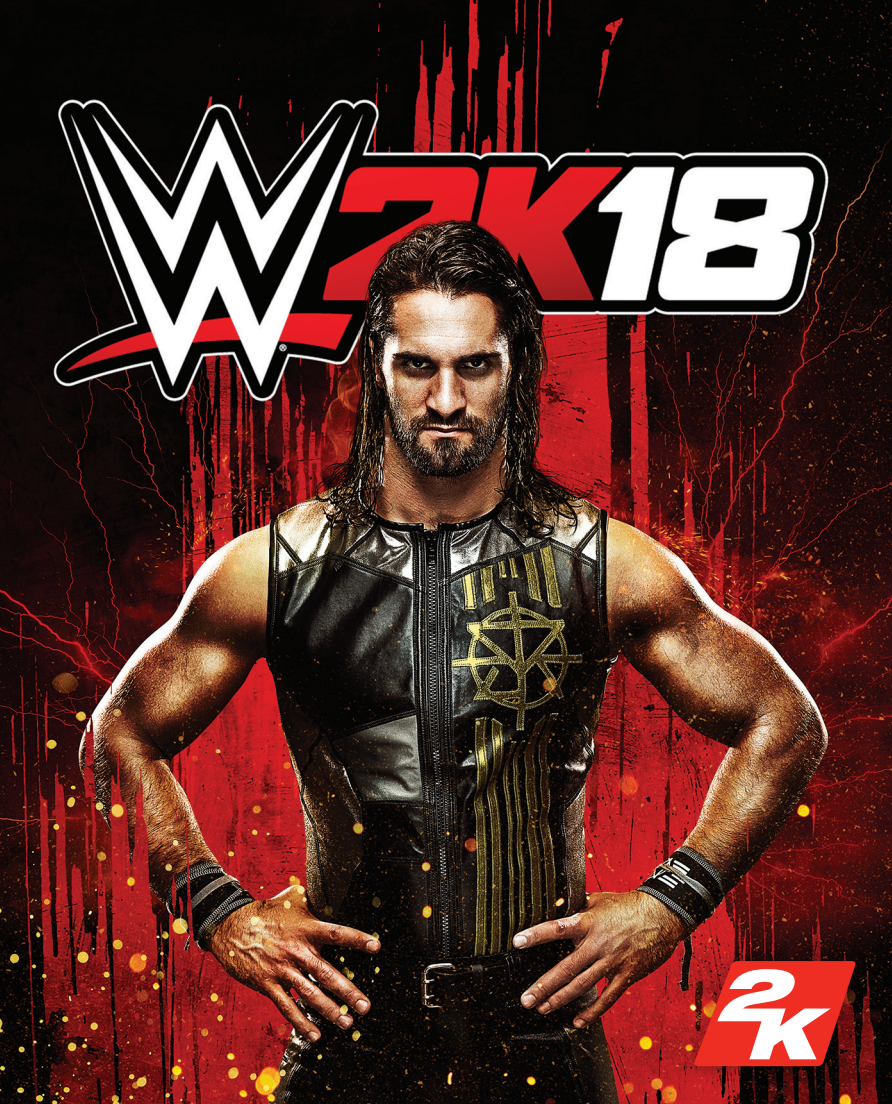

WWE 2K18
2K

Consultez les informations sur la santé et la sécurité dans le menu Paramètres.

POUR COMMENCER

Système PlayStation®4

Avant de commencer un jeu Avant toute utilisation, lire attentivement les instructions fournies avec le système PS4™. La documentation contient des informations sur l'installation et l'utilisation de votre système et d'importantes informations de sécurité.

Pour allumer le système PS4™, appuyez sur la touche d'alimentation. L'indicateur d'alimentation clignote en bleu, puis s'allume en blanc fixe. Insérez le disque **WWE 2K18** dans la fente, avec l'étiquette vers le haut. Le jeu s'affiche dans la zone de contenu de l'écran d'accueil. Sélectionnez le nom du logiciel dans l'écran d'accueil du système PS4™, et appuyez sur le bouton ⊗. Pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel, consultez ce manuel.

Quitter un jeu En maintenant enfoncée la touche ⏻, sélectionnez [Fermer l'application] dans l'écran qui est affiché.

Réafficher l'écran d'accueil à partir d'un jeu Pour revenir à l'écran d'accueil sans quitter un jeu, appuyez sur la touche ⏻. Pour reprendre le jeu, sélectionnez-le dans la zone de contenu.

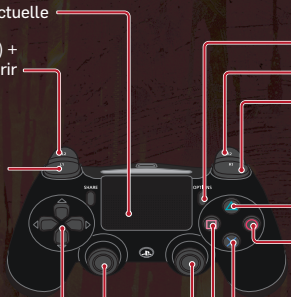
Retirer un disque Quittez le jeu et appuyez sur la touche [eject].

Trophées En réalisant certains objectifs d'un jeu, vous pouvez gagner des « trophées ». Vous pouvez ensuite comparer et partager vos trophées. Remarque : les trophées sont réservés aux comptes Sony Entertainment Network.

Soutien au produit :
http://support.2k.com

Veuillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de WWE 2K18 devraient être disponibles jusqu'au **31 mai 2019**. Toutefois, nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sur avis de 30 jours.

CONFIGURATION DE LA MANETTE



Afficher la cible actuelle

(Maintenir) + Joystick gauche : Courir

L1 Ramasser objet / Grimper
(Appui bref sur) L1 + Joystick gauche vers les cordes/le tablier : Passer sur le tablier

(Maintenir) L1 + Joystick gauche vers les cordes/le tablier : Entrer/sortir du ring

Contrôler la Superstar

⬆ Provoc' Spéciale
⬇ Activer/désactiver coup spécial/ Finisher
⬅ Provoquer la foule
➡ Provoquer adversaire

Pause

R2 Attaques renversées

R1 Attaques renversées/ Système de ciblage corporel (depuis Front Facelock et Adversaire au sol)
R1 + ○ ou ✕ ou △ ou □

Coup spéciale/Finisher
R1 + △ : OMG
Irish Whip (debout)
Placage (près d'un adversaire au sol)

(Appui bref) Front Facelock/ Joystick gauche + (appui bref) Prise normale/ Joystick gauche + (maintenir) Prise forte

Coup
Coup puissant (maintenir)

Repositionner l'adversaire

R3 Cibler un autre adversaire
(quand le ciblage manuel est activé)

PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/ATTAQUES

Un nombre limité de personnes peuvent éprouver des symptômes d'épilepsie ou des étourdissements lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou lumières clignotantes. L'exposition à certains motifs lumineux ou à certaines images d'arrière-plan sur un écran de télévision ou dans un jeu vidéo peut déclencher des crises d'épilepsie ou des étourdissements chez ces personnes. Ces conditions peuvent déclencher des attaques ou des symptômes d'épilepsie non détectés auparavant chez des personnes qui n'ont jamais été sujettes à des attaques ou à des crises d'épilepsie. Pour toute personne sujette à des crises d'épilepsie ou ayant déjà subi des attaques ou des étourdissements, il est fortement conseillé de consulter un médecin avant d'envisager de jouer.

Toute personne éprouvant un ou plusieurs des symptômes ou des problèmes de santé suivants doit IMMÉDIATEMENT arrêter de jouer et consulter un médecin avant de reprendre un jeu :

- étourdissements,
- vision altérée,
- tics oculaires ou musculaires,
- perception altérée,
- désorientation,
- attaque,
- mouvements involontaires ou convulsions.

VOUS NE DEVEZ PAS REPRENDRE UN JEU SANS L'ACCORD DE VOTRE MÉDECIN.

Conseils pour utiliser les jeux vidéo de manière à éviter les risques d'attaque

- Utilisez les jeux dans un endroit bien éclairé et installez-vous aussi loin que possible de l'écran de télévision.
- Évitez les téléviseurs grand écran. Utilisez le plus petit écran de télévision possible.
- Évitez toute utilisation prolongée du système PS4™. Faites une pause de 15 minutes par heure de jeu.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou en manque de sommeil.

Images 3D

Certaines personnes peuvent ressentir une gêne (tension, fatigue oculaire, nausées) pendant le visionnement d'images vidéo en 3D ou la lecture d'un jeu vidéo en 3D stéréoscopique sur un téléviseur compatible 3D. Si vous ressentez une telle gêne ou toute autre sensation de malaise, arrêtez immédiatement d'utiliser votre téléviseur jusqu'à ce que la gêne s'estompe. SCE conseille à tous les utilisateurs d'observer des pauses régulières durant le visionnement de vidéo en 3D ou la lecture de jeu vidéo en 3D stéréoscopique. La durée et la fréquence de ces pauses nécessaires peuvent varier d'une personne à une autre : prenez des pauses suffisamment longues pour que le problème s'estompe. Si les symptômes persistent, consultez

un médecin. Notez que la vision chez les enfants en bas âge (surtout avant 6 ans) est toujours en développement. Avant de permettre à votre enfant de regarder des vidéos en 3D ou de jouer à des jeux en 3D stéréoscopique, consultez son pédiatre, ophtalmologiste ou un autre médecin. Pour garantir que les recommandations ci-dessus sont respectées, les jeunes enfants doivent être placés sous la supervision d'un ou plusieurs adultes. Lorsque vous utilisez un périphérique compatible 3D avec votre PlayStation®4, vous devez lire le manuel d'utilisation de ce périphérique et consulter us.playstation.com/support/3D pour toute information mise à jour.

Conseils de sécurité pour la manette sans fil DUALSHOCK®4

- Si vous vous sentez fatigué ou si vous éprouvez une sensation désagréable ou une douleur dans les mains ou dans les bras pendant l'utilisation de la manette sans fil DUALSHOCK®4, arrêtez immédiatement de l'utiliser. Si les symptômes persistent après l'arrêt, consultez un médecin.
- La fonctionnalité de vibrations de la manette sans fil DUALSHOCK®4 risque d'aggraver les blessures existantes. N'utilisez pas la fonction de vibrations si vous avez des blessures ou des problèmes osseux, articulaires ou musculaires aux mains ou aux bras. En cas de maladie ou de blessure, ne jouez à aucun jeu utilisant la fonction de vibrations de la manette sans fil DUALSHOCK®4 sans avoir désactivé la fonctionnalité de vibration.
- Évitez toute utilisation prolongée de la manette sans fil DUALSHOCK®4. Accordez-vous une pause toutes les 30 minutes environ.
- Notez que certains logiciels activent la fonctionnalité de vibrations par défaut. Pour désactiver la fonctionnalité de vibrations, appuyez sur le bouton PS de la manette et sélectionnez [Paramètres manette]>[Fonctionnalité de vibrations]>[Non].
- Si vous éprouvez un ou plusieurs des problèmes de santé suivants, vous devez cesser IMMÉDIATEMENT l'utilisation du système. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.
  - Étourdissements, nausées, fatigue ou symptômes semblables à ceux du mal de mer.
  - Inconfort ou douleur dans une partie du corps (yeux, oreilles, mains ou bras).

Avis de sécurité sur la manette de détection de mouvements

Lorsque vous utilisez la manette de détection de mouvements, efforcez-vous de la maintenir à au moins 20 cm de votre visage.Lorsque vous utilisez la manette de détection de mouvements, prenez les précautions ci-dessous.

- Si la manette heurte une personne ou un objet, cela risque d'entraîner des blessures ou des dommages.
- Portez toujours la dragonne de la manette.
- Tenez la manette fermement pour éviter qu'elle tombe.
- Serrez la dragonne à l'aide du dispositif de verrouillage.
- Donnez-vous assez d'espace pour utiliser la manette de manière sécuritaire.
- Tenez l'autre manette fermement.

COMMANDES DU JEU

PRISES

Prise normale :
Joystick gauche ⬆/⬇/⬅/➡ + ⊗

Prise forte :
Joystick gauche ⬆/⬇/⬅/➡ + maintenir ⊗

Faire tourner l'adversaire :
Joystick droit ⬅ ou ➡

Snapmare en position assise :
Joystick droit ⬇

FRONT FACELOCK

Lock Up : pour exécuter un Front Facelock sur l'adversaire, appuyez sur ⊗ en gardant le joystick gauche à la position neutre.

Attaque (prise) :
Joystick gauche ⬆/⬇/⬅/➡ + ⊗

Prise élémentaire : ⊗ lorsque le joystick gauche est en position neutre

Soumission : Maintenir ⊗

Frapper : ▣

Traîner l'adversaire : Utiliser R2 et déplacer le joystick gauche dans n'importe quelle direction

Irish Whip : ◎

Relâcher Front Facelock : L1

Ciblage corporel : R1 + ◎ ou ⊗ ou △ ou ▣

TRAÎNER

Saisissez votre adversaire à l'aide d'un Front Facelock et appuyez sur R2 pour le traîner. Vous pouvez également traîner un adversaire qui est debout ou à genoux en maintenant R1 tout en appuyant sur R2. Lorsque vous êtes en défense et debout, vous pouvez échapper à un adversaire qui vous traîne. Pour cela, appuyez rapidement sur ◎. Si vous voulez traîner un adversaire alors que celui-ci est au sol, maintenez R2.

Attaque environnementale : Orientez le joystick gauche dans une direction + maintenez ▣. Pour lancer l'adversaire par-dessus les cordes, orientez le joystick gauche dans la direction souhaitée + maintenez R1 et ▣.

Irish Whip : ◎

Snapmare : Joystick droit ⬇

Front Facelock : ⊗

Lâcher : L1

PORTER

Soulevez un adversaire debout et accédez au mode Porter en maintenant R1 et en orientant le joystick droit vers ⬆/⬇/⬅/➡. Vous pouvez également interrompre certaines prises pour porter votre adversaire en maintenant R1 lorsque vous passez en mode Porter. En défense, vous pouvez échapper à une prise Porter en appuyant rapidement sur ◎.

Prise : ⊗

Attaque environnementale : Orientez le joystick gauche dans une direction + maintenez ▣.

Changer de position : Joystick droit ⬆/⬇/⬅/➡

REPOSITIONNER L'ADVERSAIRE

Utilisez le joystick droit pour repositionner un adversaire à terre ou sonné.

ADVERSAIRE AU SOL

Soulever l'adversaire : Joystick droit ⬆

Retourner l'adversaire : Joystick droit ⬅/➡

Soulever l'adversaire en position assise : Joystick droit ⬇

Depuis la tête, le côté ou les pieds, vous pouvez exécuter les actions suivantes :

Prise : ⊗

Attaque puissante : Maintenir ▣

Soumission : Maintenir ⊗

Ciblage corporel : R1 + ⊗

SOUMISSION

Effectuez un mouvement circulaire à l'aide du joystick droit pour déplacer le curseur pendant le mini-jeu de soumission.

En tant que défenseur (bleu), évitez le curseur (rouge) de l'agresseur! Emparez-vous de l'orbe brillant pour en finir avec votre adversaire ou vous échapper!

SOUMISSIONS (ALT.)

Une option alternative de soumission est également disponible dans ***WWE 2K18***. Si elle est sélectionnée, l'attaquant et le défenseur doivent appuyer le plus rapidement possible sur les touches ⊙/⊗/△/▣ affichées pendant la soumission.

Ouvrez l'œil (et le bon) : la touche sur laquelle il faut appuyer change au cours de la tentative de soumission.

TOMBÉS

Pour vous dégager, appuyez sur la touche ⊗ lorsque la jauge atterrit dans la zone cible.

Si vous possédez la capacité Rope Break et que vous vous trouvez à proximité des cordes, appuyez sur la touche ⊙ lorsque vous y êtes invité pour exécuter la technique Rope Break.

Tombés avec triche
Si vous possédez la capacité « Tombé avec triche » et que votre adversaire est couché à proximité des cordes, maintenez ⊙ pour exécuter un tombé avec triche!

CONTRES

Icône R2 : Contre normal. Cette technique permet de réaliser un seul et unique contre. Nécessite un point de contre.

Icône R2 verte : Renversement mineur. Cette technique permet de réaliser un contre majeur. Nécessite un point de contre.

Icône R2 orange : Renversement majeur. Dernière occasion de renversement pour cette prise. Nécessite deux points de contre.

Les contres importants nécessitent plus de points de contre, mais affaibliront temporairement votre adversaire.

ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN

Faire tourner l'adversaire : Joystick droit ⬅/➡

Soulever l'adversaire et le positionner sur la corde du haut : Joystick droit ⬆

Placer l'adversaire en Tree of Woe (tête en bas dans un coin) : Joystick droit ⬇

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Positionner l'adversaire sur la corde du milieu (état sonné) : Joystick droit ⬅ ou ➡

ENCHAÎNEMENT DE CATCH

L'enchaînement se produit au début de match 1 vs 1 ou Tag Team si les deux Superstars tentent de s'empoigner au même moment. Vous pouvez également déclencher cette technique en maintenant R1 et en appuyant sur ✕.

Essayez alors de prendre le dessus en choisissant une prise d'enchaînement (□, △, ✕). En pleine prise d'enchaînement, utilisez le R pour trouver la position idéale. L'attaquant peut également frapper (□) ou faire une clé (✕) à son adversaire.

ÉCHELLE

Montez au sommet d'une échelle et exécutez une attaque plongeante sur un adversaire se trouvant à côté du ring. Pour poser une échelle sur les cordes, déplacez le joystick gauche vers les cordes, maintenez R1, puis appuyez sur L1.

ROULADE

Après avoir exécuté une roulade, vous restez à côté du ring pendant que la jauge de roulade se remplit, après quoi, vous récupérez, et recevez un avantage. Vous pouvez appuyer sur ✕ lorsque la jauge est orange pour reprendre des forces plus vite, mais vous écoperez d'une pénalité.

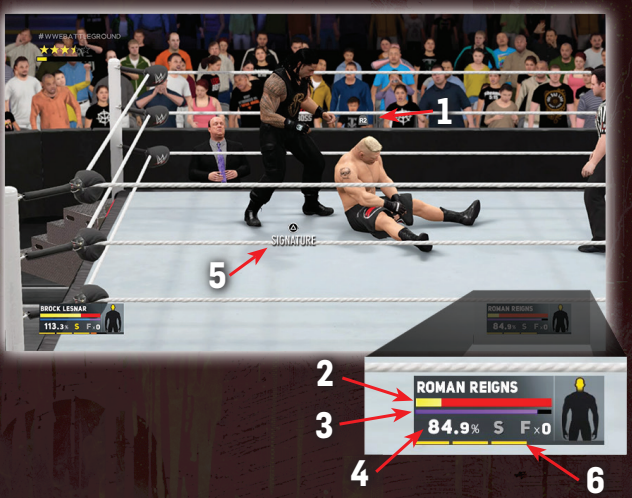
TABLE

Remplissez la jauge "Brise table" de votre adversaire à l'aide de tables. Vous pourrez ainsi débloquer des techniques "Prises de table", et faire passer l'adversaire à travers une table sans avoir recours à un finisher table. L'icône « Brise table » indique le moment auquel il est possible de réaliser une prise de table (en appuyant sur ✕). Si l'adversaire est adossé à une table, un coup en course peut également le faire passer à travers la table.

VISÉE MANUELLE

Dans ***WWE 2K18***, la visée manuelle est activée par défaut. Vous pouvez basculer sur une autre cible en appuyant sur R3. Le nom de votre nouvelle cible s'affichera quelques instants au-dessus de la tête de votre Superstar.

ÉCRAN DU JEU



1. Invite renversement : Appuyez sur R2 au bon moment pour contrer l'attaque de l'adversaire.

2. Jauge de santé : Ne perdez pas de vue votre santé lorsque vous subissez des dégâts.

3. Jauge d'endurance : Lorsque cette jauge est vide, en plus de bouger et de récupérer plus lentement, vous ne pouvez plus courir.

4. Jauge de momentum : Prenez de l'élan en exécutant des attaques et des provocations. Atteignez 100 % pour gagner un Coup spécial et 150 % pour obtenir un Finisher.

5. Coup spécial/Finisher : exécutez un Coup spécial/Finisher en appuyant sur △ quand l'invite s'affiche

6. Contres : Indique le nombre de contres disponibles. Remarque : ils se régénéreront petit à petit.

CRÉATIONS WWE

La suite de création de ***WWE 2K18*** vous permet de personnaliser votre expérience au sein de la ***WWE*** grâce à une gamme d'options plus complète que jamais.

Vidéo personnalisée : Vous pouvez créer vos propres vidéos à utiliser sur le Titantron pendant votre entrée.

Victoire personnalisée : Vous pouvez créer votre propre victoire « Gentil et Méchant » à partir de votre Superstar personnalisée ou de toute Superstar de la ***WWE***.

Meilleurs moments : Vous pouvez enregistrer n'importe quelle partie du match pour créer une vidéo personnalisée (désormais, il est même possible d'utiliser une caméra libre). Sauvegardez les moments forts en plein match sans nécessité d'encoder le fichier.

Superstars personnalisées : Créez votre propre Superstar personnalisée avec les modèles et concepts de ***WWE 2K***, ou personnalisez une sélection de Superstars ***WWE***!

Entrée personnalisée : Choisissez parmi de nombreuses options pour que votre Superstar fasse une entrée percutante.

Techniques personnalisées : Faites votre choix parmi des centaines de techniques pour donner à votre Superstar un arsenal de coups qui lui permettra de dominer sur le ring.

Championnat personnalisé : Créez des titres de championnat ou personnalisez les titres actuels de la ***WWE***.

Arène personnalisée : Concevez une arène adaptée à l'action décoiffante de la ***WWE***. Au programme : nouveaux rings et poteaux, ainsi qu'environnements inédits.

Logo personnalisé : Éveillez l'artiste qui sommeille en vous et concevez vos propres logos personnalisés.

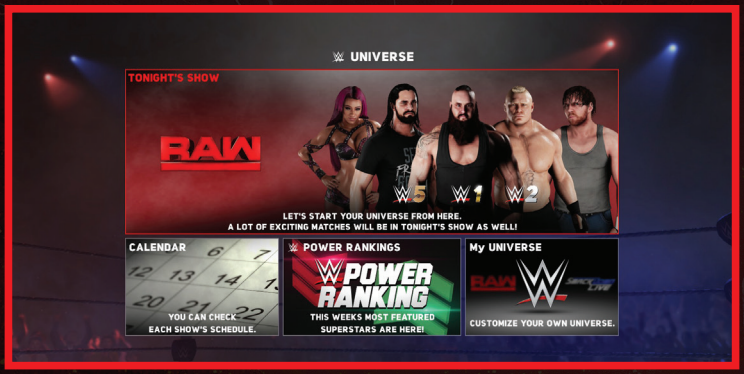
NOUVEAUX types de match personnalisé : nouveau système de création de matchs qui vous permet de personnaliser et créer des types de matchs inédits. Grâce à une intégration complète au mode Univers, vous pouvez personnaliser entièrement votre « marque ».

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

CUSTOM SUPERSTAR/MALE
30,000
L1
FACE
BODY
ATTIRE
NAME INFORMATION
PERSONAL INFORMATION
MENU SCREEN POSE
OPTIONS
ACCEPT
R1
FACE
HEAVYWEIGHT
HEIGHT 6'4"
WEIGHT 262 lbs
STRONG STYLE
FACE CUSTOMIZE
FACE PHOTO CAPTURE
FACE DEFORMATION
FACE TEMPLATE
DEFAULT
RING ATTIRE
SELECT
BACK
INFO
L3 CAMERA OPTIONS
R ROTATE
L2 ZOOM OUT
R2 ZOOM IN

MODE UNIVERS WWE

Dans ***WWE 2K18***, le mode Univers ***WWE*** vous plonge au cœur de la ***WWE*** comme jamais auparavant. Organisez des rencontres et programmez des matchs et des PPV où figurent les Superstars de votre choix, créez des rivalités et alliances ou regardez les catcheurs et catcheuses transpirer sans aucune intervention de votre part! Grâce aux promos et intrusions, désormais disponibles dans ce mode, les Superstars ont de nouvelles occasions fantastiques de se faire mousser pendant les spectacles. L'interface mise à jour met en avant les événements majeurs de chaque spectacle, permettant ainsi aux joueurs d'obtenir des renseignements au sujet de leurs Superstars et champions favoris. Notre nouvelle présentation des matchs vous offre une expérience authentique de la ***WWE***. Vous pouvez participer à des spectacles de l'Univers ***WWE*** comme si vous les regardiez à la télévision.



MACARRIÈRE

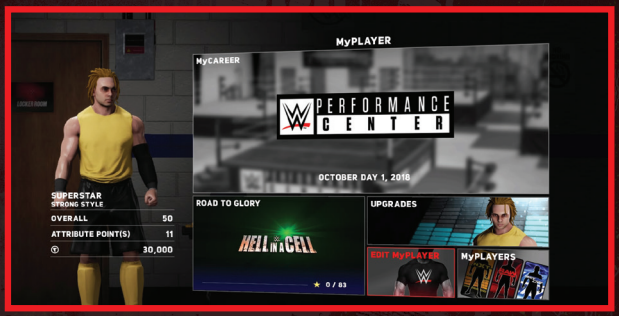
Le mode MaCARRIÈRE vous permet d'incarner une Superstar de la WWE. Que vous soyez dans le ring ou non, chacune de vos décisions sera lourde de conséquences. Lors d'une MaCARRIÈRE prolongée, vous pourrez explorer librement les coulisses et développer des stratégies sur l'art et la manière de devenir une étoile de la WWE. Faites des choix difficiles lorsque vous discutez avec les cadres et collègues de la WWE. Tendez une embuscade aux autres Superstars de la WWE. Exigez un entretien avec Renee Young pour devenir plus célèbre. C'est à vous de choisir la manière dont vous vous forgerez une réputation au sein de la WWE.

En coulisses, vous rencontrerez de nombreuses personnalités. Faites-vous bien voir par les directeurs et les Superstars de la WWE dans l'espoir d'être sélectionné pour WrestleMania. Disputez des matchs aux côtés de célèbres Superstars et Légendes de la WWE... ou encore de grands pontes du catch ! À mesure que vous vous faites un nom au sein de la WWE, débloquez des récompenses exceptionnelles telles que l'accès au bureau de Vince McMahon ou encore la possibilité d'influer sur le spectacle auquel vous participez. Organisez des matchs fantastiques et des promos captivantes pour faire comme Stone Cold Steve Austin et John Cena, et accéder à des championnats personnalisés uniques en leur genre.

Profitez d'une intrusion MaCARRIÈRE de longue haleine. Vous rencontrerez désormais vos amis en coulisses. Faites équipe en tag-team avec eux... ou tendez-leur des embuscades (ils deviendront alors vos ennemis jurés). Toutes ces décisions vous appartiennent et influeront sur la manière dont votre propre WrestleMania se déroulera.

MONJOUEUR

Créez votre « MonJOUEUR » pour disputer des compétitions en mode « MaCARRIÈRE » et « ROAD TO GLORY ». Chaque MonJOUEUR choisit un style de combat parmi les huit disponibles : High Flyer, Showboat, Striker, Technician, Brawler, Strong Style, Powerhouse et Giant. Chaque style de combat se distingue par ses propres forces et faiblesses. Améliorez votre MonJOUEUR en progressant au sein des modes MaCARRIÈRE et ROAD TO GLORY (gagnez des points d'attributs et débloquez de nouveaux éléments et des techniques inédites de Superstar).



ROAD TO GLORY

ROAD TO GLORY est une toute nouvelle expérience en ligne où les MonJOUEUR du monde entier s'affrontent. Tous les jours, participez à vos types préférés de matchs pour gagner des boosts, des éléments de Superstar et de la monnaie virtuelle. Augmentez votre niveau, puis personnalisez votre MonJOUEUR pour avoir une longueur d'avance sur vos adversaires. Vous vous demandez si vous avez les tripes pour participer à de vrais événements PPV et défier vos Superstars favorites de la WWE pour gagner la récompense spéciale? Ayez-en le cœur net!

WWE 2K18 - CRÉDITS DU JEU

YUKE'S

PRODUCTEUR/VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR
HIROMI FURUTA

DIRECTEUR TECHNIQUE
HIROKI UENO

DIRECTEUR CRÉATIF SÉNIOR
TAKU CHIHAYA

DIRECTEUR SÉNIOR DE LA GESTION TECHNIQUE
SHINTARO MATSUBARA

DIRECTEURS ARTISTIQUES SENIORS
YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS
TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

DIRECTEURS TECHNIQUES
TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA
REIJI SATO

DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERFACE
KAZUNARI NIKE

DIRECTEUR SÉNIOR, CONCEPTION DU JEU
NAOTO UENO

DIRECTEURS, CONCEPTION DU JEU
SHINSUKE GOTO
SHINICHI MIYAMOTO

DIRECTEURS ARTISTIQUES
KOJI MAKINO
TAKASHI KOMIYAMA
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA
CHIZURU OGURA
TSUKASA HORI

ÉQUIPE R&D

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO
PROGRAMMEURS PRINCIPAUX
MA WENCHAO
TOSHIAKI ISHIHARA
YOSHIRO AOKI
YOUSUKE SAWADA

PROGRAMMEUR
KAZUKI IIBOSHI

V.-P. SÉNIOR/RESPONSABLE, CRÉATION
NORIFUMI HARA

DIRECTEURS TECHNIQUES ASSISTANTS
MASASHI ISHIKAWA
JUNICHI TAGUCHI
KOJI HAYASHI
SHOTARO NOTSU

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

PROGRAMMEURS
KOSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO
KOJI KURI
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
KOUHEI MASUDA
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
RYOUHEI 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

ASSISTANT MANAGER, PROGRAMME
FUMIO YURUGI

ASSISTANTS, PROGRAMME SYSTÈME
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

ASSISTANTS DU DIRECTEUR, CONCEPTION DU JEU
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA
TETSUYA SETA

CONCEPTEURS PRINCIPAUX
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
MAKOTO YANO
BRYAN WILLIAMS

CONCEPTEURS DU JEU
MIHO WATANABE
DAISUKE OHNO
TATSUYA WATANABE
AKIHIDE IKE
MIKI KUROIWA

CONCEPTEURS, SON
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI

INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX, MODELAGE
KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BANBA
TAKASHI KIMURA
KYOHEI HOSOMI

INFOGRAPHISTES, MODELAGE
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 ASSISTANT, INTERFACE
SATOSHI KAKUTANI

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

DIRECTEURS ASSISTANTS, ANIMATION
MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
DAI IWASAKI

ANIMATEURS PRINCIPAUX
DAIJIRO KAKINUMA
TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
TATSUYA SHIMOZAKI
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, DÉVELOPPEMENT DU JEU
NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAOKA
SAYAKA MORISHIMA

ASSISTANTS, PARAMÈTRE DES ANIMATIONS
JUNPEI YAMAGUCHI
ARASHI MATSUOKA
SHUNSUKE MATSUNAMI
TSUYOSHI KIMURA
SHINYA TATE
YUKIHITO ONO

DIRECTEUR ASSISTANT, AQ
MASAKI IZUOKA

MANAGERS PRINCIPAUX, AQ
MASAYUKI SONEDA
MAMORU OZAKI

MANAGER, AQ
TAKAMASA UCHIDA

TESTEUR
KINO SAKAGAMI

MANAGER, TRADUCTION
DEREK KESSLER

TRADUCTEURS
LEO KING
ADAM SEACORD

PHOTOGRAPHES, OBJECTIFS
SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

SOUTIEN INFORMATIQUE
KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
SYUJI MATSUDAIRA
NORIHIRO MIYATA

SOUTIEN ADMINISTRATION
YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO

SERVICE JURIDIQUE
KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

SERVICE FINANCIER
NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT,LLC.
RYU TAKADA
TOSHIJI 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 SUPPLÉMENTAIRES (COLLABORATION)
DIGITAL HEARTS CO.,LTD.
G-STYLE CO.,LTD.
CREEK & RIVER CO.,LTD.
IMAGINARYPOWER,INC.
PEACE CO.,LTD.
FORO GRAFICO CO.,LTD.

CRÉATION MÉDIA VIDÉO FOURNIE PAR POND5

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
TOUTE L'ÉQUIPE DE YUKE

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

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL CONCEPTS

PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS
GREG THOMAS

V.-P.E., DÉVELOPPEMENT DES SPORTS
JEFF THOMAS

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
MARK LITTLE

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
LUKE WASSERMAN

PRODUCTEUR SÉNIOR
ARNAUD FREY

PRODUCTEURS
ALEXANDER JONES
COLIN O'HARA

MANAGER, LICENCE
STEVE ISLAS

ASSISTANTS DE PRODUCTION
DINO ZUCCONI
NATHAN CRAIG

CONCEPTEUR SÉNIOR
JASON VANDIVER

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

INGÉNIEUR EN LIGNE SÉNIOR
IGOR PEVAC

INGÉNIEUR SÉNIOR, LOGICIELS
KYUNG-KUN KO

PROGRAMMEURS
ANAND MADHAVAPEDDY
DAVID HIND
ERIK STANSBERY
ROMAIN SOSON

DIRECTEUR DU STUDIO SON, AUDIO
JOEL SIMMONS

DIRECTEUR DU SON, AUDIO/SON
VINCE PONTARELLI

MANAGER DU SON, AUDIO
SEAN CHARLES

CONCEPTEUR PRINCIPAL, AUDIO/SON
JOSH JONES

CONCEPTEUR SYSTÈME, AUDIO/DIALOGUE
BRYAN SHERRILL

PRODUCTEUR ASSOCIÉ, AUDIO
PATRICK JARRET

INGÉNIERIE SUPPLÉMENTAIRE ET TECHNOLOGIE AUDIO
DANIEL GARDOPEE
TODD GUNNERSON

DOUBLEURS
MICHAEL COLE
COREY GRAVES
BYRON SAXTON
JOJO OFFERMAN

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :
STEVE ISLAS

SKYWALKER SOUND
JOHN ROESCH AND CREW

DIRECTEUR CRÉATIF
LYNELL JINKS

INFOGRAPHISTE PRINCIPAL, PERSONNAGES
JONATHAN GREGORY

INFOGRAPHISTE SÉNIOR, PERSONNAGES
YUKI TAKAHASHI

INFOGRAPHISTES
AL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD

RESPONSABLE, ÉQUIPE DE L´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 PEPONIS
BRIAN RUST
KAMRON EWING
JOSH HOJ
DAVID YUEN
PREET UPPAL
PANOP BOONSNONGCHEEP

MANAGER, TRADUCTION
YURI TANAKA

TRADUCTEURS
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX - ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL CONCEPTS
DREW COMO
DARIN ITO
NOBU TASUCHI
CELIAN VARINI
JACK LEUNG
CHRIS KALOS
SABINE BLAIR
JOHN FRIAR
BRUNO BUZZETTI
JOSH ATKINS
ROBERT CLARKE
ETIENNE GRUNENWALD
ERIC MASSOUD

SOUS-TRAITANTS EXTERNES, ÉQUIPE 2K WWE

PHOTOGRAPHE
DAVID KNOX

PHOTOGRAPHE ASSISTANT
SHANE BARTLETT

SCÉNARISTES
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

PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL
ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

P.-D. G.
MANVENDRA SHUKUL

DIRECTEUR, CRÉATION
ROBERT OLSON

MANAGER PAYS, JAPON
KAI GUSHIMA

RESPONSABLE, PROJET
SURENDRA KUMAR SINGH

INFOGRAPHISTE, RIGGING
IMRAN

INFOGRAPHISTES, 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

INFOGRAPHISTES, CQ
DEVANSHU TYAGI
RUPESH PATEL

RERMERCIEMENT SPÉCIAUX

MANAGER SÉNIOR, COMPTE
MIEKO NAKAJIMA

MANAGER PRINCIPAL, PROJET
MANISH BHANDARI

MANAGER, PROJET
VIKRANT

COORDINATEURS, PROJET
MUDASIR NAQSHBANDI
SHIVANGI CHAURASIA

TRADUCTEURS SÉNIORS PRINCIPAUX
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 ASSOCIÉ
HU HAIJIANG

MANAGER, PROJET
LI NING

DIRECTEUR ARTISTIQUE
LI NING

INFOGRAPHISTE, TECHNIQUE
LI NING

INFOGRAPHISTES
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, INFOGRAPHIE
MINH THU
YANG PEILIN
WANG SHUYUN
CHEN LIN

CHEFS D´ÉQUIPE
THANH TRUC
JIN XIYUN
MENG LINGCHEN

INFOGRAPHISTES
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

P.-D. G.
HARLEY ZHAO

PRODUCTRICE
SHIRLEY TANG

MANAGERS, PROJET
ARROYO LI
JULY WANG

DIRECTEUR ARTISTIQUE
CHENG LIANG

RESPONSABLE, ÉQUIPE
XIAODONG HAN

CHEF DE PROJET (VISUELS)
YONGCHUN XIE

CHEF DE PROJET (TECH)
QIAN WANG

VÉRIFICATION QUALITÉ (VISUELS)
BEI ZHEN
YALI GAO
XIUJUAN KONG

VÉRIFICATION QUALITÉ (TECH)
YUHUA WANG
LEI LU

INFOGRAPHISTES (VISUELS)
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
RONGIJIAN LING
LIANG WEI
SHUO WANG
YIMING LI
JIANGWEI WAN
LIZHE WANG
LINZHAN FANG
SHIGUANG SONG
SHNGPENG YUAN
HUA JIANG

INFOGRAPHISTE (TECH)
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

PRODUCTEURS
WONG CHENG FEI
KEN FOONG
KEN LAI

MANAGER, PRODUCTION
KEVIN LAI HAN WEN

MANAGER, PROJET
SAXON CHONG RI HUI

DIRECTEUR ARTISTIQUE
SHAWN VAN HEE HOW

RESPONSABLE, PROJET
ARIS CHAN KAH HUI

INFOGRAPHISTES
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

BALAYAGE NUMÉRIQUE ET RÉTOPOLOGIE

PIXELGUN STUDIO

DIRECTEUR CRÉATIF
ANTON DAWSON

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
MAURICIO BAIOCCHI

CHEF, PRODUCTION NUMÉRIQUE
JIM GIBBS

PRODUCTEUR, ACQUISITION
MARTIN MACDONALD

SUPERVISEUR, GRAPHISMES
BRIAN FREISINGER

INFOGRAPHISTES, GRAPHISMES
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 ELLERING
BRITTANY BAKER

UXMAGICIANS INC.

DIRECTEUR CRÉATIF
ALFONZO « ZO » BURTON

DIRECTEUR, IU/UX
JOZIAS DAWSON

DIRECTEUR GÉNÉRAL
JAMIE LYNN

SERVICES DE MISE EN ŒUVRE EN LIGNE

PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT
CHRISTOPH PECH

2K PUBLISHING

PRÉSIDENT
DAVID ISMAILER

PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS
GREG THOMAS

V.-P. DÉLÉGUÉ, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS
JEFF THOMAS

2K - DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF
JOSH ATKINS

DIRECTEUR CRÉATIF
ERIC SIMONICH

DIRECTEUR SÉNIOR, PRODUCTION CRÉATIVE
JACK SCALICI

MANAGER SÉNIOR, PRODUCTION CRÉATIVE
JOSH ORELLANA

ASSISTANTS, PRODUCTION CRÉATIVE
WILLIAM GALE
CATHY NEELEY
MEGAN ROHR

CHERCHEUR SÉNIOR, MARCHÉS
DAVID REES

MANAGER, TESTS UTILISATEURS
FRANCESCA REYES

SUPERVISEUR, CAPTURE DE MOUVEMENTS
DAVID WASHBURN

MANAGER, SCÈNE CAPTURE DE MOUVEMENTS
ANTHONY TOMINIA

TECHNICIENS, SCÈNE CAPTURE DE MOUVEMENTS
JEN ANTONIO
EMMA CASTLES
JEREMY SCHICHTEL
ALEXANDRA GRANT
CHRISTOPHER BARTON

MANAGER, PRODUCTION DE CAPTURE DE MOUVEMENTS
CHARLES GHISLANDI

MANAGER 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 MÉDIA, CAPTURE DE MOUVEMENTS
J. MATEO BAKER

ASSISTANT AUDIO, CAPTURE DE MOUVEMENTS
ANDREW HANSON

DIRECTEUR SÉNIOR, DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL
TIM HOLMAN

2K CORE TECH

V.-P., TECHNOLOGIE
MARK JAMES

MANAGER DES OPÉRATIONS
PETER DRISCOLL

PRODUCTEUR
JASON JOHNSON

ASSISTANT DE PRODUCTION
GREG VARGAS

DIRECTEUR TECHNIQUE
TIM HAYNES

DIRECTEUR TECHNIQUE EN LIGNE
LOUIS EWENS

DIRECTEUR TECHNIQUE, INFOGRAPHIE
JONATHAN TILDEN

INFOGRAPHISTE PRINCIPAL, TECHNIQUE
KRIS DEMARTINI

INGÉNIEUR SÉNIOR, LOGICIEL
MITCHELL FISHER

INGÉNIEUR, LOGICIEL
JASON HOWARD

INGÉNIEUR JUNIOR, LOGICIELS
HARRY HSIAO

INGÉNIERIE EN LIGNE, TECHNOLOGIE 2K PRINCIPALE

INGÉNIEUR PRINCIPAL, LOGICIELS
ADAM LUPINACCI

INGÉNIEUR EN CHEF, LOGICIELS
ALBERTO COVARRUBIAS

INGÉNIEUR SÉNIOR, LOGICIELS
SCOTT BARRETT

INGÉNIEUR, OPÉRATION DÉVELOPPEMENT
TIM LYNCH

INGÉNIEURS, LOGICIEL
SOURAV DEY
TAYLOR OWEN-MILNER

INGÉNIEURS JUNIORS, LOGICIELS
ALEC BROWNLIE
JAMES DRYDEN

TESTEURS, AQ
MACKENZIE HUME
KEITH VEDOL

2K MARKETING

V.-P, COMMERCIALISATION
CHRIS SNYDER

DIRECTEUR, MARKETING
BRYCE YANG

MANAGER, MARKETING NUMÉRIQUE/SOCIAL
BRYAN VORE

MANAGER ASSOCIÉ, MARQUE
ROBERT HEARON

MANAGER ASSOCIÉ, MARQUE
RAMON ARANDA

COORDINATEUR, MARKETING
MITCHELL JAGODINSKI

V.-P., COMMUNICATIONS (AMÉRIQUES)
RYAN JONES

MANAGER SÉNIOR, COMMUNICATIONS
JAIME JENSEN

DIRECTRICE SÉNIOR, PRODUCTION MARKETING
JACKIE TRUONG

MANAGER PROJET, PRODUCTION MARKETING
HEIDI OAS

MANAGER, PRODUCTION DE MARKETING
HAM NGUYEN

CONCEPTEUR, PRODUCTION
NELSON CHAO

CONCEPTEUR SÉNIOR
CHRISTOPHER MAAS

INFOGRAPHISTE, PRODUCTION
CHRIS CRATTY

DIRECTEUR, PRODUCTION VIDÉO
KENNY CROSBIE

MONTEURS VIDÉO/CONCEPTEURS, GRAPHISMES ANIMÉS
MICHAEL REGELEAN
ERIC NEFF

MANAGER ASSOCIÉ, PRODUCTION VIDÉO
NICK PYLVANAINEN

DIRECTEUR CRÉATIF, MARKETING
GABE ABARCAR

DIRECTEUR, SITE WEB
NATE SCHAUMBERG

CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB
KEITH ECHEVARRIA

DÉVELOPPEUR SÉNIOR, WEB
GRYPHON MYERS

PRODUCTRICE, SITE WEB
TIFFANY NELSON

DIRECTEUR, CANAL DE MARKETING
ANNA NGUYEN

MANAGER, CANAL DE MARKETING
MARC MCCURDY

SPÉCIALISTE, MARKETING PARTENAIRE
KELSIE LAHTI

DIRECTEUR SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES
JESSICA HOPP

MANAGER SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES
GREG BROWNSTEIN

MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIATS ET LICENCES
ASHLEY LANDRY

MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIATS ET LICENCES
AARON HISCOX

DIRECTRICE SÉNIOR, ÉVÉNEMENTS
LESLEY ZINN ABARCAR

MANAGER, ÉVÉNEMENTS
DAVID ISKRA

MANAGER TECHNOLOGIE, ÉVÉNEMENT
MARIO HIGAREDA

DIRECTEUR, SERVICE CLIENTÈLE
IMA SOMERS

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE
DAVID EGGERS

COORDINATEUR, BASE DE DONNÉES
MIKE THOMPSON

RESPONSABLE, SERVICE CLIENTÈLE
CRYSTAL PITTMAN

ASSOCIÉS SÉNIORS, SERVICE CLIENTÈLE
ALICIA NIELSEN
RYOSUKE KUROSAWA

2K OPERATIONS

V.-P. SÉNIOR, CONSEIL
PETER WELCH

CONSEIL
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION
STEVE LUX

DIRECTEUR DES ANALYSES
MEHMET TURAN

ANALYSTE SÉNIOR, DONNÉES
ADAM DOBRIN

ANALYSTE SENIOR
TUOMO NIKULAINEN

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS
DORIAN REHFIELD

EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS
XENIA MUL

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
AARON HISCOX

2K IT ET OPÉRATIONS EN LIGNE

DIRECTEUR SÉNIOR, 2K IT
ROB ROUDEBUSH

DIRECTEUR TECHNIQUE
RUSSEL MAINS

RESPONSABLE SÉNIOR, SERVICE INFORMATIQUE
BOB JONES

MANAGER SÉNIOR, INGÉNIERIE
JOHN HEYSEK

MANAGER SÉNIOR, NOC
VACLAV DOLEZAL

MANAGER SÉNIOR, INFORMATIQUE
LEE RYAN

MANAGER EN LIGNE
SCOTT DARONE

INGÉNIEUR, RÉSEAU
DON CLAYBROOK

INGÉNIEURS, SYSTÈMES
JOSEPH DAVILA
MANISH PATEL
PETR FIALA
PETER PRIBYLINEC
RADEK TROJAN

ADMINISTRATEURS, SYSTÈMES
FERNANDO RAMIREZ
TAREQ ABBASSI
SCOTT ALEXANDER
DAVIS KRIEGHOFF
JOSEPH THOMPSON

SPÉCIALISTE, ASSISTANCE INFORMATIQUE
CHRISTOPHER SMITH

ANALYSTE INFORMATIQUE
MICHAEL CACCIA

ASSURANCE QUALITÉ 2K

V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ
ALEX PLACHOWSKI

DIRECTEUR, ASSURANCE QUALITÉ
SCOTT SANFORD

MANAGER DES TESTS, ASSURANCE QUALITÉ
JEREMY FORD

MANAGER DES TESTS, ASSURANCE QUALITÉ (EQUIPES D'ASSISTANCE)
JOSH LAGERSON

CHEF, PROJET
MATT NEWHOUSE

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

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

TESTEURS SÉNIORS
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
SHAVAWN 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

MANAGER, ASSURANCE QUALITÉ
STEVE MANNERS

RESPONSABLE PROJET, ASSURANCE QUALITÉ
HUANG CHENG

RESPONSABLE PROJET, ASSURANCE QUALITÉ
WU XIAO BIN

RESPONSABLE, ASSURANCE QUALITÉ
GAO YOU MING

ASSOCIÉS DU RESPONSABLE, ASSURANCE QUALITÉ
HUANG CHENG
ZHANG RUI BIN
WANG YI MIN

TESTEURS SÉNIORS, 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

V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION
MURRAY PANNELL

DIRECTEUR SÉNIOR, COMMUNICATIONS ET MARKETING INTERNATIONAUX
JON ROOKE

CHEF DE MARQUE INTERNATIONALE, MARKETING
DAVID HALSE

MANAGER DE MARQUE INTERNATIONALE
NICOLAS STEMELEN

MANAGER JUNIOR DE MARQUE INTERNATIONALE
JAMES DODD

CHEF, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES
WOUTER VAN VUGT

MANAGER, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES
ROISIN DOYLE

MANAGER, MÉDIAS SOCIAUX ET COMMUNAUTÉ
IBRAHIM BHATTI

CHEF MARKETING, EXPORT ET TERRITOIRE INTERNATIONAL
WARNER GUINÉE

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

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 BRUIN
DIANE HEINZELMANN
FRANCOIS 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

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

MANAGER, TRADUCTION ET SERVICES CRÉATIFS
NATHALIE MATHEWS

MANAGER PRINCIPAL, PROJET
EMMA LEPEUT

MANAGER PROJET, LOCALISATION
ALESSANDRO IRRANCA

MANAGER SÉNIOR, CONCEPTION DU JEU
TOM BAKER

CONCEPTEUR GRAPHIQUE
JAMES QUINLAN

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

ÉQUIPE ARABE
KHALED ELMANCY
HAZEM OUDA
ALAA MAGDY
NOUR ELSAIED
AHMED TARIQ
HEBA SAFWAT

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
SAJJAD MAJID

OUTILS DE LOCALISATION ET ASSISTANCE FOURNIS PAR XLOC INC.

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

DIRECTEUR AQ, LOCALISATION
JOSE MIÑANA

INGÉNIEUR, MATRIÇAGE
WAYNE BOYCE

TECHNICIEN, MATRIÇAGE
ALAN VINCENT

TECHNICIEN AQ SÉNIOR, LOCALISATION
OSCAR PEREIRA

RESPONSABLE PROJET AQ, LOCALISATION
ELMAR SCHUBERT

RESPONSABLES, AQ LOCALISATION
FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES
SERGIO ACCETTURA

TECHNICIENS AQ PRINCIPAUX, LOCALISATION
CHRISTOPHER FUNKE
HARALD RASCHEN
MANUEL AGUAYO
NAMER MERLI
PABLO MENÉNDEZ

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION
ANTOINE GRELIN
BENNY JOHNSON
CLEMENT MOSCA
DANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
DIMITRY 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 COOOPER
TONI LÓPEZ
WILL VOSSLER
YURY FESECHKA

TAKE-TWO - OPÉRATIONS INTERNES

ANTHONY DODD
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

ÉQUIPE 2K ASIA

DIRECTION GÉNÉRALE, ASIE
JASON WONG

DIRECTRICE, MARKETING (ASIE)
DIANA TAN

MANAGER SÉNIOR DE LA MARQUE (ASIE)
TRACEY CHUA

MANAGER, MARKETING (ASIE)
DANIEL TAN

PRODUCTEUR SÉNIOR DÉLÉGUÉ
ROHAN ISHWARLAL

MANAGERS, MARKETING (JAPON)
MAHO SAWASHIMA
TAKAHIRO MORITA
HIDE SHIMIZU

MANAGER, MARKETING (CORÉE)
DINA CHUNG

RESPONSABLE SÉNIOR, LOCALISATION
YOSUKE YANO

ASSISTANT, TRADUCTION
YASUTAKA ARITA

TAKE-TWO - OPÉRATIONS ASIE
EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINE TAN
TAKAKO DAVIS
RYOKO HAYASHI

TAKE-TWO ASIA - DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL
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 COMMERCIALE TAKE-TWO
ÉQUIPE DES VENTES NUMÉRIQUES TAKE-TWO
ÉQUIPE DES RÉSEAUX COMMERCIAUX TAKE-TWO
SIOBHAN BOES
HANK DIAMOND
ALAN LEWIS
DANIEL EINZIG
CHRISTOPHER FIUMANO
PEDRAM RAHBARI
EDIZ BASOL
JENN KOLBE
ÉQUIPE 2K SI
GREG GIBSON
ÉQUIPE JURIDIQUE TAKE-TWO
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 ZAMANIEGO
NICHOLAS BUBLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
GWENDOLINE OLIVIERO
ARIEL OWENS-BARHAM
KYRA SIMON
ASHISH POPLI

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

V.-P. DÉLÉGUÉ, PRODUITS DE CONSOMMATION
CASEY COLLINS

V.-P., LICENCE INTERACTIVE
ED KIANG

DIRECTEUR, JEUX
DAVID WOLDMAN

MANAGER, PRODUIT INTERACTIF
EVAN LEVY

MANAGER, ASSURANCE MARQUE GLOBALE
ASHLEY ZUZIK

MANAGER, ASSURANCE MARQUE GLOBALE
ZACHARY MAXWELL

VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR, PRODUCTION
CHRIS KAISER

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

V.-P., MARQUE ET DÉVELOPPEMENT
ROB CINGUINA

PRODUCTEURS SÉNIORS
MIKE CALABRESE
MICHAEL BEARD
MARC POMARICO

DIRECTEURS DE PRODUCTION
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

PRODUCTEUR ASSOCIÉ PRINCIPAL
ALEX PIERCE

PRODUCTEUR
PAUL VERBITSKY

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
KEVIN SUTTON

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

ÉDITION
KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
MIKE LEE
SLIM SIMON

VICE-PRÉSIDENT, PRODUCTION ET VISUELS
CHRIS SICILIANO

DIRECTEUR SÉNIOR, 3D
KEVIN CALLAHAN

DIRECTEUR SÉNIOR, 2D
DAN ORMSBY

MANAGERS, RADIOTÉLÉVISION
ERIC MASSOUD
MATTHEW BRUCATO
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
GINA SCIAME

COORDINATEURS, PRODUCTION
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

RESPONSABLE, PRODUCTION
SUSAN SCHULTZ

DIRECTEURS ARTISTIQUES
SOYON YUN
SJ DELUISE

CONCEPTEURS GRAPHIQUES SÉNIORS, 2D
DIONISIOS EFKARPIDIS
MIKE KINNEY

CONCEPTEURS GRAPHIQUES 2, 2D
SEAN MATOS
PAUL ROBINSON
GAETAN DESIMONE
COREY PETRINI

CONCEPTEUR GRAPHIQUE 1, 2D
DEREK RAGOS

CONCEPTEUR GRAPHIQUE JUNIOR, 2D
AVERY SUTTON

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

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE
FRANK VITUCCI

RETOUCHE, PHOTO
JAMIE NELSON
JOSHUA TOTTENHAM

RÉDACTEUR
STEVE URENA

VICE-PRÉSIDENT, SERVICES CRÉATIFS
JOHN F JONES II

DIRECTEUR CRÉATIF, LICENCE INTERNATIONALE
JOE GIORNO

VICE-PRÉSIDENT SENIOR, SERVICES CRÉATIFS
STAN STANSKI

V.-P., OPÉRATIONS TALENTS
MARK CARRANO

VICE-PRÉSIDENT, AFFAIRES JURIDIQUES ET COMMERCIALES
SCOTT AMANN

MUSIQUE

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ, BANDE-SON
DWAYNE « THE ROCK » JOHNSON

CRÉDITS MUSICAUX DISPONIBLES SUR HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K18/CREDITS

DROITS D'AUTEUR INTERNATIONAUX OBTENUS. UTILISÉS AVEC AUTORISATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. NE PAS REPRODUIRE.

AVERTISSEMENT : SYNCHRONISER CE JEU VIDÉO AVEC UNE CASSETTE VIDÉO OU UNE PELLICULE, OU IMPRIMER SOUS FORME DE NOTATIONS MUSICALES STANDARD LA/LES COMPOSITION(S) PRÉSENTE(S) DANS CE JEU VIDÉO SANS L'AUTORISATIOIN EXPRESSE ÉCRITE DU DÉTENTEUR DES DROITS D'AUTEUR EST UNE INFRACTION AUX LOIS RELATIVES AUX DROITS D'AUTEUR.

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

CE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL », SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLIQUÉE. EN AUCUN CAS, LES AUTEURS NE PEUVENT ÊTRE TENUS RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL.

L'AUTORISATION D'UTILISER CE LOGICIEL EST ACCORDÉE À TOUTE PERSONNE, ET CE, POUR UNE UTILISATION DE QUELQUE BUT QUE CE SOIT, INCLUANT LES APPLICATIONS COMMERCIALES ET LA MODIFICATION POUR LE REDISTRIBUER GRATUITEMENT, SELON LES RESTRICTIONS SUIVANTES :

1. LES ORIGINES DE CE LOGICIEL NE DOIVENT PAS ÊTRE DÉNATURÉES, VOUS N'AVEZ PAS L'AUTORISATION DE PRÉTENDRE QUE VOUS AVEZ CONÇU LE LOGICIEL ORIGINAL.
SI VOUS UTILISEZ CE LOGICIEL DANS UN PRODUIT, DES REMERCIEMENTS DANS LE MANUEL DU PRODUIT SERAIENT GRANDEMENT APPRÉCIÉS, MAIS NE SONT PAS OBLIGATOIRES.

2. LES VERSIONS AYANT LA SOURCE ALTÉRÉE DOIVENT LE MENTIONNER, ET NE DOIVENT PAS ÊTRE PRÉSENTÉES COMME ÉTANT LE LOGICIEL ORIGINAL.

3. CETTE ANNONCE NE PEUT ÊTRE ENLEVÉE OU ALTÉRÉE DE TOUTE DISTRIBUTION SOURCE.

CE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL » PAR LES DÉTENTEURS DU COPYRIGHT ET LES CONTRIBUTEURS, SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLIQUÉE, MAIS DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE. LES GARANTIES IMPLIQUÉES DE VALEUR MARCHANDE, DE FORME POUR UN BUT PARTICULIER SONT REJETÉES. EN AUCUN CAS, LA FONDATION OU LES CONTRIBUTEURS NE SERONT RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCIDENTEL, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE OU CONSÉCUTIF (COMPRENANT L'ACQUISITION DE BIENS OU SERVICES DE REMPLACEMENT; PERTE D'UTILISATION, DE DONNÉES, DE BÉNÉFICES; OU INTERRUPTION COMMERCIALE, MAIS NON LIMITÉS À CEUX-CI) ET CE, QUELLES QUE SOIENT LEUR CAUSE ET LA THÉORIE DE RESPONSABILITÉ, EN CONTRAT, RESPONSABILITÉ INCONDITIONNELLE OU ACTE DÉLICTUEL (Y COMPRIS NÉGLIGENCE OU AUTRE) PROVENANT DE QUELQUE MANIÈRE QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME LORSQUE CONSCIENT DE LA POSSIBILITÉ DE TEL DOMMAGE.

TOUTES LES MARQUES APPARTIENNENT À LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS.

LES NOMS ET LOGOS DE TOUS LES STADES SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS ET SONT UTILISÉS AVEC AUTORISATION.

#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'OUVERTURE, 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 CHARTE 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 TOUS 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 son 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 basées 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 ;
- Gêner 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, charte, 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, déblocables, 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 manières, 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, tous les droits moraux 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 jeux 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 limité 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 exploits 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 a été 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 crédité 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 ne sont utilisables qu'au sein du 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, réguler, 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 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 ministère 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 d'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 garantisse 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-dessous 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 FIGURE, 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 NE VOUS CONCERNENT PAS. PAR EXEMPLE, SI VOUS ÊTES UN RÉSIDENT D'UN ÉTAT MEMBRE DE L'UNION EUROPÉENNE, EN DÉPIT 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 PEUVENT 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 DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT 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 appareil mobile 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 sont soumises 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-dessous.

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 ait 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.

© 2005-2017 Take-Two Interactive Software et ses filiales. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques de commerce et(ou) des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous les éléments suivants propres à la WWE (programmation, noms des participants, images, photos, apparences, slogans, techniques de catch, marques de commerce, logos et droits d'auteur) sont la propriété exclusive de la WWE et de ses filiales. © 2017 WWE. Tous droits reservés. « PlayStation », le logo familial « PS », « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS4 » et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Interactive Entertainment Inc. Toutes les autres marques de commerce, logos et droits d'auteur appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Producteur délégué, bande-son : Dwayne Johnson.