding door DanTDM

GAMERS EDITIE

DE ULTIEME GIDS VOOR GAMERRECORDS





DRAGON QUEST III

LEGENDE: in Japan is het illegaal om op een doordeweekse dag een *Dragon Quest*-spel uit te brengen.

WAARHEID: toen *Dragon Quest III* op woensdag 10 februari 1998 in Japan werd uitgebracht, spijbelden veel kinderen en meldden arbeiders zich masaal ziek. Als gevolg hiervan besloot de uitgever, Enix Corporation, andere DQ-spellen niet meer op een doordeweekse dag uit te brengen. Dit bleef tot 2012 beleid, toen *Dragon Quest X* op een donderdag werd uitgebracht. De beperking was dus zelf opgelegd en nooit bepaald vanuit de overheid.

POLYBIUS

LEGENDE: gemaakt door de Amerikaanse regering als middel voor gedachtencontrole.

WAARHEID: *Polybius* zou in 1981 verschenen zijn in arcades in Oregon, VS, en spelers klaagden over nachtmerries en misselijkheid. Er werd ook beweerd dat spelers in de gaten werden gehouden door mannen in zwarte pakken. Hoewel bedriegers nepmachines hebben gemaakt om dit verhaal levend te houden, is er nooit een echte versie van dit spel gevonden.



BERZERK

LEGENDE: in de jaren 80 overleden verschillende mensen na het spelen van het spelkastschietspel *Berzerk*.

WAARHEID: in 1981 stierf in Illinois, VS, een man na het spelen van *Berzerk*, maar het autopsierapport concludeerde, dat de man een zwak hart had. Jaren later, in 1988, werd een man in dezelfde speelhal neergestoken na het spelen van *Berzerk*, maar zijn dood had niets van doen met het spel. Er werden geruchten verspreid die probeerden andere sterfgevallen met *Berzerk* in verband te brengen, maar voor geen daarvan is ooit bewijs geleverd.

FOOTBALL MANAGER 2013

LEGENDE: het managementsimulatiespel van Sports Interactive is het **meest geplagieerde spel** aller tijden.

WAARHEID: in 2013 onthulde de Britse studio, dat *FM 2013* door meer dan 10,1 miljoen mensen illegaal was gedownload. Code verstopt in valse versies stelde SI in staat om de ip-adressen te achterhalen van mensen die met illegale versies speelden. Een illegale kopie was gedownload vanuit het Vaticaan, de thuisbasis van de katholieke kerk!



KILLSWITCH

LEGENDE: dit mysterieuze spel wist zichzelf na voltooiing en is het **duurste spel verkocht op een veiling**.

WAARHEID: volgens de internetlegende produceerde het Russische Karvina Corporation slechts 5000 kopiën van haar horroravontuur *Killswitch* uit 1989. Toen de Japanse Yamamoto Ryuichi in 2005 naar verluid \$733.000 (€ 675.624) betaalde voor de laatste gesealde kopie, was het enige dat de verzamelaar publiceerde een video van hemzelf, huilend achter zijn computer nadat het spel was gewist. Er is echter geen enkel bewijs dat *Killswitch* heeft bestaan en er is nooit beeldmateriaal van een huilende Ryuichi gevonden.



FALLOUT 3

LEGENDE: gecodeerde berichten in Bethesda's RPG voorspellen de toekomst.

WAARHEID: ingame-radiostations zonden berichten in morsecode uit die blijkbaar de dood van tv-acteur Gary Coleman en de *Deepwater Horizon*-olieramp voorspelden. Beide vonden plaats in 2010, 2 jaar na het uitkomen van het spel. Andere berichten kwamen niet uit, maar als Britney Spears in 2023 een Academy Award wint, zoals een ingame-bericht suggereert, dan is deze stadslegende nog niet over.



POKÉMON TV-SERIE

LEGENDE: een aflevering van deze tv-hit-animatieserie had een golf van aanvallen tot gevolg.

WAARHEID: toen 'Electric Soldier Porygon' op 16 december 1997 in Japan werd uitgezonden, werden 685 jonge kijkers met aan- doeningen zoals aanvallen en misselijkheid met spoed naar het ziekenhuis gebracht. Opgewonden animators wezen de vinger op het stroboscoopeffect, dat was gebruikt om een explosie in cyberspace te laten zien. De aflevering werd nooit meer vertoond, ook niet in aangepaste vorm.



SPECIAL

BROODJE- AAP- VERHALEN

Broodjeaapverhalen zijn net zo'n wezenlijk onderdeel van het gamen geworden als agressieve aliens en prinsessen in nood. Maar welke van deze schijnbaar onuitroeibare verhalen uit de annalen van het gamen kunnen worden aangeduid als onzin en welke zouden wel waar zijn? *Gamerseditie* zet zijn researcherspet op...

FINAL FANTASY VII

LEGENDE: *FFVII* was het **meest teruggebrachte videospel** nadat het in 1997 buiten Japan voor de Playstation werd uitgebracht.

WAARHEID: Sony in de VS spendeerde \$100 miljoen (€ 92 miljoen) aan marketing voor een van de eerste buiten Japan uitgebrachte *Final Fantasy* RPG's. Het meeste ging naar flitsende tv-advertenties, die vooral de explosieve tussenscènes toonden i.p.v. het langzame spelverloop. Als gevolg hiervan geeft anekdotisch bewijs aan dat *FFVII* in groten getale door westerse spelers werd teruggebracht, die zich door de reclame misleid voelden en iets bevredigers wilden. Wat hadden ze het mis, achteraf gezien...



THE LEGEND OF ZELDA

LEGENDE: een *Majora's Mask*-cartridge in de VS is vervloekt door kwade geesten.

WAARHEID: in 2010 kreeg een speler tijdens een garagesale een kopie van deze N64-klas- sieker in zijn bezit van een griezelige oude man. Na het laden van het spel gebeurden er onheilspellende dingen: muziek werd achterstevoren afgespeeld, uit het niets verschenen spookachtige figuren en Link, de held, vatte onverwachts vlam. Ondanks dat het een paranormaal forum bereikte, werd later onthuld dat het materiaal het resultaat was van uitgebreide ROM-hacking en videobewerking.





LORD OF THE RINGS

LotR, de roman die J.R.R. Tolkien schreef tussen 1937 en 1949, heeft bijna eigenhandig het moderne fantasy-genre gevormd. Veel spellen worden nu bevolkt door sluwe tovenaars, heldhaftige hobbits en verschrikkelijke orks.



Snelste voltooiing van *Middle-earth: Shadow of Mordor*

Speler 'FearfulFerret' (VS) voltooide op 19 november 2014 het open-worldactiespel *Middle-earth: Shadow of Mordor* in 1 u 56 min 35 sec. De run werd voltooid op de pc.

Snelste voltooiing van *LotR: The Return of the King*

De Australische strijder 'Thinks The Clown' vocht zich een weg door het aan de film gekoppelde spel van EA uit 2003 in 1 u 30 min 55 sec, zoals werd vastgesteld door Speedrun.com op 14 maart 2017.

De **snelste voltooiing van *LotR: The Two Towers***, de voorganger van *The Return of the King*, werd op 8 december 2016 bereikt in 57 min op de GameCube, door 'Blackpod' uit Zweden. 'NEW WORLD RECORDDDD!!!' riep hij verheugd.

60

JAAR

Het gat tussen de gebeurtenissen in de romans *De Hobbit* en *LotR*, de tijdsperiode voor *Middle-earth: Shadow of Mordor*.

Eerste gelicenseerde multiplayer-MOBA

De multiplayer online battle arena (MOBA) is nog een jong genre en *Guardians of Middle-earth* (Monolith, 2012) was de eerste die niet was gebaseerd op een spelserie. Twee teams kunnen kiezen uit verschillende 'beschermers' van de Midden-aarde, waaronder de tovenaars Sauron en Frodo (onder midden).



Langstlopende MMORPG gebaseerd op een boek

Het op 24 april 2007 gelanceerde *The Lord of the Rings Online* van Daybreak Game Company had na 9 jaar 337 dagen, op 27 maart 2017, nog weinig van zijn magie verloren. Eerdere MMO-hits, zoals *World of Warcraft* (2004) en *EverQuest* (1999) zijn veel verschuldigd aan Tolkiens romans.

Bestverkopende hack-and-slash

EA's *LotR: The Two Towers* (2002), waarin scènes uit de eerste 2 *LotR*-films (2001-2002) van Peter Jackson kunnen worden herbeleefd, was op 27 maart 2017 al 6,65 miljoen keer verkocht volgens VGChartz. Het actiespel daagt spelers uit Saurons gemene hordes af te slachten d.m.v. verschillende actiecombinaties.

Meeste videospellen gebaseerd op een roman

In de roman *The Hobbit* uit 1937 en het vervolg, *LotR*, schiep J.R.R. Tolkien de Midden-aarde, een van de meest verwonderende en vreemdste plaatsen in de fictieve literatuur. Sinds 1982 hebben minstens 29 videospellen het daglicht gezien die zich afspelen in de magische wereld van Tolkien, allen gekoppeld aan een gebeurtenis uit *LotR*. Recente uitgaven zijn o.a. *Middle-earth: Shadow of Mordor* (Warner Bros., 2014, onder), waarvan het vervolg, *Shadow of War* (2017), het totaal op 30 titels zal brengen.



Meeste licenties in 1 videospel

In het tweede jaar na de uitgave van 27 september 2016 komen in de levendspeelgoedhit *LEGO Dimensions* van TT Games personages voor uit 28 franchises van derden. Hieronder zie je uit Tolkiens *LotR* de elf Legolas (links) naast personages uit *Jurassic World*.



Meest kritisch geprezen *LotR*-spel

Tot op 27 maart 2017 had de MMO *The Lord of the Rings Online* uit 2007 (eerst met de subtitel *Shadows of Angmar*) een GameRankings-score van 86,89% behaald. Het overtrof de 86,55% die *Middle-earth: Shadow of Mordor* in 2014 behaalde maar net.

MINIBYTES

Lego-meesterbouwer Jonas Kramm (DLD) heeft met 2000 steentjes een volledig werkende *LotR*-flipperkast gebouwd. Het apparaat is 0,6 m lang. De maker, een *LotR*-fan, vertelde tegen website The Brothers Brick dat het bouwen hem precies 12 uur had gekost.



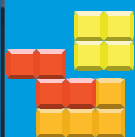
Hoogste legomodel in een videospel

Ieder nieuw LEGO-spel bevat modellen die eerst met echte LEGO-steentjes zijn gebouwd voordat ze digitaal werden overgezet naar het spel. Tot op 27 maart 2017 was Saurons toren Barad-dûr in *LEGO The Lord of the Rings* (TT Games, 2012) het grootste model gemaakt voor een spel. De constructie was 2,5 m hoog en bestond uit 53.673 steentjes.



TETRIS

Alexey Pajitnov codeerde het eerste zwart-witte *Tetris* in 1984 op een Russische Elektronika 60-computer. De blokkenstapelende tegeltjespuzzel heeft in het vierde decennium van haar dominantie honderden varianten en imitaties opgeleverd.



Grootste videogamecollectie

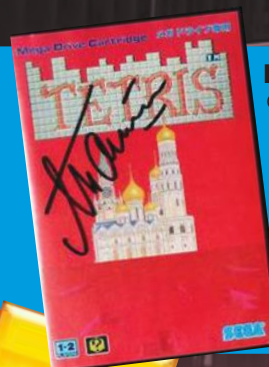
Op 12 januari 2016 bezat Joel Hopkins uit Victoria, Australië, welgeteld 17.446 spellen. Hieronder bevindt zich ook een van de ultrazeldzame Japanse Mega Drive-versies van *Tetris* (onder).

Joel, geboren en opgegroeid in Melbourne, Australia, is al langdurig een passievolle speler en verzamelaar. Zijn interesse begon rond zijn 6e jaar, eind jaren 70, met de Atari en Commodore 64. Rond zijn 19e werd verzamelen een passie.

Onder zijn favorieten rekent hij o.a. *Ghouls 'n Ghosts*, *Gradius*, *Castlevania: Symphony of the Night*, *Gran Turismo 3* en *Gears of War 3*.

Duurstste Tetris

Op 2 augustus 2011 werd op eBay een Japanse Sega Mega Drive-versie van *Tetris* aangeboden voor \$1 miljoen (€ 920.000). Het was geplaatst door de Spaanse verkoper 'shinsnk', die het voor € 11.000 had gekocht. Deze, een van de minder dan 10 bestaande kopieën van de Mega Drive-versie, was ook nog gesigneerd door Alexey Pajitnov.



Kleinste tetrisspel

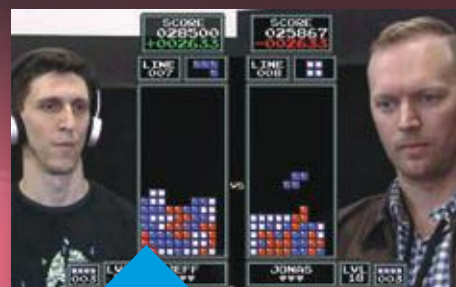
Er was een microscoop nodig voor 'microTetris', gespeeld op het departement Physics of Complex Systems op de Vrije Universiteit in Amsterdam in november 2002. Het maakte gebruik van glazen kraaltjes met een doorsnee van 1/1000ste millimeter doorsnee. 'De meest opvallende reactie', zeiden makers Joost van Mameren, Bram van den Broek en Theodoor Pielage, 'was van de president van de Harvard Tetris Society, die ons de titel Meester in hun genootschap toekende.'

Grootste tetrisspel

Op 15 september 2010 werd tijdens de televisieshow *The Gadget Show* op Channel 5 in Birmingham, GB, een tetrisspel gespeeld met een afmeting van 105,79 m². Het was gemaakt van 200 verhuisdozen met daarin een fel licht.

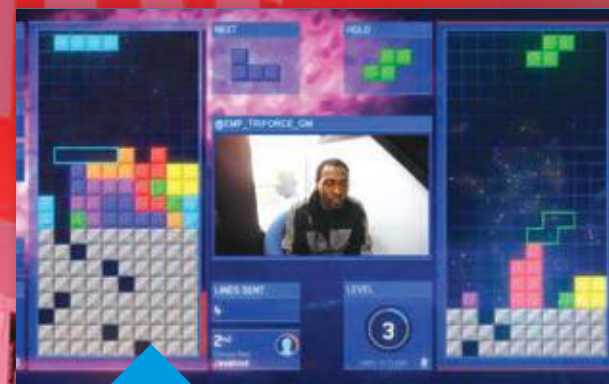
Grootste officiële tetrisspeelkast

Sega's gigantische *Tetris Giant* debuteerde in 2009 in Japanse speelhallen en is 1,6 m breed, 1,7 m diep en 2,2 m hoog.



Meest gewonnen Classic Tetris World Championship

Jonas Neubauer (VS, boven rechts) heeft het jaarlijkse *Classic Tetris World Championship* 6 keer gewonnen, het recentst op 23 oktober 2016, toen hij Jeff Moore (hierboven, links) versloeg. De enige andere winnaar van het evenement, in Portland, Oregon, VS, was Harry Hong, die Neubauer in 2014 versloeg.



Meest gewonnen tegen de Master Tetribot in Tetris Ultimate binnen 24 uur

Op 7-8 september 2016 registreerde serierecordbreker Isaiah TriForce Johnson (VS) in een 24 uur durende livestream 614 overwinningen tegen *Tetris Ultimate's* AI-tegenstander Master Tetribot. Ze speelden tijdens dit gevecht in het 6 Columbus hotel in New York, VS, 1217 spellen. TriForce beschreef zijn vijand in het spel voor twee spelers als 'de snelste en moeilijkste CPU *Tetris*-tegenstander'.



Meest voltooide Xbox-spelprestatie

De 'Cluster Buster' in *Hexic HD* uit 2005 is tot op 21 maart 2017 gewonnen door 259.383 spelers, volgens de Xbox-website TrueAchievements. *Hexic HD* is een tegelpaspuzzel, ontworpen door Alexey Pajitnov voor de Xbox Live Arcade.

Langstlopende puzzelvideospel

Tetris houdt het al 32 jaar 191 dagen vol, sinds het op 6 juni 1984 verschenen originele Pajitnovs puzzelspel tot Scientific's *Tetris Super Jackpot* op 14 december 2016. Er zijn nu 220 officiële tetrstitels op 65 platforms en het is het meest geportte spel.

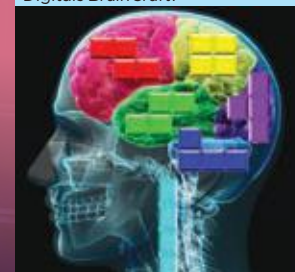
Grootste architectonische videogameweergave

Professor Frank Lee (VS) maakte een versie van *Tetris* die op 5 april 2014 werd gespeeld op 2 gevels van het 29 verdiepingen tellende Cira Centre in Philadelphia, Pennsylvania, VS. Het was gemaakt van ledlichten en besloeg een oppervlakte van 11.111,2 m².



MINIBYTES

Wanneer je *Tetris* 3 maanden lang 1,5 uur per week speelt, zouden gebieden van de hersenen efficiënter kunnen worden en delen van de cerebrale cortex kunnen verdikken. Dit waren de conclusies uit een video uit 2015 van PBS Digitals *BrainCraft*.



SUPERHELDEN!

MIX

HELDEN HEB JE IN ALLE KLEUREN EN MATEN. EN SCHELLEN. VER WEG VAN DE PAGINA'S VAN MARVEL EN DC COMICS HEBBEN VELE ANDERE HELDEN GEVOCHTEN OM HUN WERELD TE BESCHERMEN TEGEN SLECHTERIKKEN EN KWAADAARDIGE GENIEËN. EN HUN GEVECHTEN ZIJN VAAK GEWELDIG...

INFO

Slagvelden: New York (Ninja Turtles), Aarde tijdens WOII (The Wonderful Ones), Planet Popstar (Kirby), Movieland (Viewtiful Joe)

Snelste voltooiing van

The Wonderful 101 (normaal)

Op 19 februari 2017 versloeg de Nederlandse speler 'RicyOsma' de buitenaardse organisatie 'The GEATHJERK Federation' in 4 uur en 41 min 20 sec, zoals is bevestigd door Speedrun.com. 'Een klein persoonlijk record maar wel een leuke', zei hij.

GROOTSTE SUPERHELDEN-TEAM IN EEN VIDEOspel

De geleerden van de Wii U-titel *The Wonderful 101* (2013) van Platinum overtreffen de Fantastic Four, X-Men, Teen Titans en Justice League in aantal. Het spel bevat 100 helden, gezamenlijk bekend als The Wonderful Ones. Er zijn speculaties dat de '101' in de speltitel refereert aan de 100 helden plus de speler. (Je kunt extra personages ontgrendelen.)

De leider van de Wonderful Ones is Wonder-Red, oftewel The Crimson Fist. Hij is overdag een leraar genaamd Will Wedgewood en 's nachts een strijder met gigantische vuisten. Zijn partners zijn o.a. Wonder-Green, oftewel Jean-Sébastien Renault en Wonder-Blue, oftewel Eliot Hooker.

GREEN'S UNITE GUN
CHRISTINE DAAË
IS VERNOEMD NAAR DE
HELDIN UIT DE PHANTOM OF
THE OPERA

HOOGSTE SCORE IN TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TURTLES IN TIME

Mike Waters (VS) gebruikte slechts 1 credit om 340 punten te verdienen in Konami's favoriete arcadespel uit 1991. De score, behaald op 3 maart 2016 tijdens de Galloping Ghost Arcade in Illinois, VS, is gecontroleerd door Twin Galaxies.

MEESTE OPTREDENS ALS STEMACTEUR IN SUPERHELDEN- VIDEOspel

Acteur Fred Tatasciore (VS) heeft tot op 23 maart 2017 opgetreden in 53 superheldenuitgaven. Hij spreekt vaak zwaargewichten in, zoals de Hulk, Bane, Rhino, Thing, Dr Doom en Doomsday. Freds verdiensten omvatten *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan*, *The Wonderful 101*, *Viewtiful Joe 2*, verschillende Spider-Man-, X-Men- en Batman-titels en *Injustice 2*, dat in 2017 uitkomt.

WONDER PINK

The Wonderful 101

Echte naam: Mariana Kretzulesco

Beroep: gymnast, student, superhero

Uit: Transsylvanië, Roemenië

Attributen: Unite Whip, gevoel voor mode

Tegenstanders: The Guyzoch, Notoriyeah

SNELSTE VOLTOOIING VAN VIEWTIFUL JOE

De voor een gemiddelde speler 8 uur durende trektocht werd op 7 mei 2014 door speler 'Tminator64' (VS) ingekort tot 27 min 23 sec.

Dit bereikte hij door de Viewtiful Effects Power van de held zolang mogelijk te behouden. Dat zorgde voor de inschakeling van de tijdmanipulatie, waarvoor het spel werd geprezen.

MEEST KRITISCH GEPREZEN SUPER- HELDEN-RPG

In de culthit *Freedom Force* van Irrational uit 2002 besturen spelers een bende helden als ze vechten tegen schurken, zoals Nuclear Winter en Mr Mechanical. Het spel haalt op GameRankings een score van 87,88%, gebaseerd op 35 reviews, hoger dan de bekendere RPG's zoals *X-Men Legends* en *City of Heroes*.

MINIBYTES

Saints Row IV (Deep Silver, 2013) markeerde een richtingsverandering voor deze bestsellerserie. Het 4e spel, dat ooit begon als een gangfight in GTA, was een liefdevolle adaptie van het superheldengenre, waarin de speler een Amerikaanse president met superkracht is die de aarde moet redden van vreemdelingen!

V&A JOE MADUREIRA

Joe is een voormalig stripverhaalschrijver/kunstenaar-wordt-spelontwikkelaar van Marvel. Zijn stripserie Battle Chasers werd door Airship Syndicate omgezet in een spel.

Hoe werd je stripverhaalschrijver?

Ik liep stage bij Marvel. Ik was toen helemaal niet goed. Maar ze zagen potentie. Ze lieten me *Deadpool* en *Uncanny X-Men* doen.

Waarom stapte je over naar spellen?

Ik was altijd al een grote gamer. Ik heb waarschijnlijk alle consoles ooit gehad. De opwindende spellenindustrie riep me.

Nog tips om in deze industrie te geraken?

Teken altijd en houd ervan!

ISBN: 978-90-261-4352-6
NUR: 530**NEDERLANDSE UITGAVE**
Uitgeverij De Fontein,
UtrechtBekijk de officiële
website
guinnessworldrecords.
com/gamers voor meer
recordbrekende gamers.**ACCREDITATIE:**
Guinness World Records
Limited heeft een
zeer grondig systeem
voor erkenning van
records. Hoewel de
grootst mogelijke
zorgvuldigheid
wordt betracht, kan
de uitgever geen
verantwoordelijkheid
op zich nemen voor
eventuele fouten in
deze uitgave. Feedback
van onze lezers is altijd
welkom.Guinness World Records
Limited maakt geen
aanspraak op rechten,
titels of belangen van
de handelsmerken van
anderen die in dit boek
zijn gereproduceerd.© 2017 Guinness World
Records Limited, een
bedrijf van de Jim
Pattison Group**GAMERSEDITIE 2018****Hoofddirecteur**

Stephen Daultrey

Piv. hoofddirecteur

Stephen Fall

Layoutdirecteur

Bruno MacDonald

Hoofddirecteur

Craig Glenday

Senior projectdirecteur

Adam Millward

Projectdirecteur

Ben Hollingum

Proeflezen/feitencheck

Carim Valerio

Proofreading

Matthew White

Uitgever

Jenny Heller

Head of Pictures & Design

Michael Whitty

Beeldredacteur

Fran Morales

Beeldresearchers

Wilf Mates

Talentresearchers

Jenny Langridge

Victoria Tweedy

Ontwerp

Gary Harrod

Assistentontwerper

Calvin North

Bewerking Illustraties

Billy Waqar

Illustraties

Maltings Partnership

Hoofd productie

Patricia Magill

Productiemanager

Jane Boatfield

Productie-assistent

Thomas McCurdy

Productieadviseurs

Roger Hawkins, Dennis Thon,

Tobias Wrona

Reprografie

Res Kahraman bij Born Group

Fotografie

Paul Michael Hughes,

Ranald Mackechnie,

Kevin Scott Ramos,

Ryan Schude

Indexeerder

Marie Lorimer

Druk- en bindwerk

MOHN Media Mohndruck GmbH,

Gütersloh, Duitsland

**GUINNESS WORLD RECORDS****CORPORATE OFFICE****Global President:** Alistair Richards**Professional Services****Chief Financial Officer:** Alison Ozzane**Financial Controller:** Andrew Wood**Accounts Receivable Manager:**

Lisa Gibbs

Finance Managers:

Jaimie-Lee Emrith, Daniel Ralph

Assistant Accountants:

Jess Blake, Yusuf Gafar

Accounts Payable Clerk:

Tajkiya Sultana

Accounts Receivable Clerk:

Jusna Begum

Trading Analysis Manager:

Elizabeth Bishop

General Counsel: Raymond Marshall**Legal Counsel:** Terence Tsang**Junior Legal Counsel:** Xiangyun Rablen**Paralegal:** Michelle Phua**Global HR Director:**

Farrelia Ryan-Coker

HR Assistant: Mehreen Saeed**Office Manager:** Jackie Angus**Director of IT:** Rob Howe**IT Manager:** James Edwards**Developers:** Cenk Selim, Lewis Ayers**Desktop Administrator:**

Alpha Serran-Deffe

Analyst / Tester: Céline Bacon**Global SVP Records:** Marco Frigatti**Head of Category Management:**

Jacqueline Sherlock

Information & Research Manager:

Carim Valerio

RMT Training Manager:

Alexandra Popistan

Category Managers: Adam Brown,

Tripp Yeoman, Victoria Tweedy

Category Executive: Danielle Kirby**Records Consultant:** Sam Mason**Global Brand Strategy****SVP Global Brand Strategy:**

Samantha Fay

Brand Manager: Juliet Dawson**VP Creative:** Paul O'Neill**Head of Global Production Delivery:**

Alan Pixley

Global Product Marketing**VP Global Product Marketing:**

Katie Forde

Director of Global TV Content & Sales:

Rob Molloy

Senior TV Distribution Manager:

Paul Glynn

Senior TV Content Executive**& Production Co-ordinator:**

Jonathan Whittton

Head of Digital: Veronica Irons**Online Editor:** Kevin Lynch**Online Writer:** Rachel Swatman**Social Media Manager:** Dan Thorne**Digital Video Producer:** Matt Mussos**Junior Video Producer:** Cécile Thai**Front-End Developer:** Alex Waldu**Brand & Consumer Product Marketing****Manager:** Lucy Acheff**B2B Product Marketing Manager (Live****Events):** Louise Toms**B2B Product Marketing Manager (PR &****Advertising):** Emily Osborn**Product Marketing Executive:**

Victor Fenes

Designer: Rebecca Buchanan Smith**Junior Designer:** Edward Dillon**EMEA & APAC****SVP EMEA APAC:** Nadine Causey**Head of Publishing Sales:** John Pilley**Key Accounts Manager:** Caroline Lake**Publishing Rights and Export Manager:**

Helene Navarre

Distribution Executive:

Alice Oluyitan

Head of Commercial Accounts &**Licensing:** Sam Prosser**Business Development Managers:**

Lee Harrison, Alan Southgate

Commercial Account Managers: Jessica

Rae, Inga Rasmussen, Sadie Smith, Fay

Edwards**Country Representative - Business****Development Manager, India:**

Nikhil Shukla

PR Director: Jakki Lewis**Senior PR Manager:** Doug Male**B2B PR Manager:** Melanie DeFries**International Press Officer:**

Amber-Georgina Gill

Head of Marketing:

Justine Tommey / Chriscilla Philogene

Senior B2B Marketing Manager:

Mawa Rodriguez

B2C Marketing Manager:

Christelle Betrong

Content Marketing Executive: Imelda

Ekpo

Head of Records Management, APAC:

Ben Backhouse

Head of Records Management, Europe:

Shantha Chinniah

Records Managers: Mark McKinley,

Christopher Lynch, Matilda Haghe,

Daniel Kidane, Sheila Mella

Records Executive: Megan Double**Senior Production Manager:**

Fiona Gruchy-Craven

Project Manager:

Cameron Kellow

Country Manager, MENA: Talal Omar**Records Manager, MENA:**

Hoda Khachab

B2B Marketing Manager, MENA:

Leila Issa

Commercial Account Managers, MENA:

Khalid Yassine, Kamel Yassin

Official Adjudicators:

Ahmed Gamal Gabr, Anna Orford, Brian

Sobel, Glenn Pollard, Jack Brockbank,

Lena Kuhlmann, Lorenzo Veltri, Lucia

Sinigaglia, Paulina Sapinska, Pete

Fairbairn, Pravin Patel, Richard Stenning,

Kevin Southam, Rishi Nath, Seyda

Subasi-Gemici, Sofia Greenacre, Solvej

Malouf, Swapnil Dangarikar

NOORD- EN ZUID-AMERIKA**SVP Americas:** Peter Harper**VP Marketing & Commercial Sales:**

Keith Green

VP Publishing Sales, Americas:

Walter Weintz

Director of Latin America:

Carlos Martinez

Head of Brand Development, West**Coast:** Kimberly Patrick**Head of Commercial Sales:**

Nicole Pando

Senior Account Manager:

Ralph Hannah

Account Managers: Alex Angert,

Giovanni Bruna, Mackenzie Berry

Project Manager: Casey DeSantis**PR Manager:** Kristen Ott**Assistant PR Manager:**

Elizabeth Montoya

PR Coordinator: Sofia Rocher**Digital Coordinator:**

Kristen Stephenson

Publishing Sales Manager:

Lisa Corrado

Marketing Manager: Morgan Kubelka**Consumer Marketing Executive:**

Tavia Levy

Senior Records Manager, North**America:** Hannah Ortmann**Senior Records Manager, Latin****America:** Raquel Assis**Records Managers, North America:**

Michael Furnari, Kaitlin Holl,

Kaitlin Vesper

Records Manager, Latin America:

Sarah Casson

HR & Office Manager: Kellie Ferrick**Official Adjudicators, North America:**

Michael Emprie, Philip Robertson,

Christina Flounders Conlon, Jimmy

Coggins, Andrew Glass, Mike Janela

Official Adjudicators, Latin America:

Natalia Ramirez Talero,

Carlos Tapia Rojas

JAPAN**VP Japan:** Erika Ogawa**Office Manager:** Fumiko Kitagawa**Director of RMT:** Kaoru Ishikawa**Records Managers:** Mariko Koike,

Yoko Furuya

Records Executive: Koma Satoh**Marketing Director:** Hideki Naruse**Designer:** Momoko Cunneen**Senior PR & Sales Promotion Manager:**

Kazami Kamioaka

B2B Marketing Manager PR &**Advertising:** Asumi Funatsu**Project Manager Live Events:**

Aya McMillan

Digital & Publishing Content Manager:

Takafumi Suzuki

Commercial Director:

Vihag Kulshrestha

Account Managers:

Takuro Maruyama,

Masamichi Yazaki

Senior Account Executive:

Daisuke Katayama

Account Executive: Minami Ito**Official Adjudicators:** Justin Patterson,

Mai McMillan, Gulnaz Ukassova,

Rei Iwashita

GROOT-CHINA**President:** Rowan Simons**General Manager, Greater China:**

Marco Frigatti

VP Commercial, Global & Greater**China:** Blythe Fitzwilliam**Senior Account Manager:**

Catherine Gao

Senior Project Manager:

Reggy Liu

Account Manager: Chloe Liu**External Relations Manager:**

Dong Cheng

Digital Business Manager:

Jacky Yuan

Head of RMT: Charles Wharton**Records Manager:** Alicia Zhao**Co-ordinator:** Fay Jiang**HR & Office Manager:** Tina Shi**Office Assistant:** Kate Wang**Head of Marketing:** Wendy Wang**B2B Marketing Manager:** Iris Hou**Digital Manager:** Lily Zeng**Marketing Executive:** Tracy Cui**PR Manager:** Ada Liu**Content Director:** Angela Wu**Official Adjudicators:**

Brittany Dunn, Joanne Brent,

John Garland, Maggie Luo,

Peter Yang

NEDERLANDSE EDITIE**Productie:** Fontline, Nijmegen**Verlating:** Bart Roelofs voor Fontline**Redactie en eindredactie:** Hessel

Leistra, Fontline

Technische controle: Peter Firet,

De Fontein

Prooflezer: Mirjam Hoekstra, De Fontein**Zetwerk:** Bart Roelofs en Marc