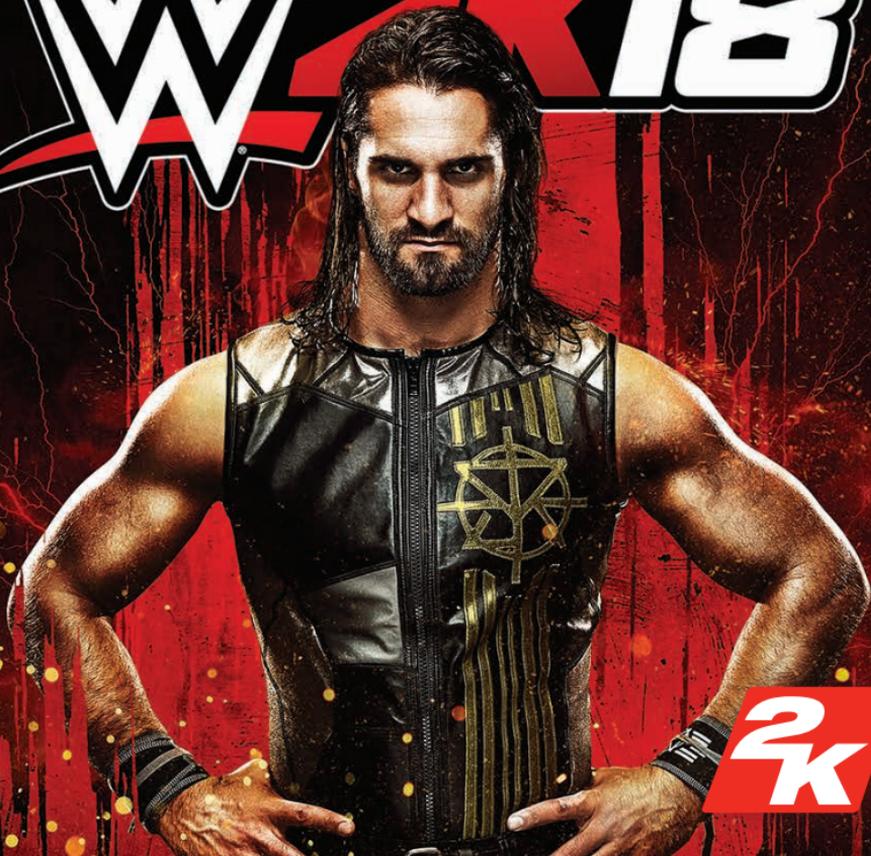




NINTENDO
SWITCH™

HAC-P-ACHHA-FRA

WWE 2K18



2K

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

I. - PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes :

succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



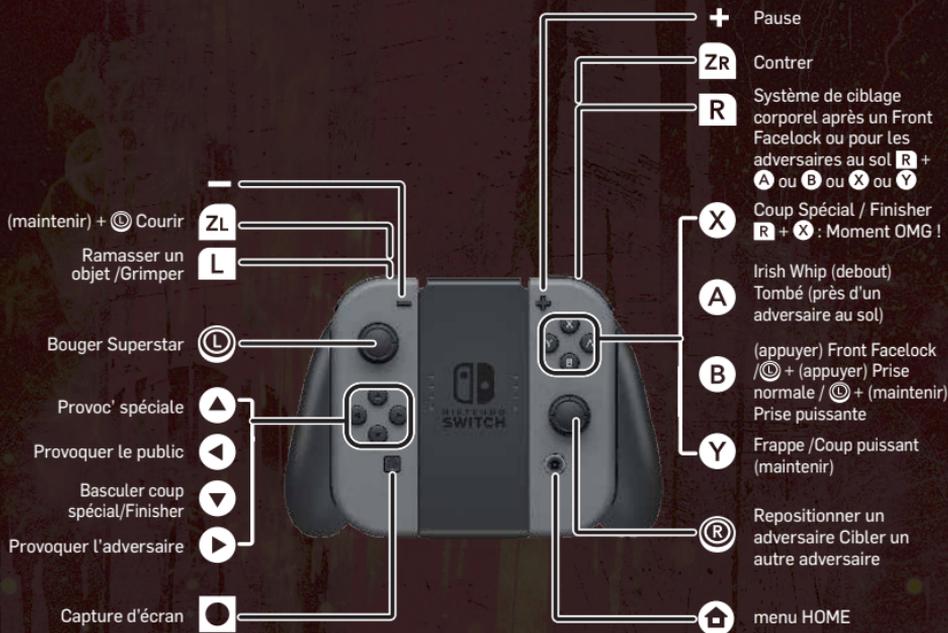
Assistance produit :

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

Remarque : Les fonctionnalités en ligne de **WWE 2K18** seront disponibles jusqu'au **31 mai 2019**. Nous nous réservons toutefois le droit de modifier ou d'interrompre ce service sous préavis de 30 jours.

DISPOSITION DES COMMANDES

Support Joy-Con



COMMANDES

PRISE

Prise normale :

Stick gauche **↑/↓/←/→** + **B**

Prise puissante :

Stick gauche **↑/↓/←/→** + maintenir **B**

Retourner l'adversaire :

Stick droit **←** ou **→**

Passer du Snapmare à la position assise :

Stick droit **↓**

FRONT FACELOCK

Saisie : Pour saisir un adversaire en Front Facelock, appuyez sur **B** sans donner de direction au stick gauche.

Prise : Stick gauche **↑/↓/←/→** + **B**

Prise élémentaire :

B lorsque le stick gauche est en position neutre

Soumission : Maintenez **B**

Frappe : **Y**

Irish Whip : **A**

Relâcher le Front Facelock : **L**

Ciblage corporel :

R + **A** / **B** / **X** / **Y**

TRÂNER L'ADVERSAIRE

Attrapez votre adversaire en Front Facelock et appuyez sur **ZR** pour le traîner. Vous pouvez aussi traîner un adversaire debout ou à genoux en maintenant **R** puis en appuyant sur **ZR**. Pour s'en défaire, les défenseurs doivent appuyer rapidement sur **A**. Pour traîner un adversaire à terre, maintenez **ZR**.

Attaque avec environnement : Stick gauche + maintenir **Y**. Pour lancer un adversaire par-dessus les cordes, appuyez sur une direction du stick gauche + maintenez **R** et **Y**.

Irish Whip : **A**

Snapmare : **↓** du stick droit

Front Facelock : **B**

Relâcher : **L**

PORTER

Pour soulever un adversaire debout et le porter, maintenez **R** et appuyez sur les directions (**↑/↓/←/→**) du stick droit. Vous pouvez également interrompre certaines prises pour porter votre adversaire en maintenant **R** quand vous prenez une posture de portage. Pour s'en défaire, les défenseurs doivent appuyer rapidement sur **A**.

Prise : **B**

Attaque avec environnement : Direction stick gauche + maintenir **Y**.

Changer de position : Direction (**↑/↓/←/→**) du stick droit

REPOSITIONNER UN ADVERSAIRE

Utilisez le stick droit pour repositionner un adversaire au sol ou sonné.

ADVERSAIRE AU SOL

Relever un adversaire : stick droit ↑

Retourner un adversaire : stick droit ←/→

Relever l'adversaire en position assise :
stick droit ↓

Vous pouvez effectuer les actions suivantes sur la tête, le côté ou les pieds :

Prise : B

Coup puissant : Maintenez Y

Soumission : Maintenez B

Ciblage corporel :

R + B

SOUMISSIONS

Faites tourner le stick droit pour déplacer le curseur durant le mini-jeu de soumission.

Le défenseur (en bleu) doit éviter le curseur de l'attaquant (en rouge) !

Saisissez-vous de l'orbe brillant pour soumettre votre adversaire ou pour vous échapper plus rapidement !

SOUMISSIONS (AUTRES)

Une autre option de soumission est également disponible dans **WWE 2K18**. Si vous la sélectionnez, l'attaquant et le défenseur doivent s'affronter pour appuyer rapidement sur A B X Y qui s'affichent pendant les soumissions.

Soyez attentif, car le bouton sur lequel appuyer change tout au long de la tentative de soumission.

TOMBÉS

Appuyez sur B lorsque l'indicateur passe dans la zone cible afin de vous échapper.

Si vous possédez la technique "Rope Break" et que vous vous trouvez près des cordes, vous pouvez appuyer sur A à l'invite pour effectuer un Rope Break manuel.

Tombé avec triche

Si vous possédez la technique "Tombé avec triche" et que votre adversaire est au sol, parallèle aux cordes, maintenez A pour effectuer un tombé avec triche !

CONTRES

lcône ZR : Contre simple. Ce mouvement possède un contre unique. Il ne requiert qu'une charge de contre.

lcône ZR verte : Contre mineur. Ce mouvement possède un contre majeur. Il ne requiert qu'une charge de contre.

lcône ZR orange : Contre majeur. Dernière possibilité de contre pour ce mouvement. Il requiert deux charges de contre.

Les contres majeurs demandent un plus grand nombre de charges de contre, mais ils affaiblissent votre adversaire.

ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN

Retourner l'adversaire : stick droit ←/→

Soulever et poser l'adversaire sur un poteau :
stick droit ↑

Placer l'adversaire en Tree of woe (pendu la tête en bas dans un coin) : stick droit ↓

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Placer l'adversaire sonn  dans les cordes : stick droit ◀ ou ▶

ENCHAÎNEMENTS

Les enchaînements ont lieu au d but des matchs en  quipe et un contre un, lorsque les deux Superstars tentent une prise simultan ment. Vous pouvez  galement d clencher un enchaînement en maintenant **R** et en appuyant sur **B**.

Quand vous vous battez en enchaînement, essayez de prendre l'avantage en choisissant une prise d'enchaînement (**X**, **Y**, **A**). Dans cette posture, utilisez le stick droit pour trouver le bon endroit. L'agresseur peut aussi frapper (**Y**) son adversaire ou lui faire une cl  (**B**).

 CHELLE

Grimpez sur une  chelle et effectuez une attaque plongeante sur un adversaire situ    l'ext rieur du ring. Pour poser une  chelle contre les cordes, d placez le stick gauche vers les cordes, maintenez **R** et appuyez sur **L**.

ROULER HORS DU RING

Lorsque vous roulez hors du ring, vous restez   c t  du ring jusqu'  ce que votre jauge se remplisse. Une fois remplie, vous r cup rez et vous recevez un avantage. Vous pouvez appuyer sur **B** lorsque la jauge est orange pour vous remettre plus rapidement mais, dans ce cas, vous  copez d'un d savantage.

TABLE

Infligez des d g ts   votre adversaire en vous servant de tables pour remplir leur jauge de Tables Cass es. Remplir la jauge de votre adversaire d bloque des Prises de table qui permet de les faire passer   travers une table sans utiliser de Finisher sur table. L'ic ne de Tables Cass es indique lorsqu'une Prise de table peut  tre effectu e en appuyant sur **B**. Si l'adversaire est appuy    une table dans un coin, un coup en course peut aussi le faire passer   travers la table.

CIBLAGE MANUEL

Dans **WWE 2K18**, le ciblage manuel est activ  par d faut. Vous pouvez changer de cible en appuyant sur stick droit. Le nom de votre nouvelle cible s'affichera bri vement au-dessus de la t te de votre Superstar.

ÉCRAN DE JEU



- 1. Invite de contre :** Appuyez sur **ZR** au bon moment pour contrer l'attaque adverse.
- 2. Jauge de santé :** Contrôlez votre santé lorsque l'adversaire vous inflige des dégâts.
- 3. Jauge d'endurance :** Une fois vide, vous titubez et récupérez lentement. Vous perdez momentanément la capacité de courir.
- 4. Jauge de momentum :** Prenez l'avantage en exécutant des attaques et des provoc'. Atteignez les 100 % pour gagner un Coup Spécial et les 150 % pour obtenir un Finisher.
- 5. Coup spécial / Finisher :** Appuyez sur **X** lorsque le bouton apparaît pour effectuer votre Coup spécial / Finisher.
- 6. Contres :** Affiche le nombre de contres disponibles. Les contres sont obtenus au fil du temps.

CRÉATIONS WWE

La suite de création de **WWE 2K18** vous permet de personnaliser votre expérience **WWE** grâce à des options plus solides et puissantes que jamais.

Vidéo personnalisée : L'utilisateur peut créer ses propres vidéos à utiliser sur le Titantron lors d'une entrée.

Victoire personnalisée : L'utilisateur peut créer ses propres scènes de victoire de Heel et de Face pour ses Superstars personnalisées ou n'importe quelle Superstar de la **WWE**.

Moments forts : L'utilisateur peut enregistrer n'importe quelle partie d'un match et ajouter cette partie dans ses vidéos personnalisées désormais compatible caméra libre. Enregistrez les moments forts en plein match sans avoir à encoder le fichier.

Superstar personnalisée : Créez votre propre Superstar personnalisée avec les modèles et les designs étendus **WWE 2K**. Ou personnalisez n'importe quelle Superstar **WWE** du roster !

Entrée personnalisée : Faites votre choix entre les nombreuses options d'entrée et faites entrer votre Superstar avec style.

Liste des coups personnalisée : Faites votre choix parmi des centaines de prises pour donner l'avantage à votre Superstar sur le ring.

Titre personnalisé : Créez des titres de la sangle jusqu'à la plaque ou personnalisez des titres **WWE**.

Arène personnalisée : Concevez une arène adaptée à l'action trépidante de la **WWE**. Nouveaux designs d'affiches de scène et de ring et nouveaux paramètres de lieu.

Show personnalisé : Créez votre propre show pour jouer avec en mode Exhibition et Univers **WWE**.

NOUVEAUX types de matchs personnalisés : un nouveau système de création de matchs permet aux joueurs de personnaliser et de créer de nouveaux types de matchs. Une intégration totale dans le mode Univers permet aux joueurs de totalement personnaliser leur «marque».

Créations de la communauté : Mettez vos créations en ligne et partagez-les avec l'Univers **WWE** !

CUSTOM SUPERSTAR/MALE

0 0



FACE

BODY

ATTIRE

NAME
INFORMATION

PERSONAL
INFORMATION

MENU SCREEN
POSE



ACCEPT



HEAVY WEIGHT

HEIGHT 6'1"

WEIGHT 244 lbs

TECHNICIAN



FACE

FACE CUSTOMIZE

FACE PHOTO CAPTURE

FACE DEFORMATION

FACE TEMPLATE

DEFAULT

RING ATTIRE

User



SELECT



BACK



INFO



CAMERA OPTIONS



ROTATE



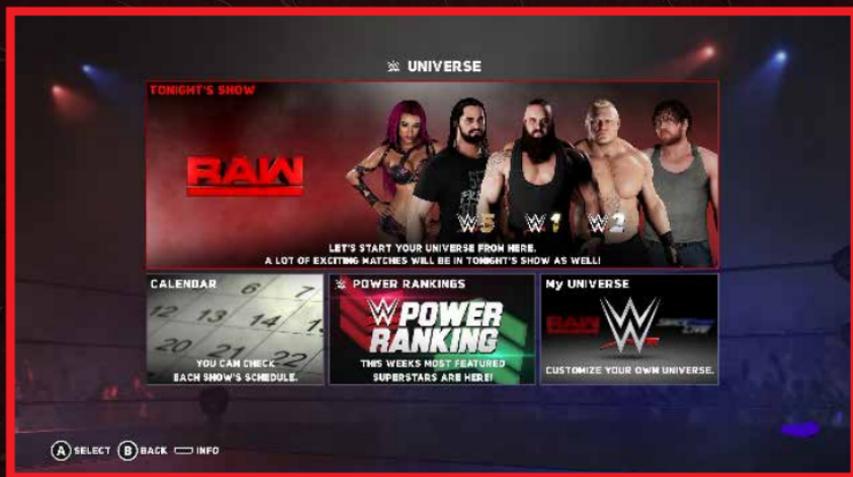
ZOOM OUT



ZOOM IN

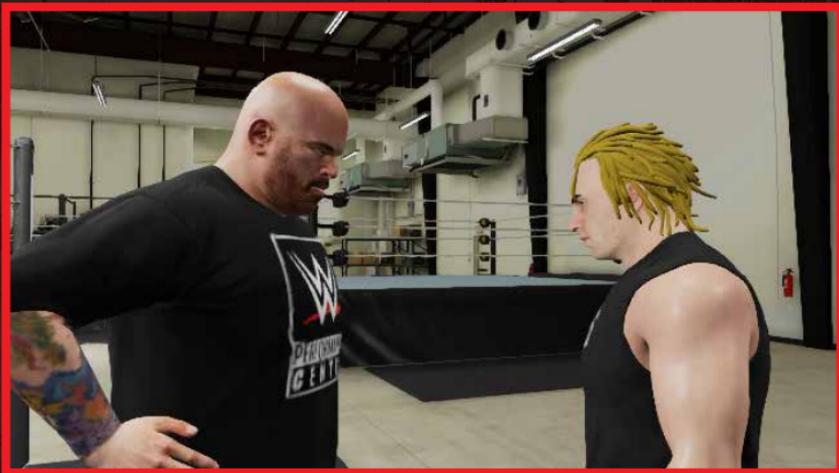
UNIVERS WWE

L'Univers **WWE** offre l'expérience bac à sable ultime de la **WWE** dans **WWE 2K18**. Créez des matchs, affectez des Superstars aux shows et aux PPVs, créez des rivalités et des alliances ou regardez-les survenir d'elles-mêmes. Les promos et les intrusions sont maintenant disponibles dans ce mode, donnant aux Superstars de nouvelles occasions d'intervenir pendant les shows. L'interface mise à jour met en valeur ce qui se passe dans chaque show, permettant aux joueurs de trouver des informations sur leurs champions et Superstars préférés. Notre nouveau système de présentation crée une expérience **WWE** authentique, vous permettant de jouer dans des shows de l'Univers **WWE** comme si vous les regardiez se dérouler à la télévision.



Ma CARRIÈRE

Ma CARRIÈRE vous met dans la peau d'une Superstar **WWE**. Les décisions que vous prenez hors du ring sont aussi importantes que celles prises à l'intérieur. Dans une partie étendue de Ma CARRIÈRE, vous pourrez vous balader librement dans les coulisses et mettre au point des stratégies pour remporter la victoire au sein de la **WWE**. Prenez des décisions complexes en parlant aux cadres **WWE** ainsi qu'à des collègues, mettez le grappin sur d'autres Superstars **WWE** en coulisses, demandez une interview à Renee Young pour gagner en popularité... Votre réussite à la **WWE** dépend entièrement de vous et de vos choix.



En coulisses, vous rencontrerez tout un tas de personnalités. Discutez avec divers GM et autres Superstars **WWE** pour espérer atteindre WrestleMania. Accomplissez des quêtes annexes pour de célèbres Superstars, légendes et directeurs **WWE**. En gagnant de la notoriété avec la **WWE**, débloquez des récompenses uniques comme l'accès au bureau de Vince McMahon pour mieux gérer votre show. Lancez vous dans de super matches et des promos engagés pour avoir l'opportunité de créer votre propre titre personnalisé, comme l'ont fait avant vous Stone Cold Steve Austin et John Cena.

Profitez d'une version étendue de l'Invasion Ma CARRIÈRE pour rencontrer des amis en coulisse. Formez une équipe avec eux ou tombez-leur sur le râble pour en faire vos pires ennemis. Par vos choix, vous influerez d'une manière ou d'une autre sur votre WrestleMania.



Mon JOUEUR

Créez votre propre personnage Mon JOUEUR pour concourir en modes Ma CARRIÈRE et ROAD TO GLORY. Pour chaque personnage ainsi créé, choisissez l'un des huit styles de combat : Aérien, Frimeur, Cogneur, Technicien, Bagarreur, Force pure, Brute et Géant. Chacun de ces styles a ses forces et faiblesses. Pour améliorer votre joueur Mon JOUEUR, progressez en modes Ma CARRIÈRE et ROAD TO GLORY, en gagnant des points d'attributs et en débloquant des éléments et des coups de Superstar.



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORY est une expérience en ligne totalement nouvelle, dans laquelle s'affrontent les personnages Mon JOUEUR du monde entier. Jouez chaque jour avec le type de match que vous préférez afin de remporter des bonus, éléments de Superstar et VC ! Améliorez leur niveau puis personnalisez votre personnage Mon JOUEUR pour prendre l'avantage sur les autres. Découvrez si vous avez le cran nécessaire pour participer à des événements PPV réels et pour défier vos Superstars **WWE** préférées afin de remporter des récompenses spéciales.



CRÉDITS DU JEU WWE 2K18

YUKE'S

PRODUCTEUR/VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR

HIROMI FURUTA

DIRECTEUR TECHNIQUE

HIROKI UENO

DIRECTEUR CRÉATION SÉNIOR

TAKU CHIHAYA

DIRECTEUR GESTION TECHNIQUE

SÉNIOR

SHINTARO MATSUBARA

DIRECTEURS ARTISTIQUES SÉNIOR

YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIOR

TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

DIRECTEURS TECHNIQUES

TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA
REIJI SATO

DIRECTEURS ARTISTIQUES

D'INTERFACE
KAZUNARI NIKE

DIRECTEUR SÉNIOR DE CONCEPTION DU JEU

NAOTO UENO

DIRECTEURS DE CONCEPTION DU JEU

SHINSUKE GOTO
SHINICHI MIYAMOTO

DIRECTEURS ARTISTIQUES

KOJI MAKINO
TAKASHI KOMIYAMA
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA
CHIZURU OGURA
TSUKASA HORII

ÉQUIPE DE R&D

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIOR

NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO
PROGRAMMATEURS PRINCIPAUX
MA WENCHAO
TOSHIAKI ISHIHARA
YOSHIRO AOKI
YOUSUKE SAWADA
PROGRAMMATEURS
KAZUKI IIBOSHI

VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR/ RESPONSABLE PRINCIPAL CRÉATION

NORIFUMI HARA

DIRECTEURS TECHNIQUES ADJOINTS

MASASHI ISHIKAWA
JUNICHI TAGUCHI
KOJI HAYASHI
SHOTARO NOTSU

PROGRAMMATEURS PRINCIPAUX

ATSUSHI NARITA
TAKUYA ISHIBASHI
MASAYUKI MAKITA
TAKAHIRO TANAKA
TAKUYA SUZUKI
TSUBASA ANDO
KOICHI SATO
YOUSUKE YAMAZAKI

PROGRAMMATEURS

KOSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO
KOJI KURI
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
KOUHEI MASUDA
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
RYOUEI HOSOKAWA
SYUJI MIYASHITA
SHINGO SOGABE
YUKI AWAZU
KOSUKE SAITO
HAO CHENG
KENSUKE SAKAMOTO
NORIKI KAIHOKU
KAZUMA YOSHOU
HIROSHI KANDA
SOTARO ARAKAWA
SHINYA UENO
JUNYA UEDA
YUICHI ASHIBE
YUHO NOMURA
HIDEHIRO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA

YUZURU NAKAMURA
TENMARU TAKASAKI
KAZUHO KANEYA
HARUKA ISOGAI
YUUKI NAKAJIMA
JUNICHI OHTANI
RYOU ABE
YUKIO TAKAHASHI
SHINGO GOTO

RESPONSABLE ADJOINT DE LA PROGRAMMATION

FUMIO YURUGI

ASSISTANTS DE LA PROGRAMMATION SYSTÈME

SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

DIRECTEURS ADJOINTS DE CONCEPTION DU JEU

TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA
TETSUYA SETA

CONCEPTEURS PRINCIPAUX DU JEU

HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
MAKOTO YANO
BRYAN WILLIAMS

CONCEPTEURS DU JEU

MIHO WATANABE
DAISUKE OHNO
TATSUYA WATANABE
AKIHIDE IKE
MIKI KUROIWA

CONCEPTEURS DU SON

KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI

ARTISTES PRINCIPAUX DE MODÉLISATION

KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BANBA
TAKASHI KIMURA
KYOHEI HOSOMI

ARTISTES DE MODÉLISATION

JIE WEI
YUKI MATSUMOTO
MIHO HASHIMOTO
TAKANORI AKIYAMA
HIROKO MINAMI
TAMAYO NOGUCHI
YUSUKE YAMAZAKI
MAKO SUZUKI
SHOMA OSAKABE
KENGO FUKUSHIMA
IBUKI KAJIGAYA

YUKIE ABE
NOBUYUKI FUKASAWA
MAYU DEGAWA
KEIKO ZAMA
JUNICHI KOSHINO
YUTA ICHII

**DIRECTEUR ARTISTIQUE
D'INTERFACE ADJOINT**
SATOSHI KAKUTANI

ARTISTES D'INTERFACE

MIHO SHIROTA
NAOMI KANEDA
YUZURU HIROKI
TAKUYA KAWAMORITA
YOKO YAMANE
YOSUKE YAMAGUCHI
TOMOYUKI MATSUMURA
URAN MINEGISHI

DIRECTEURS D'ANIMATION ADJOINTS

MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
DAI IWASAKI

ANIMATEURS PRINCIPAUX

DAIJIRO KAKINUMA
TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
KAZUYA INOUE

ANIMATEURS

TSUYOSHI FUKUHARA
HIROYUKI WADA
MANAMI ONE
YOSHIYUKI IWAI
NAOKI ISHIYAMA
AKIE OKAJI
ASAKI ARAKAWA
YUYA SHIKADA
ANJELINA QUIJANO
DAVID ONG
AGGIE CHRISTAKIS
DANIEL KITCHENS
MAKOTO NISHIDE
KOHEI GUSHIKEN
TETTA MIYAZAWA
YUJI UNUMA
TETSUSHI OKUBO
TAKAFUMI SHIRATORI
NAOKI SATO
YUKI ENDO
KAZUKI YAMADA
GIICHI KINOSHITA
TOMONORI YOSHIKAWA

**ASSISTANTS DE DÉVELOPPEMENT
DU JEU**

NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAOKA
SAYAKA MORISHIMA

**ASSISTANTS DES PARAMÈTRES
D'ANIMATION**
JUNPEI YAMAGUCHI

ARASHI MATSUOKA
SHUNSUKE MATSUNAMI
TSUYOSHI KIMURA
SHINYA TATE
YUKIHIITO ONO

DIRECTEUR ADJOINT AQ
MASAKI IZUOKA

RESPONSABLES PRINCIPAUX AQ
MASAYUKI SONEDA
MAMORU OZAKI

RESPONSABLE AQ
TAKAMASA UCHIDA

TESTEUR
KINO SAKAGAMI

RESPONSABLE DE LA TRADUCTION
DEREK KESSLER

TRADUCTEURS
LEO KING
ADAM SEACORD

PHOTOGRAPHES
SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

ASSISTANCE INFORMATIQUE

KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
SYUJI MATSUDAIRA
NORIHITO MIYATA

ASSISTANCE ADMINISTRATIVE

YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO

SERVICE JURIDIQUE

KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

SERVICE FINANCIER

NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT,LLC.

RYU TAKADA
TOSHIHIRO HAZUMI
AKIHISA SHIOTA
AIKA OKADA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
KAORU MIZOGUCHI
RYUSUKE WATANABE
TOMOHIRO GOTO
TAKAHIRO HARA

SOUND AMS INC.
MOMO MICHISHITA
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI
HIDETAKA ONOZAWA
TETSUYA SHIRAKAWA
MUNENORI NAKANO
WOOSUK NA
RYAN DANIEL MICHAELS
NUTH BOONCHANYA
NOI IIZUKA
RYOMA ISHIGAKI
YUDAI YOSHIDA
NATSUMI KAMIYAMA
HIROYA OSHIRO
JUNPEI MASUI
YUZUKI HARA

LOGICALBEAT CO.,LTD.

YOSHIKI DOMAE
RUI MURATA
TAKURO KAYUMI
SAI ITABASHI

**ENTREPRISES AFFILIÉES
SUPPLÉMENTAIRES**

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

**SUPPORT DE CRÉATION VIDÉO FOURNI
PAR POND5**

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
TOUT LE PERSONNEL DE CHEZ YUKE'S

**BLIND SQUIRREL
GAMES, INC.**

FONDATEUR/PDG/DG
BRAD HENDRICKS

DAF
KEN DOPHER

**RESPONSABLE STRATÉGIE ET
DÉVELOPPEMENT MONDIAL**
ANDREEA ENACHE-THUNE

ARCHITECTE LOGICIEL EN CHEF
MATTHEW FAWCETT

DIRECTEUR DE LA PRODUCTION
DAVID BAKER

DIRECTEUR ARTISTIQUE STUDIO
ALAN LEE

**DIRECTEUR CONTRÔLE
QUALITÉ/INFORMATIQUE**
RON BITZER

DIRECTEUR TECHNIQUE
PATRICK GHIOCEL

DIRECTEUR ARTISTIQUE
KOY VANOTEGHEM

PRODUCTION

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
CRAIG OSTRANDER

PRODUCTEURS ASSOCIÉS
SEAN CREVELING
MAX SENA

COORDINATEUR DE PRODUCTION
NATHAN MOORE

DIRECTION ARTISTIQUE

ARTISTES PERSONNAGES
SCOTT ARMY
ADAM SCHUMAN

ARTISTE ENVIRONNEMENT
ROBB ZINDT

DIRECTEURS ARTISTIQUES ASSOCIÉS
MIKE POPOVICH
YVONNE CHUNG

ARTISTES IU
KIMIE KIM-MIZUTANI
SHELBY PETERSON

INGÉNIERIE

PROGRAMMEURS MOTEUR
MATT CAMPBELL
ALEX DUBNIK

PROGRAMMEURS GRAPHISMES
NOLAN CARNAHAN
TYLER KIRK

INGÉNIEURS OUTILS
MARK GABBY-LI
NICK STORM

PROGRAMMEURS GÉNÉRALISTES
JULIO JEREZ
STEVE MERRIT
SHEPHARD LIMA

RESPONSABLE INGÉNIERIE
DOMINIC CAMARGO

CONTRÔLE QUALITÉ
DUSTIN MESA
TOM VU
CHRIS TURNLEY
JESSICA FERRARELLA
DIMITRI DELCASTILLO

UN GRAND MERCI À

MARK DOWNIE
BOB MITCHELL
ALEX RODRIGUEZ
DIMITRI SAVINE

NAISSANCES PENDANT LE DÉVELOPPEMENT

KATERI
NATHAN

UTILISE OODLE. COPYRIGHT © 2008-
2017 PAR RAD GAME TOOLS, INC

ÉDITÉ PAR 2K

2K EST UN LABEL D'ÉDITION DE
TAKE-TWO INTERACTIVE
SOFTWARE, INC.

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DES CONCEPTS VISUELS

PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT SPORTS
GREG THOMAS

**VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF,
DÉVELOPPEMENT SPORTS**
JEFF THOMAS

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
MARK LITTLE

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
LUKE WASSERMAN

PRODUCTEUR SÉNIOR
ARNAUD FREY

PRODUCTEURS
ALEXANDER JONES
COLIN O'HARA

RESPONSABLE DES LICENCES
STEVE ISLAS

ASSISTANT DE PRODUCTION
DINO ZUCCONI
NATHAN CRAIG

CONCEPTEUR SÉNIOR
JASON VANDIVER

CONCEPTEURS
CRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA
ALLEN FREESE
RANDY GUILLOTE

INGÉNIEUR INTERNET SÉNIOR
IGOR PEVAC

INGÉNIEUR LOGICIEL SÉNIOR
KYUNG-KUN KO

PROGRAMMATEURS
ANAND MADHAVAPEDDY
DAVID HIND
ERIK STANSBERY
ROMAIN SOSON

DIRECTEUR DU SON STUDIO, AUDIO
JOEL SIMMONS

DIRECTEUR DU SON, SON/AUDIO
VINCE PONTARELLI

RESPONSABLE DU SON, AUDIO
SEAN CHARLES

CONCEPTEUR PRINCIPAL SON/AUDIO
JOSH JONES

**CONCEPTEUR SYSTÈME AUDIO/
DIALOGUE**
BRYAN SHERRILL

PRODUCTION SONORE ASSOCIÉE
PATRICK JARRET

**TECHNICIEN DU SON ET
INGÉNIEUR SUPPLÉMENTAIRE**
DANIEL GARDOPPEE
TODD GUNNERSON

ACTEUR DE VOIX OFF
MICHAEL COLE
COREY GRAVES
BYRON SAXTON
JOJO OFFERMAN

RÉDACTEURS DE COMMENTAIRES
BRIAN SHIELDS, PRINCIPAL, MIGHTY PEN
& SWORD, LLC
KEVIN SULLIVAN, SPEED LEMON LLC
PATRICK HEGARTY, HEGARTY CREATIVE
SERVICES LLC

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À :
STEVE ISLAS

SKYWALKER SOUND
JOHN ROESCH AND CREW

DIRECTEUR DE CRÉATION
LYNELL JINKS

**ARTISTE PRINCIPAL DES
PERSONNAGES**
JONATHAN GREGORY

ARTISTE SÉNIOR DES PERSONNAGES
YUKI TAKAHASHI

ARTISTES
AL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD

CHEF DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION

SHANE MACPHERSON

ANIMATEUR PRINCIPAL

JESSICA WU

ANIMATEURS

JEREMIAH STEWART
 THOMAS VAN CISE
 ERIC STURGEON
 KENNY GREENBLATT
 CASEY LIU
 JUSTIN PIXLER
 RYAN WALKER
 JOEL "JAC" CISNEROS
 GEORGE BANKS
 MATT PEONIS
 BRIAN RUST
 KAMRON EWING
 JOSH HOJ
 DAVID YUEN
 PREET UPPAL
 PANOP BOONSONGCHEEP

RESPONSABLE, TRADUCTION

YURI TANAKA

TRADUCTEURS

AKANE YAMAMOTO
 ANNE AWAYA
 TOMOMI KOSAKA

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DES CONCEPTS VISUELS

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

PRESTATAIRES EXTERNES DE L'ÉQUIPE 2K WWE**PHOTOGRAPHE**

DAVID KNOX

PHOTOGRAPHE ADJOINT

SHANE BARTLETT

RÉDACTEURS

SCOTT JOHNSON
 PATRICK SKELLY
 KEVIN MARSHALL
 ANTHONY RIPO
 MICHAEL NOTARILE
 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**PRÉSIDENTS ET PDG**

ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.**PDG**

MANVENDRA SHUKUL

DIRECTEUR TECHNIQUE PRINCIPAL

ROBERT OLSON

RESPONSABLE PAYS, JAPON

KAI GUSHIMA

CHEF DE PROJET

SURENDRA KUMAR SINGH

ARTISTE D'ANIMATION 3D

IMRAN

ARTISTES 3D

AKSHAY MOTTAN
 ANSHUMAN SINGH SENGAR
 DHARMESH SARERIYA
 SAURABH BHANDARI
 SHUBHAM
 ZAKIR KHAN
 SAHIL BHUTANI
 PRADEEP MANOCHA
 MOHIT GOYAL
 SHAILESH PARIHAR
 NARESH PAWAR
 ANSHUL KUSHWAHA
 MANISH PRASAD

ARTISTES 2D

DEVANSHU TYAGI
 RUPESH PATEL

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**RESPONSABLE DE COMPTE SÉNIOR**

MIEKO NAKAJIMA

CHEF DE PROJET PRINCIPAL

MANISH BHANDARI

RESPONSABLE DE PROJET

VIKRANT

COORDINATEURS DE PROJET

MUDASIR NAQSHBANDI
 SHIWANGI CHAURASIA

TRADUCTEURS PRINCIPAUX SÉNIOR

LALITHA CHANDRAN
 SUJANITHA SHANKAR

TRADUCTEUR JAPONAIS SÉNIOR

BHAVNA DHAWAN

TRADUCTEUR JAPONAIS

ANSHU ALMEIDA

MINELoader**DIRECTEUR DE LA PRODUCTION****ARTISTIQUE**

XU ZHEN

PRODUCTEUR ARTISTIQUE

WANG WEI

PRODUCTEUR ADJOINT

HU HAIJIANG

RESPONSABLE DE PROJET

LI NING

DIRECTEUR ARTISTIQUE

LI NING

ARTISTE TECHNIQUE

LI NING

ARTISTES

BING CHANCHAN
 LI QIUPING
 ZHAO YAN
 ZHAO JUN
 ZHAO RUNSHENG
 CHEN XIZHONG
 LIU NA
 WANG ZHENZHOU

VIRTUOS LTD.**DIRECTEURS ARTISTIQUES**

THANH HAI
 LI ZHONGHUA

PRODUCTEURS ARTISTIQUES

MINH THU
 YANG PEILIN
 WANG SHUYUN
 CHEN LIN

MEILLEURS JOUEURS

THANH TRUC
 JIN XIYUN
 MENG LINGCHEN

ARTISTES

NHAT LINH
 TRUONG SON
 THANH VINH

TUAN NGUYEN
HONG AN
CHU SHIKAI
ZHANG YI
ZHAO ZHENGYUAN
TIAN QIAOYANG
YE JIANGTIAN
ZHANG YIJONG
WANG LEI
SUN HUI
ZHANG DANCHEN
TIAN ZONGXIN
ZENG JINGKAI
ZHANG LU
CHEN XUEGO
JIANG QI
HE YIZHOU
YUAN DETAO

ORIGINAL FORCE LTD

PDG
HARLEY ZHAO

PRODUCTEUR
SHIRLEY TANG

CHEFS DE PROJET
ARROYO LI
JULY WANG

DIRECTEUR ARTISTIQUE
CHENG LIANG

RESPONSABLE D'ÉQUIPE
XIAODONG HAN

RESPONSABLE DE PROJET
(ARTISTIQUE)
YONGCHUN XIE

RESPONSABLE DE PROJET
(TECHNIQUE)
QIAN WANG

CONTRÔLE QUALITÉ
BEI ZHEN
YALI GAO
XIUJUAN KONG

CONTRÔLE QUALITÉ (TECHNIQUE)
YUHUA WANG
LEI LU

ARTISTES (ARTISTIQUE)
ZHEN ZHANG
LIN XU
FENG CHEN
ZHIQIANG GUO
XIAOLIAN LI
ZHONGNAN MAO
SHIZONG TANG
LI LI
TAO LI
HUAN SUN
HE SUN

SHUJUN JIANG
SUOYU ZHANG
RONGJIAN LING
LIANG WEI
SHUO WANG
YIMING LI
JIANGWEI WAN
LIZHE WANG
LINZHAN FANG
SHIGUANG SONG
SHINGPENG YUAN
HUA JIANG

ARTISTE (TECHNIQUE)
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES **& ANIMATION**

PRODUCTEURS
WONG CHENG FEI
KEN FOONG
KEN LAI

RESPONSABLE PRODUCTION
KEVIN LAI HAN WEN

RESPONSABLE DE PROJET
SAXON CHONG RI HUI

DIRECTEUR ARTISTIQUE
SHAWN VAN HEE HOW

CHEF DE PROJET
ARIS CHAN KAH HUI

ARTISTES
JANICE CHONG XZIN HUI
MAXX CHAN YUNG LENG
KENDRICK TAN
HO KWANG MING
CHUA CHIAW TONG
LIEW WEI JIAN
DENNY WIDJAYA
MICHAEL BUDHI
STEFANI HANNA
KONG PUI LING
YOW HAN CHONG
CARSON LIM KAI XERN
WOON KOK KEONG
WILLIAM CHUARSA
CHARLES JULIANDHIKA
LEON GAN ZAER YING
WILLIAM TEOH ZI SENG

DIGITAL SCANNING **AND RETOPOLOGY** **PIXELGUN STUDIO**

DIRECTEUR DE CRÉATION
ANTON DAWSON

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
MAURICIO BAIOCCHI

RESPONSABLE DE LA PRODUCTION
NUMÉRIQUE
JIM GIBBS

PRODUCTEUR DES ACQUISITIONS
MARTIN MACDONALD

SUPERVISEUR DE L'INFOGRAPHIE
BRIAN FREISINGER

INFOGRAPHISTES
SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

SERVICES DE TRADUCTION EXTERNES
TRADUCTEURS EXTERNES

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

DIGITAL HEARTS USA INC.

JOHN YAMAMOTO
SATOMI AIHARA
ERIC KWAN
JUSTIN SCHRIEFER
KEVIN YOMCHINDA
ALEX MCKAIE

8-PLANETZ LIMITED
MITSURU SAYO

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

ADRIAN URIBE
KENNY LAYNE
BRANDON SILVESTRY
SCHUYLER ANDREWS
RETESH BHALLA
DUSTIN HOWARD
JASON SEATON
MIKE BRENDLI
TJ PERKINS
STEPHON STRICKLAND
WILL ZOKRE
JOSH HARTER
MIKE HETTINGA
SHAUN RICKER
JONATHAN CRUZ-RIVERA
EVERETT L. TITUS III
JAMAR SHIPMAN
JEFF COBB
WILLIE MCCLINTON JR.
TREVOR LEE CADDELL
DEVEON EVERHART-AIKENS
JACOB MICHAEL MCCARTER
MIKE SHARRER
SANTANA GARRETT
CALLEE WILKERSON
JUAN MANUAL GONZALES MORALES
SHANNON GAINES
NATALIE BRIGGS
TANEA NICOLE BROOKS
RACHAEL ELLERINGER
BRITTANY BAKER

UX MAGICIANS INC.
DIRECTEUR DE CRÉATION
ALFONZO "ZO" BURTON

DIRECTEUR IU/UX
JOZIAS DAWSON

DIRECTEUR GÉNÉRAL
JAMIE LYNN

SERVICES D'INTÉGRATION EN LIGNE

PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT
CHRISTOPH PECH

ÉDITION 2K

PRÉSIDENT
DAVID ISMAILER

PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT SPORTS
GREG THOMAS

**VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF,
DÉVELOPPEMENT SPORTS**
JEFF THOMAS

DÉVELOPPEMENT CRÉATIF 2K

**VICE-PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT
CRÉATIF**
JOSH ATKINS

DIRECTEUR DE CRÉATION
ERIC SIMONICH

**DIRECTEUR SÉNIOR DE LA
PRODUCTION CRÉATIVE**
JACK SCALICI

**RESPONSABLE SÉNIOR DE LA
PRODUCTION CRÉATIVE**
JOSH ORELLANA

**ASSISTANTS DE LA PRODUCTION
CRÉATIVE**
WILLIAM GALE
CATHY NEELEY
MEGAN ROHR

**RESPONSABLE ÉTUDE
DE MARCHÉ SÉNIOR**
DAVID REES

**RESPONSABLE DES TESTS
UTILISATEUR**
FRANCESCA REYES

**SUPERVISEUR CAPTURE DE
MOUVEMENTS**
DAVID WASHBURN

**RESPONSABLE DE SCÈNE
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
ANTHONY TOMINIA

**TECHNICIENS DE SCÈNE
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
JEN ANTONIO
EMMA CASTLES
JEREMY SCHICHEL
ALEXANDRA GRANT
CHRISTOPHER BARTON

**RESPONSABLE PRODUCTION
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
CHARLES GHISLANDI

**RESPONSABLE TECHNIQUE
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
NATEON AJELLO

**SPÉCIALISTES CAPTURE DE
MOUVEMENTS**
RYAN GIRARD
MICHELLE HILL
JOSE GUTIERREZ
GIL ESPANTO
JEREMY WAGES

**INGÉNIEUR PIPELINE
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

**SUPERVISEUR MÉDIAS
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
J. MATEO BAKER

**ASSISTANT AUDIO
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
ANDREW HANSON

**DIRECTEUR SÉNIOR, DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL**
TIM HOLMAN

2K TECHNOLOGIES CENTRALES

VICE-PRÉSIDENT, TECHNOLOGIE
MARK JAMES

RESPONSABLE DES OPÉRATIONS
PETER DRISCOLL

PRODUCTEUR
JASON JOHNSON

ASSISTANT DE PRODUCTION
GREG VARGAS

DIRECTEUR TECHNIQUE
TIM HAYNES

DIRECTEUR TECHNIQUE INTERNET
LOUIS EWENS

DIRECTEUR ARTISTIQUE TECHNIQUE
JONATHAN TILDEN

ARTISTE TECHNIQUE PRINCIPAL
KRIS DEMARTINI

INGÉNIEUR LOGICIEL SÉNIOR
MITCHELL FISHER

INGÉNIEURS LOGICIELS
JASON HOWARD

INGÉNIEURS LOGICIEL JUNIOR
HARRY HSIAO

2K TECHNOLOGIES CENTRALES - INGÉNIERIE INTERNET

INGÉNIEUR LOGICIEL EN CHEF
ADAM LUPINACCI

INGÉNIEUR LOGICIEL PRINCIPAL
ALBERTO COVARRUBIAS

INGÉNIEUR LOGICIEL SÉNIOR
SCOTT BARRETT

INGÉNIEUR DÉVELOPPEMENT
TIM LYNCH

INGÉNIEURS LOGICIELS
SOURAV DEY
TAYLOR OWEN-MILNER

INGÉNIEURS LOGICIEL JUNIOR
ALEC BROWNLIE
JAMES DRYDEN

TESTEURS AQ
MACKENZIE HUME
KEITH VEDOL

MARKETING 2K

VICE-PRÉSIDENT DU MARKETING
CHRIS SNYDER

DIRECTEUR MARKETING
BRYCE YANG

**RESPONSABLE MARKETING
NUMÉRIQUE/RÉSEAUX SOCIAUX**
BRYAN VORE

RESPONSABLE MARQUE SÉNIOR
ROBERT HEARON

RESPONSABLE MARQUE SÉNIOR
RAMON ARANDA

COORDINATEUR MARKETING
MITCHELL JAGODINSKI

**VICE-PRÉSIDENT DES
COMMUNICATIONS
AMÉRIQUES**
RYAN JONES

RESPONSABLE DES COMMUNICATIONS SÉNIOR
JAIME JENSEN

DIRECTEUR SÉNIOR, PRODUCTION MARKETING
JACKIE TRUONG

CHEF DE PROJET, PRODUCTION MARKETING
HEIDI OAS

RESPONSABLE, PRODUCTION MARKETING
HAM NGUYEN

DESIGNER PRODUCTION
NELSON CHAO

CONCEPTEUR SÉNIOR
CHRISTOPHER MAAS

ARTISTE PRODUCTION
CHRIS CRATTY

RÉALISATEUR, ÉQUIPE VIDÉO
KENNY CROSBIE

ÉDITEUR VIDÉO/CONCEPTEURS GRAPHISMES DYNAMIQUES
MICHAEL REGELEAN
ERIC NEFF

RESPONSABLE ADJOINT, ÉQUIPE VIDÉO
NICK PYLVANAINEN

DIRECTEUR ARTISTIQUE, MARKETING
GABE ABARCAR

DIRECTEUR WEB
NATE SCHAUMBERG

CONCEPTEUR WEB SÉNIOR
KEITH ECHEVARRIA

DÉVELOPPEUR WEB SÉNIOR
GRYPHON MYERS

PRODUCTEUR WEB
TIFFANY NELSON

DIRECTEUR, MARKETING DISTRIBUTION
ANNA NGUYEN

RESPONSABLE, MARKETING DISTRIBUTION
MARC MCCURDY

SPÉCIALISTE MARKETING PARTENAIRES
KELSIE LAHTI

DIRECTEUR SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES
JESSICA HOPP

RESPONSABLE SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES
GREG BROWNSTEIN

RESPONSABLE ADJOINT, PARTENARIATS ET LICENCES
ASHLEY LANDRY

RESPONSABLE ADJOINT, PARTENARIATS ET LICENCES
AARON HISCOX

DIRECTEUR DES ÉVÉNEMENTS SÉNIOR
LESLEY ZINN ABARRCAR

RESPONSABLE DES ÉVÉNEMENTS
DAVID ISKRA

RESPONSABLE TECHNIQUE DES ÉVÉNEMENTS
MARIO HIGAREDA

DIRECTRICE SERVICE CLIENTS
JMA SOMERS

RESPONSABLE SERVICE CLIENTS
DAVID EGGERS

COORDINATEUR DE BASE DE CONNAISSANCES
MIKE THOMPSON

RESPONSABLE ASSISTANT SERVICE CLIENTS
CRYSTAL PITTMAN

ASSOCIÉS SERVICE CLIENTS SÉNIOR
ALICIA NIELSEN
RYOSUKE KUROSAWA

2K GESTIONS

VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR, CONSEIL
PETER WELCH

CONSEIL
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

VICE-PRÉSIDENT, ÉDITION, OPÉRATIONS
STEVE LUX

DIRECTEUR D'ANALYSE
MEHMET TURAN

ANALYSTE DONNÉES SÉNIOR
ADAM DOBRIN

ANALYSTE SÉNIOR
TUOMO NIKULAINEN

DIRECTEUR D'OPÉRATIONS
DORIAN REHFIELD

SPÉCIALISTE LICENCES/OPÉRATIONS
XENIA MUL

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
AARON HISCOX

SERVICE INFORMATIQUE ET OPÉRATIONS EN LIGNE 2K

DIRECTEUR SÉNIOR, SERVICE INFORMATIQUE 2K
ROB ROUDEBUSH

DIRECTEUR TECHNIQUE
RUSSEL MAINS

RESPONSABLE INFORMATIQUE SÉNIOR
BOB JONES

RESPONSABLE INGÉNIERIE SÉNIOR
JOHN HEYSEK

RESPONSABLE RÉSEAU SÉNIOR
VACLAV DOLEZAL

RESPONSABLE INFORMATIQUE SÉNIOR
LEE RYAN

RESPONSABLE INTERNET
SCOTT DARONE

INGÉNIEUR RÉSEAU
DON CLAYBROOK

INGÉNIEURS SYSTÈME
JOSEPH DAVILA
MANISH PATEL
PETR FIALÁ
PETER PRIBYLINEC
RADEK TROJAN

ADMINISTRATEURS SYSTÈME
FERNANDO RAMIREZ
TAREQ ABBASSI
SCOTT ALEXANDER
DAVIS KRIEGHOFF
JOSEPH THOMPSON

SPÉCIALISTE ASSISTANCE INFORMATIQUE
CHRISTOPHER SMITH

ANALYSTE INFORMATIQUE
MICHAEL CACCIA

ASSURANCE QUALITÉ 2K

VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR DE L'ASSURANCE QUALITÉ
ALEX PLACHOWSKI

DIRECTEUR ASSURANCE QUALITÉ
SCOTT SANFORD

**RESPONSABLE DES TESTS
ASSURANCE QUALITÉ**
JEREMY FORD

**RESPONSABLE DES TESTS
ASSURANCE QUALITÉ - ÉQUIPES
D'ASSISTANCE**
JOSH LAGERSON

CHEF DE PROJET
MATT NEWHOUSE

**TESTEURS PRINCIPAUX - ÉQUIPE
D'ASSISTANCE**
CHRIS ADAMS
NATHAN BELL
TIMOTHY ERBIL
ASHLEY CAREY
BILL LANKER

TESTEURS PRINCIPAUX ADJOINTS
JOSHUA COLLINS
JUSTIN WOLF
JARED SHIPPS
JORDAN WINEINGER
MICHELLE PAREDES
DAVE BENEDICT
TOMMY SAMMONS
ANA GARZA

TESTEURS SÉNIOR
CARLOS ANAYA
MATT ABOG
TODD PHILLIPS
DEVAN SERRATO
JAMES DABINETT
ANDREW GARRETT
BRYAN FRITZ
GREG JEFFERSON
BRIAN REISS
ADAM JUNIOR
ROBERT KLEMPNER
HUGO DOMINGUEZ
KRISTINE NACES
DANIEL CAPERONIS
JONATHAN VILLARIASA

TESTEURS ASSURANCE QUALITÉ
AMANDA BASSETT
JON EISNAUGLE
DEMITRI GHAENI
MICHAEL BOND
JAMES VARGA
SHAWAWN WASHINGTON
DEREK HAYES
SETH KENT
BRYCE FERNANDEZ
ETHAN LEE
ZACHARY LITTLE
JEN LUNDERS
JASUN GRAF
DOUGLAS REILLY
JULIAN MOLINA
DAVID DALIE
CHARLES GOLANGCO
JOSH HULL
ALEXANDRO CALDERON

ZACHARY LITTLE
SOMMER SHERFEY
WENCESLAO CONCINA
ANDREW CRUZ
ANDREW MORRIS
ANGELO LETO
ANNASTASIA LARSEN
ASHELY THORNTON
CAGE RABIDEAU
CALVIN CORDERO
CAMERON ESS-HAGHABADI
CHAD MORTON
CIERA SCOTT
CODY FITZHUGH
CORY PATT
DAVID PARKER
DAVID WINEINGER
DEJON CAGE
DEVIN SMITH
GRANT SIMANTON
HEATHER TORRES
JACE MCEWEN
JOEY FUENTES
KERRY SANDHU
LANDEN SCOTT
LEONARD SHAVERDIAN
LIANA PIEDRA
MAKO WARD
MICHAELA GALINDO
NICOLAS DEMORANVILLE
RAUL RODRIGUEZ
REGINALD CLARK
SIERRA ROBERTS
THOMAS BROWN
ZACHARY CONOVER

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

**ASSURANCE QUALITÉ
2K CHINA CHENGDU**

DIRECTEUR ASSURANCE QUALITÉ
ZHANG XI KUN

**RESPONSABLE
ASSURANCE QUALITÉ**
STEVE MANNERS

**CHEF DE PROJET ASSURANCE
QUALITÉ**
WU XIAO BIN

RESPONSABLE ASSURANCE QUALITÉ
GAO YOU MING

**RESPONSABLES ADJOINTS
ASSURANCE QUALITÉ**
HUANG CHENG
ZHANG RUI BIN
WANG YI MIN

**TESTEURS SÉNIOR
ASSURANCE QUALITÉ**
BAI GUI LONG
JI YANG
HU DIE
LIU YA QIN
LUO TAO
ZHUO YU
YUE CHANG YUE

TESTEURS ASSURANCE QUALITÉ
CHEN JI ZHOU
CHEN SI YU
CHEN TAI JI
CHENG JIE YU
DAI XUE LIANG
FAN FU QIANG
FAN HAO RAN
GONG YI REN
GOU QIAN
HE YUN HAN
HU HAO RAN
HU YUN XIN
HUANG HUA
JIA JUN YU
JIANG MENG CHUAN
JIANG MENG TING
JIANG XIAO YU
LAN SHI BO
LI PEI JIE
LIU YU HENG
LONG FU YU
LU YI
SHI LEI
SONG LU YAO
TANG YAO
TENG SI
TIAN MENG QI
WAN YUE
WANG DAN YANG
WANG YUE
WU JIANG QIAO
WU DI
WU JIANG QIAO
XIA XIAO HUI
XIAO FEI
XIE ZONG HAO
XU RUI
YANG QI XUE
YANG WEN JING
ZHANG BIAO
ZHANG RAN
ZHANG SHUAI
ZHANG WEI
ZHANG YIN XUE
ZHANG YONG BIN
ZHAO JU HAO
ZHAO ZHI YAN

ZHOU DAN
ZHU JUN YU

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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

INGÉNIEURS INFORMATIQUE

ZHAO HONG WEI
HU XIANG
WANG PENG

2K INTERNATIONAL

VICE-PRÉSIDENT, OPÉRATIONS

D'ÉDITION
MURRAY PANNELL

DIRECTEUR SÉNIOR, COMMUNICATIONS ET MARKETING INTERNATIONAL

JON ROOKE

DIRECTEUR MARQUE INTERNATIONALE, MARKETING

DAVID HALSE

RESPONSABLE MARQUE INTERNATIONALE

NICOLAS STEMELEN

RESPONSABLE MARQUE INTERNATIONALE JUNIOR

JAMES DODD

DIRECTEUR INTERNATIONAL DES COMMUNICATIONS

WOUTER VAN VUGT

RESPONSABLE INTERNATIONAL DES COMMUNICATIONS

ROISIN DOYLE

RESPONSABLE SOCIAL ET COMMUNAUTÉ INTERNATIONALE

IBRAHIM BHATTI

DIRECTEUR INTERNATIONAL TERRITOIRE ET MARKETING EXPORT

WARNER GUINÉE

ÉQUIPE INTERNATIONALE 2K

AARON COOPER
AGNÈS ROSIQUE
ALISON GRAM
ANNE SPETH
BEN SECCOMBE
BELINDA CROW
CARLO VOLZ
CARLOS VILLASANTE
CAROLINE RAJCOM
CHARLEY GRAFTON-CHUCK
DAVE BLANK
DENNIS DE BRUIJN

DIANE HEINZELMANN
FRANÇOIS BOUVARD
GEMMA WOOLNOUGHT
JAN STURM
JEAN-PAUL HARDY
JULIEN BROSSAT
LIEKE MANDEMAKERS
MARIA MARTINEZ
ROGER LANGFORD
SANDRA MAURI
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
SEAN PHILLIPS
STEFAN EDER
YOONA KIM
ZAIDA GOMEZ

DÉVELOPPEMENT PRODUIT **2K INTERNATIONAL**

DIRECTEUR, SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION

NATHALIE MATHÉWS

CHEF DE PROJET PRINCIPAL

EMMA LEPEUT

CHEF DE PROJET LOCALISATION

ALESSANDRO IRRANCA

RESPONSABLE SÉNIOR, CONCEPTION DU JEU

TOM BAKER

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

JAMES QUINLAN

GROUPES DE LOCALISATION EXTERNES

SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL
SYNTHESIS IBERIA

SYNTHESIS GLOBAL SOLUTIONS

ÉQUIPE ITALIENNE
ALEX ROSSETTO
ANDREA DELLA CALCE MAUCIERI
CHIARA CACCIVIO
ANDREA FERRARI
ANDREA FRANCESCHI
EMILIANO BAGLIONI
PIETRO DATTOLA

ÉQUIPE FRANÇAISE

SYLVAIN LAMOLÉ
AURÉLIE BLAIN
ANTOINE JARLÉGANT
ELBERT JANSSEN
FRÉDÉRIC LEFEBVRE
GUILLAUME TEISSERENC
OPHÉLIE COLIN
MIREILLE BESSON
VALENTIN VOGEL
BENJAMIN PHÉLINE
ANTHONY FRAGOSO

ÉQUIPE ALLEMANDE

ANJA WEILIGMANN

CHRISTIAN MEIER
JULIA SCHULZ
MARIO LIEBISCH
OLE JOHAN CHRISTIANSEN
THOMAS CHRISTIANSEN
ALEXANDER KOCHANN
MICHAEL DENKERS

AVEC L'ASSISTANCE DE LINGOONA

ÉQUIPE ESPAGNOLE

JESUS FERNÁNDEZ LÓPEZ
ELIAS 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

ÉQUIPE ARABE

KHALED ELMANAY
HAZEM OUDA
ALAA MAGDY
NOUR ELSAIED
AHMED TARIQ
HEBA SAFWAT

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

SAJJAD MAJID

OUTILS DE LOCALISATION ET ASSISTANCE FOURNIE PAR XLOC INC.

ASSURANCE QUALITÉ **2K INTERNATIONAL**

RESPONSABLE AQ LOCALISATION

JOSÉ MINANA

INGÉNIEUR MASTERISATION

WAYNE BOYCE

TECHNICIEN MASTERISATION

ALAN VINCENT

RESPONSABLE SÉNIOR AQ

LOCALISATION
OSCAR PEREIRA

CHEF DE PROJET AQ LOCALISATION

ELMAR SCHUBERT

RESPONSABLES AQ LOCALISATION

FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES
SERGIO ACCETTURA

TECHNICIENS SÉNIOR

AQ LOCALISATION
CHRISTOPHER FUNKE
HAROLD RASCHEN
MANUEL AGUAYO

NAMER MERLI
PABLO MENÉNDEZ

TECHNICIENS AQ LOCALISATION

ANTOINE GRELIN
BENNY JOHNSON
CLEMENT MOSCA
DANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
DMITRY KUZMIN
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
FRÉDÉRIC CRÉHIN
GIAN MARCO ROMANO
JAVIER VIDAL
JORGE GARCIA
JULIO CALLE ARPON
KOSO SUZUKI
LUCA MAGNI
LUCA RUNGI
MARTIN SCHÜCKER
MATTEO LANTERI
NICOLAS BONIN
NORIKO STATON
PATRICIA RAMÓN
SAMUEL FRANÇA
SARAH DEMBET
SEON HEE C. ANDERSON
STEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPER
TONI LÓPEZ
WILL VOSSLER
YURY FESECHKA

OPÉRATIONS INTERNATIONALES

TAKE-TWO

ANTHONY DODD
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

2K ASIA TEAM

RESPONSABLE GÉNÉRAL, ASIE

JASON WONG

DIRECTEUR GÉNÉRAL, ASIE

DIANA TAN

RESPONSABLE MARQUE SÉNIOR, ASIE

TRACEY CHUA

RESPONSABLE MARKETING, ASIE

DANIEL TAN

DIRECTEUR DE PRODUIT SÉNIOR

ROHAN ISHWARLAL

RESPONSABLE MARKETING JAPON

MAHO SAWASHIMA
TAKAHIRO MORITA
HIDE SHIMIZU

RESPONSABLE MARKETING CORÉE

DINA CHUNG

RESPONSABLE LOCALISATION SÉNIOR

YOSUKE YANO

ASSISTANT LOCALISATION

YASUTAKA ARITA

OPÉRATIONS TAKE-TWO ASIE

EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
HERMINE TAN
TAKAKO DAVIS
RYOKO HAYASHI

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL TAKE- TWO ASIE

ERIK FORD
SYN CHUA
ELLEN HSU
PAUL ADACHI
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
HENRY PARK
FRED JOHNSON
JULIUS CHEN
KEN TILAKARATNA
ALBERT HOOLSEMA

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

STRAUSS ZELNICK
KARL SLATOFF
LAINIE GOLDSTEIN
DAN EMERSON
JORDAN KATZ
DAVID COX
ÉQUIPE DES VENTES TAKE-TWO
ÉQUIPE DES VENTES NUMÉRIQUES
TAKE-TWO
ÉQUIPE MARKETING DISTRIBUTION
TAKE-TWO
SIOBHAN BOES
HANK DIAMOND
ALAN LEWIS
DANIEL EINZIG
CHRISTOPHER FIUMANO
PEDRAM RAHBARI
EDIZ BASOL
JENN KOLBE
2K IS TEAM
GREG GIBSON
TAKE-TWO LEGAL TEAM
DAVID BOUTRY
JUAN CHAVEZ
RAJESH JOSEPH
GAURAV SINGH
ALEXANDER RANEY
BARRY CHARLETON
JON TITUS
GAIL HAMRICK
TONY MACNEILL
CHRIS BIGELOW
BROOKE GRABRIAN
KATIE NELSON
CHRIS BURTON
CHRISTINA VU
BETSY ROSS

PETE ANDERSON
OLIVER HALL
MARIA ZAMANIGO
NICHOLAS BUBLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
ARIEL OWENS-BARHAM
KYRA SIMON
ASHISH POPLI

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

**VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF DES
PRODUITS DE CONSOMMATION**
CASEY COLLINS

**VICE-PRÉSIDENT DES
LICENCES INTERACTIVES**
ED KIANG

DIRECTEUR DES JEUX
DAVID WOLDMAN

**RESPONSABLE DES
PRODUITS INTERACTIFS**
EVAN LEVY

**RESPONSABLE ASSURANCE
MARQUE MONDIALE**
ASHLEY ZUZIK

**RESPONSABLE ASSURANCE
MARQUE MONDIALE**
ZACHARY MAXWELL

VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR, PRODUCTION
CHRIS KAISER

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

**VICE-PRÉSIDENT MARQUE
ET DÉVELOPPEMENT**
ROB CINGUINA

PRODUCTEURS SÉNIOR
MIKE CALABRESE
MICHAEL BEARD
MARC POMARICO

DIRECTEUR DE PRODUCTION
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

PRODUCTEUR ADJOINT SÉNIOR
ALEX PIERCE

PRODUCTEUR
PAUL VERBITSKY

PRODUCTEURS ADJOINTS
KEVIN SUTTON

ASSISTANTS DE PRODUCTION
ALLAURA PAGONO
MATHEW MILLER
MICHAEL SHUPP
TIMOTHY DAYTON
MEGAN FLOYD
JOSE MORENO JR
DAVID WALSH
RACHEL VERRIER

MONTAGE
KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
MIKE LEE
SLIM SIMON

**VICE-PRÉSIDENT,
PRODUCTION ET GRAPHISMES**
CHRIS SICILIANO

DIRECTEUR SÉNIOR, 3D
KEVIN CALLAHAN

DIRECTEUR SÉNIOR, 2D
DAN ORMSBY

GESTION DES MÉDIAS DE DIFFUSION
ERIC MASSOUD
MATTHEW BRUCATO
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
GINA SCIAME

COORDINATEUR DE PRODUCTION
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

RESPONSABLE PRODUCTION
SUSAN SCHULTZ

DIRECTEURS ARTISTIQUES
SOYON YUN
SJ DELUISE

CONCEPTEURS GRAPHIQUE SÉNIOR 2D
DIONISIOS EKFKARPIDIS
MIKE KINNEY

CONCEPTEURS GRAPHIQUE 2D N° 2
SEAN MATOS
PAUL ROBINSON
GAETAN DESIMONE
COREY PETRINI

CONCEPTEUR GRAPHIQUE 2D N° 1
DEREK RAGOS

CONCEPTEUR GRAPHIQUE JUNIOR 2D

AVERY SUTTON

**VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR, PROPRIÉTÉ
INTELLECTUELLE**
LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE
FRANK VITUCCI

MONTAGE PHOTOGRAPHIQUE
JAMIE NELSON
JOSHUA TOTTENHAM

CONCEPTEUR-RÉDACTEUR
STEVE URENA

**VICE-PRÉSIDENT,
SERVICES CRÉATIFS**
JOHN F JONES II

**DIRECTEUR CRÉATION
DES LICENCES MONDE**
JOE GIORNO

**VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR,
SERVICES CRÉATIFS**
STAN STANSKI

**VICE-PRÉSIDENT,
OPÉRATIONS LIÉES AUX ACTEURS**
MARK CARRANO

**VICE-PRÉSIDENTE, AFFAIRES
COMMERCIALES ET JURIDIQUES**
SCOTT AMANN

MUSIQUE

**PRODUCTEUR EXÉCUTIF DE LA
BANDE-SON**
DWAYNE "THE ROCK" JOHNSON

**INFORMATIONS SUR LA MUSIQUE
DISPONIBLES SUR LE SITE [HTTPS://
WWW.2K.COM/WWE2K18/CREDITS](https://www.2k.com/wwe2k18/credits)**

EN ACCORD AVEC LES DROITS
INTERNATIONAUX, PERMISSION
D'UTILISATION, TOUS DROITS RÉSERVÉS.
NE PAS REPRODUIRE.

ATTENTION : « L'ENREGISTREMENT VISUEL
DE CE JEU VIDÉO SUR CASSETTE OU
PELLICULE, AINSI QUE LA REPRODUCTION
DES MUSIQUES DE CE JEU VIDÉO SANS
FORME DE NOTATION MUSICALE SONT DES
INFRACTIONS À LA LOI SANS L'ACCORD
ÉCRIT DU TITULAIRE DU DROIT D'AUTEUR. »

ZLUB COPYRIGHT (C) 1995-2017 JEAN-LOUP
GAILLY ET MARK ADLER

CE LOGICIEL EST FOURNI 'EN L'ÉTAT', SANS
AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE.
LES AUTEURS NE POURRONT ÊTRE EN
AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES DE
TOUT DOMMAGE SURVENU LORS DE
L'UTILISATION DE CE LOGICIEL.

TOUTE PERSONNE EST AUTORISÉE À
UTILISER CE LOGICIEL POUR TOUTE
RAISON, Y COMPRIS DANS UN BUT
COMMERCIAL. IL EST ÉGALEMENT
AUTORISÉ DE L'ALTÉRER OU DE LE
REDISTRIBUER LIBREMENT EN DEHORS
DES RESTRICTIONS SUIVANTES :

1 L'ORIGINE DE CE LOGICIEL NE DOIT PAS
ÊTRE DÉFORMÉE ; VOUS NE POUVEZ PAS
VOUS ATTRIBUER L'ÉCRITURE DU LOGICIEL
D'ORIGINE.

SI VOUS UTILISEZ CE LOGICIEL DANS UN
PRODUIT, LA JOUT DE L'ORIGINE DE CE
LOGICIEL DANS LA DOCUMENTATION
DU PRODUIT EST APPRÉCIÉ MAIS PAS
OBLIGATOIRE.

2 LES VERSIONS ALTÉRÉES DE LA SOURCE
DOIVENT ÊTRE INDIQUÉES COMME TELLES
ET NE DOIVENT PAS ÊTRE REPRÉSENTÉES
À TORT COMME ÉTANT LE LOGICIEL
ORIGINAL.

3 CE MESSAGE NE PEUT ÊTRE RETIRÉ OU
MODIFIÉ DE TOUTE DISTRIBUTION.

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR LES
TITULAIRES DU DROIT D'AUTEUR ET LEURS
COLLABORATEURS 'EN L'ÉTAT' ET NULLE
GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, Y
COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, TOUTE
GARANTIE DE COMMERCIALITÉ ET D'
ADAPTATION À UNE FIN PARTICULIÈRE,
NE PEUT S'APPLIQUER. LA FONDATION
OU SES COLLABORATEURS NE
POURRONT ÊTRE EN AUCUN CAS TENUS
RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE
DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, SPÉCIAL,
DOMMAGES ET INTÉRÊTS OU DOMMAGES
CONSÉCUTIFS (Y COMPRIS, MAIS NON
LIMITÉ À, L'ACQUISITION DE PRODUITS OU
SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE
D'USAGE, DE DONNÉES, DE PROFIT OU
D'EXPLOITATION) QUELLES QU'EN SOIENT
LES CAUSES ET QUEL QUE SOIT LE TYPE
DE RESPONSABILITÉ, CONTRACTUELLE,
OBJECTIVE OU DE DÉLIT CIVIL
(Y COMPRIS PAR NEGLIGENCE OU AUTRE
CAUSE) DÉCOULANT DE QUELQUE FAÇON
QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE
LOGICIEL, MÊME SUR RÉCEPTION D'UN AVIS
CONCERNANT LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

TOUTES LES MARQUES COMMERCIALES
APPARTIENNENT À LEURS PROPRIÉTAIRES
RESPECTIFS. LES NOMS ET LOGOS DES STADES
SONT DES MARQUES COMMERCIALES
APPARTENANT À LEURS PROPRIÉTAIRES
RESPECTIFS ET SONT UTILISÉES AVEC
LEUR PERMISSION.

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

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après "l'Accord") peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le "Site Internet"). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

LE "LOGICIEL" INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU, PAR L'OUVREURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC. VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE", "NOUS", "NOTRE" OU "NOS") AINSI QUE LA CHARTRE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUTS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel et non commercial sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans certains pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000\$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;
- Générer ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre n'importe quel terme, chartre, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES : Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciaux, débloqués, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les "Fonctionnalités spéciales"). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une Monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent

Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité : si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, sous préavis de trente jours, ou immédiatement pour quelque raison que ce soit échappant au contrôle raisonnable de la Société, ou si vous enfreignez une quelconque modalité d'un accord ou d'une charte régissant le Logiciel, y compris le présent Accord, la Charte de confidentialité du Donneur de licence et/ou les Conditions d'utilisation du Donneur de licence.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : Le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, personnages, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les matières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, par les droits sur le matériel de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

CONNEXION À INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités.

COMPTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tierce ou un réseau social, ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte Utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

Si le Logiciel vous permet d'acheter et/ou de gagner en jouant une licence pour utiliser de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, les conditions générales supplémentaires suivantes s'appliquent.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel ("Monnaie virtuelle") et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel ("Biens virtuels"). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limitée régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels pendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VIRTUELS : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploitez au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme "Magasin de logiciels"). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous est à elle-même concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations

supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être créditée sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle crédité et débité sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels sont non transférables d'un jeu au Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.take2games.com/support.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens ou services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de gérer, régler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

PAS DE TRANSFERTS : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence ("Transactions non autorisées") y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'avoir des responsabilités envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pour toutes les pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il y a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes ; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence ; et (iv) d'autres utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur www.take2games.com/privacy, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité. Cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence, que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, et à condition que, si vous êtes un résident d'un état membre de l'Union Européenne, le donneur de licence garantit que le Logiciel remplira les conditions de son objectif et sera de qualité satisfaisante, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence. Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessus et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

VOTRE RESPONSABILITÉ ENVERS LE DONNEUR DE LICENCE

Vous acceptez d'être responsable envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents pour tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FAUTE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SUSMENTIONNÉES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL LE PLUS ÉLEVÉ PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DOUZE (12) MOIS PRÉCÉDENTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRÉSENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 200\$ (USD).

CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RÉSULTANT D'UNE NÉGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NEVOUS CONCERNENT PAS. PAR EXEMPLE, SI VOUS ÊTES UN RÉSIDENT D'UN ÉTAT MEMBRE DE L'UNION EUROPÉENNE, EN DÉPÎT DE TOUTE PROVISION CONTRAIRE CI-DESSUS, LE DONNEUR DE LICENCE EST RESPONSABLE DE TOUTE PERTE OU TOUT DÉGÂT DONT VOUS SERIEZ VICTIME RÉSULTANT DE MANIÈRE RAISONNABLEMENT PRÉVISIBLE D'UNE INFRACTION AU PRÉSENT ACCORD OU D'UNE NÉGLIGENCE DE LA PART DU DONNEUR DE LICENCE, MAIS IL N'EST PAS RESPONSABLE DES PERTES ET DÉGÂTS IMPOSSIBLES À PRÉVOIR. LA PRÉSENTE GARANTIE NE S'APPLIQUE PAS UNIQUEMENT DANS LA MESURE OÙ UNE LIMITATION PRÉCISE DE CETTE GARANTIE EST INTERDITE PAR UNE LOI FÉDÉRALE, D'ÉTAT OU MUNICIPALE QUI NE SAURAIT ÊTRE IGNORÉE. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS, PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DES TELLS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUISENT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSTIONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPRENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS.

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareils mobiles sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique restreint". L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumise aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessus.

RECOURS EN ÉQUITÉ

Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable envers le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés pour tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par le présent Accord, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS

Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE

Cet Accord est régi (sans prendre en compte les conflits ou le choix des principes légaux) par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure aiti lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord. Cependant, si vous êtes résident d'un état membre de l'Union Européenne, vous bénéficierez de toute disposition obligatoire de la loi de protection du consommateur de l'état membre duquel vous êtes résident et vous pourrez engager une action en justice en relation avec le présent Accord dans les tribunaux de l'état membre duquel vous êtes résident.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT : TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licence s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

© 2017 Nintendo, Nintendo Switch et Joy-Con sont des marques de Nintendo. © 2005-2017 tous droits réservés à Take-Two Interactive Software, Inc. et ses filiales. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. La programmation, le nom des talents, les images, portraits, slogans, prises de catch, marques commerciales, logos et copyrights de WWE sont la propriété exclusive de WWE et de ses filiales. © 2017 WWE. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales, logos et copyrights sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Dwayne Johnson, producteur exécutif de la bande son.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Pour tout support technique ou assistance clientèle, rendez-vous sur le site 2K : <http://support.2k.com>. Vous y trouverez des réponses aux questions les plus posées dans la base de données « Knowledge ».

Si cette option ne résout toujours pas votre problème, veuillez soumettre vos questions en cliquant sur l'onglet "ENVOYER UNE DEMANDE"

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

Conformément aux dispositions de l'article 34 de la Loi du 6 janvier 1978 modifié par la Loi du 6 août 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification, ou de suppression des données personnelles vous concernant.

Pour toute demande concernant vos informations personnelles, vous pouvez vous adresser à la société Take-Two Interactive :

par courrier à l'adresse suivante :

Take-Two Interactive France

Webmaster

14, rue de Castiglione

75001 Paris

La collecte de ces données a pour finalité de permettre l'identification des personnes ayant recours aux services après vente proposés par la société Take-Two Interactive et leur conservation ne saurait excéder 2 ans.

En aucun cas, ces données ne sont communiquées à des tiers et la société Take-Two Interactive assure la confidentialité de ces données.

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en oeuvre dans le cadre d'un site internet.

N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).