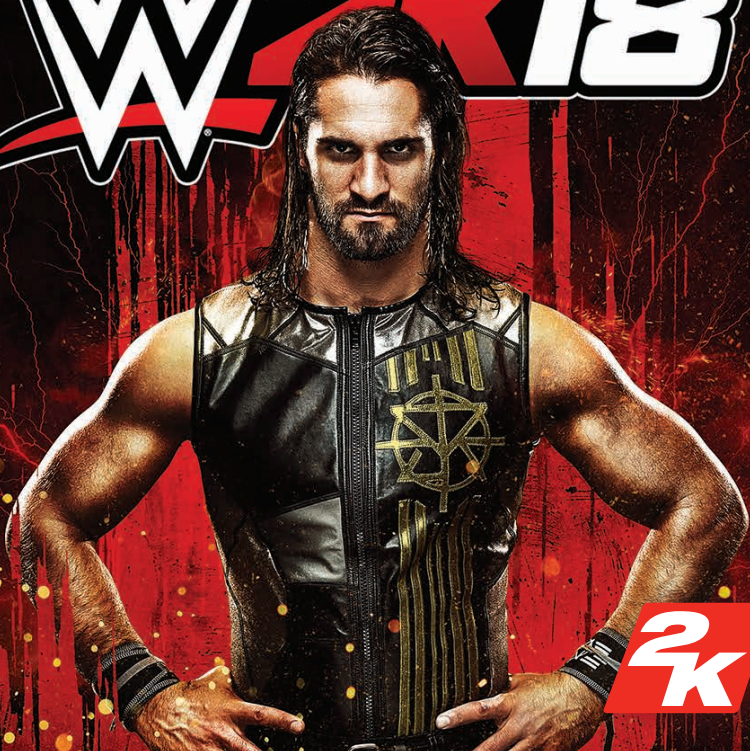




NINTENDO  
SWITCH™

HAC-P-ACHHA-FRA

# WWE 2K18



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

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

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

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

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

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

### **II. - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE.**

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

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

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

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

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



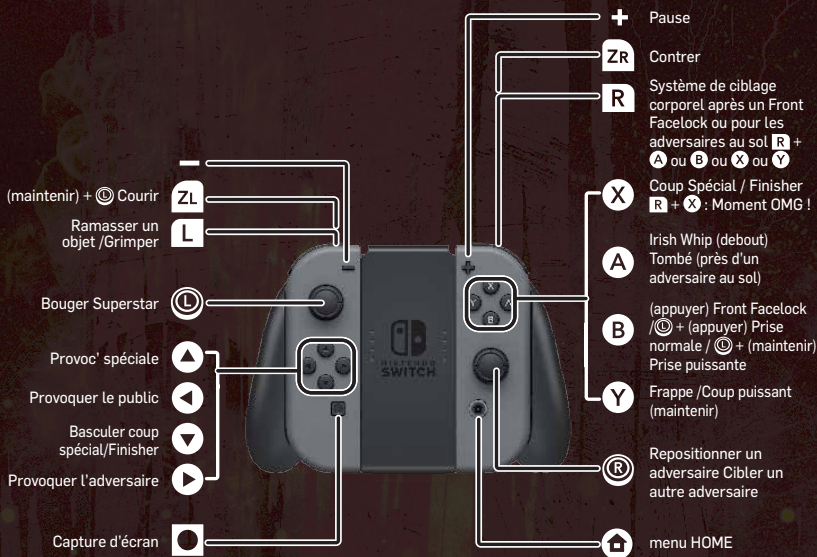
Assistance produit :

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

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

# DISPOSITION DES COMMANDES

## Support Joy-Con





# COMMANDES

## PRISE

### Prise normale :

Stick gauche **↑/↓/←/→** + **B**

### Prise puissante :

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

### Retourner l'adversaire :

Stick droit **←** ou **→**

### Passer du Snapmare à la position assise :

Stick droit **↓**

## FRONT FACELOCK

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

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

### Prise élémentaire :

**B** lorsque le stick gauche est en position neutre

**Soumission :** Maintenez **B**

**Frappe :** **Y**

**Irish Whip :** **A**

**Relâcher le Front Facelock :** **L**

### Ciblage corporel :

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

## TRÂNER L'ADVERSAIRE

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

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

**Irish Whip :** **A**

**Snapmare :** **↓** du stick droit

**Front Facelock :** **B**

**Relâcher :** **L**

## PORTER

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

**Prise :** **B**

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

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

## REPOSITIONNER UN ADVERSAIRE

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

## ADVERSAIRE AU SOL

**Relever un adversaire :** stick droit ↑

**Retourner un adversaire :** stick droit ←/→

**Relever l'adversaire en position assise :**  
stick droit ↓

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

**Prise :** B

**Coup puissant :** Maintenez Y

**Soumission :** Maintenez B

**Ciblage corporel :**

R + B

## SOUMISSIONS

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

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

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

## SOUMISSIONS (AUTRES)

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

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

## TOMBÉS

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

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

### Tombé avec triche

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

## CONTRES

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

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

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

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

## ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN

**Retourner l'adversaire :** stick droit ←/→

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

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

## ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

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

## ENCHAÎNEMENTS

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

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

##  CHELLE

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

## ROULER HORS DU RING

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

## TABLE

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

## CIBLAGE MANUEL

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



# ÉCRAN DE JEU



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

# CRÉATIONS WWE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



## CUSTOM SUPERSTAR/MALE

0 0



FACE

BODY

ATTIRE

NAME  
INFORMATION

PERSONAL  
INFORMATION

MENU SCREEN  
POSE



ACCEPT

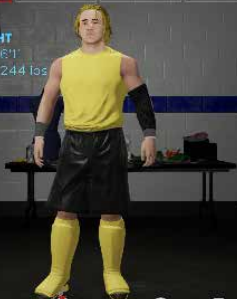


### HEAVY WEIGHT

HEIGHT 6'1"

WEIGHT 244 lbs

### TECHNICIAN



FACE

FACE CUSTOMIZE

FACE PHOTO CAPTURE

FACE DEFORMATION

FACE TEMPLATE

DEFAULT

RING ATTIRE

User



SELECT



BACK



INFO



CAMERA OPTIONS



ROTATE



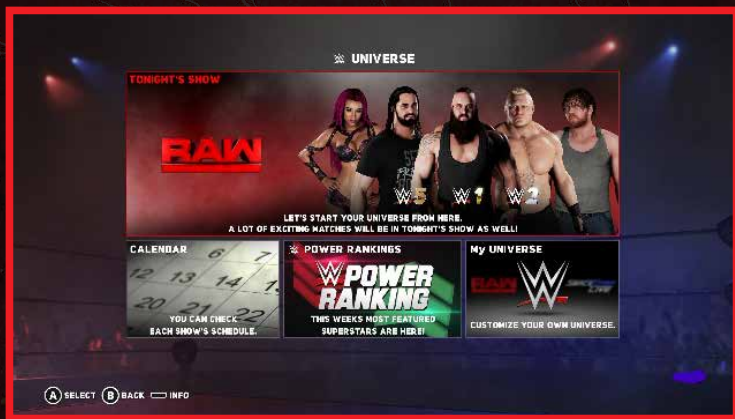
ZOOM OUT



ZOOM IN

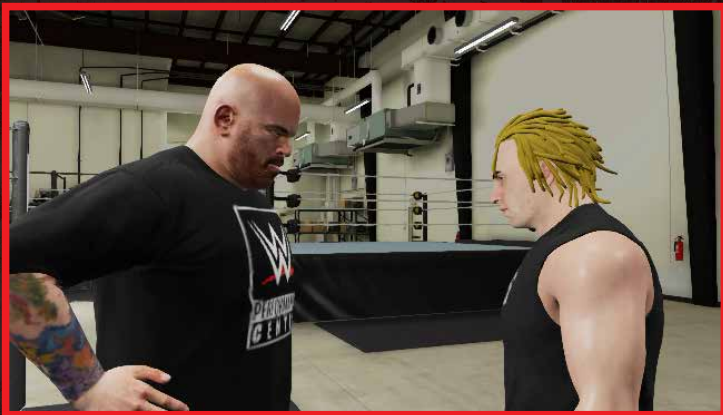
# UNIVERS WWE

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



## Ma CARRIÈRE

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



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

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





## Mon JOUEUR

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



## ROAD TO GLORY

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



# CRÉDITS DU JEU WWE 2K18

## YUKE'S

### PRODUCTEUR/VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR

HIROMI FURUTA

### DIRECTEUR TECHNIQUE

HIROKI UENO

### DIRECTEUR CRÉATION SÉNIOR

TAKU CHIHAYA

### DIRECTEUR GESTION TECHNIQUE

#### SÉNIOR

SHINTARO MATSUBARA

### DIRECTEURS ARTISTIQUES SÉNIOR

YOSHIO TOGIYA  
GEORGE K ITO  
MAKIO YAMANAKA

### DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIOR

TAKASHI TAKEZAWA  
TAKANORI MORITA  
AKITSUGU HIRANO

### DIRECTEURS TECHNIQUES

TSUKASA KATO  
HIROSHI FUKUDA  
SHUNSUKE HANABUSA  
REIJI SATO

### DIRECTEURS ARTISTIQUES

**D'INTERFACE**  
KAZUNARI NIKE

### DIRECTEUR SÉNIOR DE CONCEPTION DU JEU

NAOTO UENO

### DIRECTEURS DE CONCEPTION DU JEU

SHINSUKE GOTO  
SHINICHI MIYAMOTO

### DIRECTEURS ARTISTIQUES

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

## ÉQUIPE DE R&D

### DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIOR

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

### VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR/ RESPONSABLE PRINCIPAL CRÉATION

NORIFUMI HARA

### DIRECTEURS TECHNIQUES ADJOINTS

MASASHI ISHIKAWA  
JUNICHI TAGUCHI  
KOJI HAYASHI  
SHOTARO NOTSU

### PROGRAMMATEURS PRINCIPAUX

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

### PROGRAMMATEURS

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

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

### RESPONSABLE ADJOINT DE LA PROGRAMMATION

FUMIO YURUGI

### ASSISTANTS DE LA PROGRAMMATION SYSTÈME

SHINGO YONEDA  
TADASHI NAKAMURA

### DIRECTEURS ADJOINTS DE CONCEPTION DU JEU

TAKURO YAMAMORI  
TAKAYOSHI AKASAKA  
TETSUYA SETA

### CONCEPTEURS PRINCIPAUX DU JEU

HIDEKAZU TANAKA  
KENJI NAKAMURA  
MAKOTO YANO  
BRYAN WILLIAMS

### CONCEPTEURS DU JEU

MIHO WATANABE  
DAISUKE OHNO  
TATSUYA WATANABE  
AKIHIDE IKE  
MIKI KUROIWA

### CONCEPTEURS DU SON

KOTARO TAMURA  
CHAN KEAN YI

### ARTISTES PRINCIPAUX DE MODÉLISATION

KAZUHIRO SAITO  
TAKAHIRO BANBA  
TAKASHI KIMURA  
KYOHEI HOSOMI

### ARTISTES DE MODÉLISATION

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



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

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

**ARTISTES D'INTERFACE**

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

**DIRECTEURS D'ANIMATION ADJOINTS**

MITSUO SHIMIZU  
TAKASHI WATANABE  
DAI IWASAKI

**ANIMATEURS PRINCIPAUX**

DAIJIRO KAKINUMA  
TATSUYA MAKI  
TAKAHIRO OSHIDA  
KAZUYA INOUE

**ANIMATEURS**

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

**ASSISTANTS DE DÉVELOPPEMENT  
DU JEU**

NAOTO KUGE  
MUNECHIKA SUZUKI  
JUNICHI HIRAOKA  
SAYAKA MORISHIMA

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

ARASHI MATSUOKA  
SHUNSUKE MATSUNAMI  
TSUYOSHI KIMURA  
SHINYA TATE  
YUKIHIITO ONO

**DIRECTEUR ADJOINT AQ**  
MASAKI IZUOKA

**RESPONSABLES PRINCIPAUX AQ**  
MASAYUKI SONEDA  
MAMORU OZAKI

**RESPONSABLE AQ**  
TAKAMASA UCHIDA

**TESTEUR**  
KINO SAKAGAMI

**RESPONSABLE DE LA TRADUCTION**  
DEREK KESSLER

**TRADUCTEURS**  
LEO KING  
ADAM SEACORD

**PHOTOGRAPHES**  
SHUN YAMAGUCHI  
YOKO SATO

**ASSISTANCE INFORMATIQUE**

KENTARO SETO  
KOJI TOMITA  
KAZUNORI NAKAGAWA  
SYUJI MATSUDAIRA  
NORIHIRO MIYATA

**ASSISTANCE ADMINISTRATIVE**

YUKINOBU KIMURA  
TSUNEHARU SASAKI  
JUNKO MIYAMOTO  
SATOMI TAKAO

**SERVICE JURIDIQUE**

KEIKO SAKAGUCHI  
YASUYUKI YAMAMOTO

**SERVICE FINANCIER**

NAOKI HAMA  
HIROTOMO TANIGUCHI

**SUGARCUT,LLC.**

RYU TAKADA  
TOSHIHIRO HAZUMI  
AKIHISA SHIOTA  
AIKA OKADA  
NOBUYUKI BANSYO

**AMZY CO., LTD.**

KAZUHIRO MATSUDA  
KAORU MIZOGUCHI  
RYUSUKE WATANABE  
TOMOHIRO GOTO  
TAKAHIRO HARA

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

**LOGICALBEAT CO.,LTD.**

YOSHIKI DOMAE  
RUI MURATA  
TAKURO KAYUMI  
SAI ITABASHI

**ENTREPRISES AFFILIÉES  
SUPPLÉMENTAIRES**

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

**SUPPORT DE CRÉATION VIDÉO FOURNI  
PAR POND5**

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

**BLIND SQUIRREL  
GAMES, INC.**

**FONDATEUR/PDG/DG**  
BRAD HENDRICKS

**DAF**  
KEN DOPHER

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

**ARCHITECTE LOGICIEL EN CHEF**  
MATTHEW FAWCETT

**DIRECTEUR DE LA PRODUCTION**  
DAVID BAKER

**DIRECTEUR ARTISTIQUE STUDIO**  
ALAN LEE

**DIRECTEUR CONTRÔLE  
QUALITÉ/INFORMATIQUE**  
RON BITZER

**DIRECTEUR TECHNIQUE**  
PATRICK GHIOCEL

**DIRECTEUR ARTISTIQUE**  
KOY VANOTEGHEM

## **PRODUCTION**

**PRODUCTEUR EXÉCUTIF**  
CRAIG OSTRANDER

**PRODUCTEURS ASSOCIÉS**  
SEAN CREVELING  
MAX SENA

**COORDINATEUR DE PRODUCTION**  
NATHAN MOORE

## **DIRECTION ARTISTIQUE**

**ARTISTES PERSONNAGES**  
SCOTT ARMY  
ADAM SCHUMAN

**ARTISTE ENVIRONNEMENT**  
ROBB ZINDT

**DIRECTEURS ARTISTIQUES ASSOCIÉS**  
MIKE POPOVICH  
YVONNE CHUNG

**ARTISTES IU**  
KIMIE KIM-MIZUTANI  
SHELBY PETERSON

## **INGÉNIERIE**

**PROGRAMMEURS MOTEUR**  
MATT CAMPBELL  
ALEX DUBNIK

**PROGRAMMEURS GRAPHISMES**  
NOLAN CARNAHAN  
TYLER KIRK

**INGÉNIEURS OUTILS**  
MARK GABBY-LI  
NICK STORM

**PROGRAMMEURS GÉNÉRALISTES**  
JULIO JEREZ  
STEVE MERRIT  
SHEPHARD LIMA

**RESPONSABLE INGÉNIERIE**  
DOMINIC CAMARGO

## **CONTRÔLE QUALITÉ**

DUSTIN MESA  
TOM VU  
CHRIS TURNLEY  
JESSICA FERRARELLA  
DIMITRI DELCASTILLO

## **UN GRAND MERCI À**

MARK DOWNIE  
BOB MITCHELL  
ALEX RODRIGUEZ  
DIMITRI SAVINE

## **NAISSANCES PENDANT LE DÉVELOPPEMENT**

KATERI  
NATHAN

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

## **ÉDITÉ PAR 2K**

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

## **ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DES CONCEPTS VISUELS**

**PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT SPORTS**  
GREG THOMAS

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

**PRODUCTEUR EXÉCUTIF**  
MARK LITTLE

**PRODUCTEUR EXÉCUTIF**  
LUKE WASSERMAN

**PRODUCTEUR SÉNIOR**  
ARNAUD FREY

**PRODUCTEURS**  
ALEXANDER JONES  
COLIN O'HARA

**RESPONSABLE DES LICENCES**  
STEVE ISLAS

**ASSISTANT DE PRODUCTION**  
DINO ZUCCONI  
NATHAN CRAIG

**CONCEPTEUR SÉNIOR**  
JASON VANDIVER

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

**INGÉNIEUR INTERNET SÉNIOR**  
IGOR PEVAC

**INGÉNIEUR LOGICIEL SÉNIOR**  
KYUNG-KUN KO

**PROGRAMMATEURS**  
ANAND MADHAVAPEDDY  
DAVID HIND  
ERIK STANSBERY  
ROMAIN SOSON

**DIRECTEUR DU SON STUDIO, AUDIO**  
JOEL SIMMONS

**DIRECTEUR DU SON, SON/AUDIO**  
VINCE PONTARELLI

**RESPONSABLE DU SON, AUDIO**  
SEAN CHARLES

**CONCEPTEUR PRINCIPAL SON/AUDIO**  
JOSH JONES

**CONCEPTEUR SYSTÈME AUDIO/  
DIALOGUE**  
BRYAN SHERRILL

**PRODUCTION SONORE ASSOCIÉE**  
PATRICK JARRET

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

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

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

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À :**  
STEVE ISLAS

**SKYWALKER SOUND**  
JOHN ROESCH AND CREW

**DIRECTEUR DE CRÉATION**  
LYNELL JINKS

**ARTISTE PRINCIPAL DES  
PERSONNAGES**  
JONATHAN GREGORY

**ARTISTE SÉNIOR DES PERSONNAGES**  
YUKI TAKAHASHI

**ARTISTES**  
AL SPONG  
CHRIS BOLTZ  
TIM BEARD



**CHEF DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION**

SHANE MACPHERSON

**ANIMATEUR PRINCIPAL**

JESSICA WU

**ANIMATEURS**

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

**RESPONSABLE, TRADUCTION**

YURI TANAKA

**TRADUCTEURS**

AKANE YAMAMOTO  
 ANNE AWAYA  
 TOMOMI KOSAKA

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DES CONCEPTS VISUELS**

DREW COMO  
 DARIN ITO  
 NOBU TAGUCHI  
 CELIAN VARINI  
 JACK LEUNG  
 CHRIS KALOS  
 SABINE BLAIR  
 JOHN FRIAR  
 BRUNO BUZZETTI  
 JOSH ATKINS  
 ROBERT CLARKE  
 ETIENNE GRUNENWALD  
 ERIC MASSOUD

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

DAVID KNOX

**PHOTOGRAPHE ADJOINT**

SHANE BARTLETT

**RÉDACTEURS**

SCOTT JOHNSON  
 PATRICK SKELLY  
 KEVIN MARSHALL  
 ANTHONY RIPO  
 MICHAEL NOTARILE  
 JEREMY BROWN

**KYOS CO., LTD**

NAOKO KINO  
 AYUMU MIURA

**ZATUN**

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

**FOG STUDIOS****PRÉSIDENTS ET PDG**

ED DILLE

**LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.****PDG**

MANVENDRA SHUKUL

**DIRECTEUR TECHNIQUE PRINCIPAL**

ROBERT OLSON

**RESPONSABLE PAYS, JAPON**

KAI GUSHIMA

**CHEF DE PROJET**

SURENDRA KUMAR SINGH

**ARTISTE D'ANIMATION 3D**

IMRAN

**ARTISTES 3D**

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

**ARTISTES 2D**

DEVANSHU TYAGI  
 RUPESH PATEL

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX****RESPONSABLE DE COMPTE SÉNIOR**

MIEKO NAKAJIMA

**CHEF DE PROJET PRINCIPAL**

MANISH BHANDARI

**RESPONSABLE DE PROJET**

VIKRANT

**COORDINATEURS DE PROJET**

MUDASIR NAQSHBANDI  
 SHIWANGI CHAURASIA

**TRADUCTEURS PRINCIPAUX SÉNIOR**

LALITHA CHANDRAN  
 SUJANITHA SHANKAR

**TRADUCTEUR JAPONAIS SÉNIOR**

BHAVNA DHAWAN

**TRADUCTEUR JAPONAIS**

ANSHU ALMEIDA

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

XU ZHEN

**PRODUCTEUR ARTISTIQUE**

WANG WEI

**PRODUCTEUR ADJOINT**

HU HAIJIANG

**RESPONSABLE DE PROJET**

LI NING

**DIRECTEUR ARTISTIQUE**

LI NING

**ARTISTE TECHNIQUE**

LI NING

**ARTISTES**

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

**VIRTUOS LTD.****DIRECTEURS ARTISTIQUES**

THANH HAI  
 LI ZHONGHUA

**PRODUCTEURS ARTISTIQUES**

MINH THU  
 YANG PEILIN  
 WANG SHUYUN  
 CHEN LIN

**MEILLEURS JOUEURS**

THANH TRUC  
 JIN XIYUN  
 MENG LINGCHEN

**ARTISTES**

NHAT LINH  
 TRUONG SON  
 THANH VINH



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

## **ORIGINAL FORCE LTD**

**PDG**  
HARLEY ZHAO

**PRODUCTEUR**  
SHIRLEY TANG

**CHEFS DE PROJET**  
ARROYO LI  
JULY WANG

**DIRECTEUR ARTISTIQUE**  
CHENG LIANG

**RESPONSABLE D'ÉQUIPE**  
XIAODONG HAN

**RESPONSABLE DE PROJET**  
**(ARTISTIQUE)**  
YONGCHUN XIE

**RESPONSABLE DE PROJET**  
**(TECHNIQUE)**  
QIAN WANG

**CONTRÔLE QUALITÉ**  
BEI ZHEN  
YALI GAO  
XIUJUAN KONG

**CONTRÔLE QUALITÉ (TECHNIQUE)**  
YUHUA WANG  
LEI LU

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

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

**ARTISTE (TECHNIQUE)**  
SHUNPENG CHEN

## **LEMON SKY GAMES** **& ANIMATION**

**PRODUCTEURS**  
WONG CHENG FEI  
KEN FOONG  
KEN LAI

**RESPONSABLE PRODUCTION**  
KEVIN LAI HAN WEN

**RESPONSABLE DE PROJET**  
SAXON CHONG RI HUI

**DIRECTEUR ARTISTIQUE**  
SHAWN VAN HEE HOW

**CHEF DE PROJET**  
ARIS CHAN KAH HUI

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

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

**DIRECTEUR DE CRÉATION**  
ANTON DAWSON

**PRODUCTEUR EXÉCUTIF**  
MAURICIO BAIOCCHI

**RESPONSABLE DE LA PRODUCTION**  
**NUMÉRIQUE**  
JIM GIBBS

**PRODUCTEUR DES ACQUISITIONS**  
MARTIN MACDONALD

**SUPERVISEUR DE L'INFOGRAPHIE**  
BRIAN FREISINGER

**INFOGRAPHISTES**  
SUNNY MAHIL  
ALISON KELLOM

**SERVICES DE TRADUCTION EXTERNES**  
**TRADUCTEURS EXTERNES**

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

**DIGITAL HEARTS USA INC.**

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

**8-PLANETZ LIMITED**  
MITSURU SAYO

**ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS**

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

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

**DIRECTEUR IU/UX**  
JOZIAS DAWSON

**DIRECTEUR GÉNÉRAL**  
JAMIE LYNN

## **SERVICES D'INTÉGRATION EN LIGNE**

### **PIXELTAMER.NET**

CARSTEN ORTHBANDT  
CHRISTOPH PECH

### **ÉDITION 2K**

**PRÉSIDENT**  
DAVID ISMAILER

**PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT SPORTS**  
GREG THOMAS

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

### **DÉVELOPPEMENT CRÉATIF 2K**

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

**DIRECTEUR DE CRÉATION**  
ERIC SIMONICH

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

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

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

**RESPONSABLE ÉTUDE  
DE MARCHÉ SÉNIOR**  
DAVID REES

**RESPONSABLE DES TESTS  
UTILISATEUR**  
FRANCESCA REYES

**SUPERVISEUR CAPTURE DE  
MOUVEMENTS**  
DAVID WASHBURN

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

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

**RESPONSABLE PRODUCTION  
CAPTURE DE MOUVEMENTS**  
CHARLES GHISLANDI

**RESPONSABLE TECHNIQUE  
CAPTURE DE MOUVEMENTS**  
NATEON AJELLO

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

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

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

**ASSISTANT AUDIO  
CAPTURE DE MOUVEMENTS**  
ANDREW HANSON

**DIRECTEUR SÉNIOR, DÉVELOPPEMENT  
COMMERCIAL**  
TIM HOLMAN

### **2K TECHNOLOGIES CENTRALES**

**VICE-PRÉSIDENT, TECHNOLOGIE**  
MARK JAMES

**RESPONSABLE DES OPÉRATIONS**  
PETER DRISCOLL

**PRODUCTEUR**  
JASON JOHNSON

**ASSISTANT DE PRODUCTION**  
GREG VARGAS

**DIRECTEUR TECHNIQUE**  
TIM HAYNES

**DIRECTEUR TECHNIQUE INTERNET**  
LOUIS EWENS

**DIRECTEUR ARTISTIQUE TECHNIQUE**  
JONATHAN TILDEN

**ARTISTE TECHNIQUE PRINCIPAL**  
KRIS DEMARTINI

**INGÉNIEUR LOGICIEL SÉNIOR**  
MITCHELL FISHER

**INGÉNIEURS LOGICIELS**  
JASON HOWARD

**INGÉNIEURS LOGICIEL JUNIOR**  
HARRY HSIAO

### **2K TECHNOLOGIES CENTRALES - INGÉNIERIE INTERNET**

**INGÉNIEUR LOGICIEL EN CHEF**  
ADAM LUPINACCI

**INGÉNIEUR LOGICIEL PRINCIPAL**  
ALBERTO COVARRUBIAS

**INGÉNIEUR LOGICIEL SÉNIOR**  
SCOTT BARRETT

**INGÉNIEUR DÉVELOPPEMENT**  
TIM LYNCH

**INGÉNIEURS LOGICIELS**  
SOURAV DEY  
TAYLOR OWEN-MILNER

**INGÉNIEURS LOGICIEL JUNIOR**  
ALEC BROWNLIE  
JAMES DRYDEN

**TESTEURS AQ**  
MACKENZIE HUME  
KEITH VEDOL

### **MARKETING 2K**

**VICE-PRÉSIDENT DU MARKETING**  
CHRIS SNYDER

**DIRECTEUR MARKETING**  
BRYCE YANG

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

**RESPONSABLE MARQUE SÉNIOR**  
ROBERT HEARON

**RESPONSABLE MARQUE SÉNIOR**  
RAMON ARANDA

**COORDINATEUR MARKETING**  
MITCHELL JAGODINSKI

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



**RESPONSABLE DES COMMUNICATIONS SÉNIOR**  
JAIME JENSEN

**DIRECTEUR SÉNIOR, PRODUCTION MARKETING**  
JACKIE TRUONG

**CHEF DE PROJET, PRODUCTION MARKETING**  
HEIDI OAS

**RESPONSABLE, PRODUCTION MARKETING**  
HAM NGUYEN

**DESIGNER PRODUCTION**  
NELSON CHAO

**CONCEPTEUR SÉNIOR**  
CHRISTOPHER MAAS

**ARTISTE PRODUCTION**  
CHRIS CRATTY

**RÉALISATEUR, ÉQUIPE VIDÉO**  
KENNY CROSBIE

**ÉDITEUR VIDÉO/CONCEPTEURS GRAPHISMES DYNAMIQUES**  
MICHAEL REGELEAN  
ERIC NEFF

**RESPONSABLE ADJOINT, ÉQUIPE VIDÉO**  
NICK PVLANAINEN

**DIRECTEUR ARTISTIQUE, MARKETING**  
GABE ABARCAR

**DIRECTEUR WEB**  
NATE SCHAUMBERG

**CONCEPTEUR WEB SÉNIOR**  
KEITH ECHEVARRIA

**DÉVELOPPEUR WEB SÉNIOR**  
GRYPHON MYERS

**PRODUCTEUR WEB**  
TIFFANY NELSON

**DIRECTEUR, MARKETING DISTRIBUTION**  
ANNA NGUYEN

**RESPONSABLE, MARKETING DISTRIBUTION**  
MARC MCCURDY

**SPÉCIALISTE MARKETING PARTENAIRES**  
KELSIE LAHTI

**DIRECTEUR SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES**  
JESSICA HOPP

**RESPONSABLE SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES**  
GREG BROWNSTEIN

**RESPONSABLE ADJOINT, PARTENARIATS ET LICENCES**  
ASHLEY LANDRY

**RESPONSABLE ADJOINT, PARTENARIATS ET LICENCES**  
AARON HISCOX

**DIRECTEUR DES ÉVÉNEMENTS SÉNIOR**  
LESLEY ZINN ABARRCAR

**RESPONSABLE DES ÉVÉNEMENTS**  
DAVID ISKRA

**RESPONSABLE TECHNIQUE DES ÉVÉNEMENTS**  
MARIO HIGAREDA

**DIRECTRICE SERVICE CLIENTS**  
JMA SOMERS

**RESPONSABLE SERVICE CLIENTS**  
DAVID EGGERS

**COORDINATEUR DE BASE DE CONNAISSANCES**  
MIKE THOMPSON

**RESPONSABLE ASSISTANT SERVICE CLIENTS**  
CRYSTAL PITTMAN

**ASSOCIÉS SERVICE CLIENTS SÉNIOR**  
ALICIA NIELSEN  
RYOSUKE KUROSAWA

## **2K GESTIONS**

**VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR, CONSEIL**  
PETER WELCH

**CONSEIL**  
JUSTYN SANDERFORD  
AARON EPSTEIN

**VICE-PRÉSIDENT, ÉDITION, OPÉRATIONS**  
STEVE LUX

**DIRECTEUR D'ANALYSE**  
MEHMET TURAN

**ANALYSTE DONNÉES SÉNIOR**  
ADAM DOBRIN

**ANALYSTE SÉNIOR**  
TUOMO NIKULAINEN

**DIRECTEUR D'OPÉRATIONS**  
DORIAN REHFIELD

**SPÉCIALISTE LICENCES/OPÉRATIONS**  
XENIA MUL

**COORDINATEUR DES OPÉRATIONS**  
AARON HISCOX

## **SERVICE INFORMATIQUE ET OPÉRATIONS EN LIGNE 2K**

**DIRECTEUR SÉNIOR, SERVICE INFORMATIQUE 2K**  
ROB ROUDEBUSH

**DIRECTEUR TECHNIQUE**  
RUSSEL MAINS

**RESPONSABLE INFORMATIQUE SÉNIOR**  
BOB JONES

**RESPONSABLE INGÉNIERIE SÉNIOR**  
JOHN HEYSEK

**RESPONSABLE RÉSEAU SÉNIOR**  
VACLAV DOLEZAL

**RESPONSABLE INFORMATIQUE SÉNIOR**  
LEE RYAN

**RESPONSABLE INTERNET**  
SCOTT DARONE

**INGÉNIEUR RÉSEAU**  
DON CLAYBROOK

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

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

**SPÉCIALISTE ASSISTANCE INFORMATIQUE**  
CHRISTOPHER SMITH

**ANALYSTE INFORMATIQUE**  
MICHAEL CACCIA

## **ASSURANCE QUALITÉ 2K**

**VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR DE L'ASSURANCE QUALITÉ**  
ALEX PLACHOWSKI

**DIRECTEUR ASSURANCE QUALITÉ**  
SCOTT SANFORD



**RESPONSABLE DES TESTS  
ASSURANCE QUALITÉ**  
JEREMY FORD

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

**CHEF DE PROJET**  
MATT NEWHOUSE

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

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

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

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

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

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

**ASSURANCE QUALITÉ  
2K CHINA CHENGDU**

**DIRECTEUR ASSURANCE QUALITÉ**  
ZHANG XI KUN

**RESPONSABLE  
ASSURANCE QUALITÉ**  
STEVE MANNERS

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

**RESPONSABLE ASSURANCE QUALITÉ**  
GAO YOU MING

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

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

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

ZHOU DAN  
ZHU JUN YU

#### **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

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

#### **INGÉNIEURS INFORMATIQUE**

ZHAO HONG WEI  
HU XIANG  
WANG PENG

#### **2K INTERNATIONAL**

**VICE-PRÉSIDENT, OPÉRATIONS  
D'ÉDITION**  
MURRAY PANNELL

**DIRECTEUR SÉNIOR, COMMUNICATIONS  
ET MARKETING INTERNATIONAL**  
JON ROOKE

**DIRECTEUR MARQUE INTERNATIONALE,  
MARKETING**  
DAVID HALSE

**RESPONSABLE MARQUE  
INTERNATIONALE**  
NICOLAS STEMELEN

**RESPONSABLE MARQUE  
INTERNATIONALE JUNIOR**  
JAMES DODD

**DIRECTEUR INTERNATIONAL DES  
COMMUNICATIONS**  
WOUTER VAN VUGT

**RESPONSABLE INTERNATIONAL  
DES COMMUNICATIONS**  
ROISIN DOYLE

**RESPONSABLE SOCIAL  
ET COMMUNAUTÉ INTERNATIONALE**  
IBRAHIM BHATTI

**DIRECTEUR INTERNATIONAL  
TERRITOIRE ET MARKETING EXPORT**  
WARNER GUINÉE

#### **ÉQUIPE INTERNATIONALE 2K**

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

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

#### **DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL**

**DIRECTEUR, SERVICES CRÉATIFS ET  
LOCALISATION**  
NATHALIE MATHÉWS

**CHEF DE PROJET PRINCIPAL**  
EMMA LEPEUT

**CHEF DE PROJET LOCALISATION**  
ALESSANDRO IRRANCA

**RESPONSABLE SÉNIOR, CONCEPTION  
DU JEU**  
TOM BAKER

**CONCEPTEUR GRAPHIQUE**  
JAMES QUINLAN

**GROUPES DE LOCALISATION EXTERNES**  
SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL  
SYNTHESIS IBERIA

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

#### **ÉQUIPE FRANÇAISE**

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

**ÉQUIPE ALLEMANDE**  
ANJA WEILIGMANN

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

#### **AVEC L'ASSISTANCE DE LINGOONA**

#### **ÉQUIPE ESPAGNOLE**

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

#### **ÉQUIPE ARABE**

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

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**  
SAJJAD MAJID

**OUTILS DE LOCALISATION ET  
ASSISTANCE FOURNIE PAR XLOC INC.**

#### **ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL**

**RESPONSABLE AQ LOCALISATION**  
JOSÉ MINANA

**INGÉNIEUR MASTERISATION**  
WAYNE BOYCE

**TECHNICIEN MASTERISATION**  
ALAN VINCENT

**RESPONSABLE SÉNIOR AQ  
LOCALISATION**  
OSCAR PEREIRA

**CHEF DE PROJET AQ LOCALISATION**  
ELMAR SCHUBERT

**RESPONSABLES AQ LOCALISATION**  
FLORIAN GENTHON  
JOSE OLIVARES  
SERGIO ACCETTURA

**TECHNICIENS SÉNIOR  
AQ LOCALISATION**  
CHRISTOPHER FUNKE  
HAROLD RASCHEN  
MANUEL AGUAYO



NAMER MERLI  
PABLO MENÉNDEZ

#### **TECHNICIENS AQ LOCALISATION**

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

#### **OPÉRATIONS INTERNATIONALES**

##### **TAKE-TWO**

ANTHONY DODD  
NISHA VERMA  
PHIL ANDERTON  
RICHARD KELLY

##### **2K ASIA TEAM**

##### **RESPONSABLE GÉNÉRAL, ASIE**

JASON WONG

##### **DIRECTEUR GÉNÉRAL, ASIE**

DIANA TAN

##### **RESPONSABLE MARQUE SÉNIOR, ASIE**

TRACEY CHUA

##### **RESPONSABLE MARKETING, ASIE**

DANIEL TAN

##### **DIRECTEUR DE PRODUIT SÉNIOR**

ROHAN ISHWARLAL

##### **RESPONSABLE MARKETING JAPON**

MAHO SAWASHIMA  
TAKAHIRO MORITA  
HIDE SHIMIZU

##### **RESPONSABLE MARKETING CORÉE**

DINA CHUNG

##### **RESPONSABLE LOCALISATION SÉNIOR**

YOSUKE YANO

##### **ASSISTANT LOCALISATION**

YASUTAKA ARITA

##### **OPÉRATIONS TAKE-TWO ASIE**

EILEEN CHONG  
VERONICA KHUAN  
HERMINE TAN  
TAKAKO DAVIS  
RYOKO HAYASHI

##### **DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL TAKE-TWO ASIE**

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

##### **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

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

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

## **WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT**

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

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

**DIRECTEUR DES JEUX**  
DAVID WOLDMAN

**RESPONSABLE DES  
PRODUITS INTERACTIFS**  
EVAN LEVY

**RESPONSABLE ASSURANCE  
MARQUE MONDIALE**  
ASHLEY ZUZIK

**RESPONSABLE ASSURANCE  
MARQUE MONDIALE**  
ZACHARY MAXWELL

**VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR, PRODUCTION**  
CHRIS KAISER

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

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

**PRODUCTEURS SÉNIOR**  
MIKE CALABRESE  
MICHAEL BEARD  
MARC POMARICO

**DIRECTEUR DE PRODUCTION**  
CHRIS LAWLER  
GAVIN O'SHEA



**PRODUCTEUR ADJOINT SÉNIOR**  
ALEX PIERCE

**PRODUCTEUR**  
PAUL VERBITSKY

**PRODUCTEURS ADJOINTS**  
KEVIN SUTTON

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

**MONTAGE**  
KEN BERCHEM  
KEVIN MATTICE  
MIKE LEE  
SLIM SIMON

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

**DIRECTEUR SÉNIOR, 3D**  
KEVIN CALLAHAN

**DIRECTEUR SÉNIOR, 2D**  
DAN ORMSBY

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

**COORDINATEUR DE PRODUCTION**  
AMANDA WICKHAM  
LEE MAURO

**RESPONSABLE PRODUCTION**  
SUSAN SCHULTZ

**DIRECTEURS ARTISTIQUES**  
SOYON YUN  
SJ DELUISE

**CONCEPTEURS GRAPHIQUE SÉNIOR 2D**  
DIONISIOS EKFKARPIDIS  
MIKE KINNEY

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

**CONCEPTEUR GRAPHIQUE 2D N° 1**  
DEREK RAGOS

**CONCEPTEUR GRAPHIQUE JUNIOR 2D**

AVERY SUTTON

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

**DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE**  
FRANK VITUCCI

**MONTAGE PHOTOGRAPHIQUE**  
JAMIE NELSON  
JOSHUA TOTTENHAM

**CONCEPTEUR-RÉDACTEUR**  
STEVE URENA

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

**DIRECTEUR CRÉATION  
DES LICENCES MONDE**  
JOE GIORNO

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

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

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

## MUSIQUE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

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

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

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

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

## LICENCE

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

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

## CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas :

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

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

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



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

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

**CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR :** Le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, personnages, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les matières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, 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 jeu tierce ou un réseau social, ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte Utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

#### **MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS**

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

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

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à évaluer 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 virtuelsendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

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



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

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

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

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

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

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

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

#### **CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS**

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

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du 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 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](http://www.take2games.com/privacy), modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

## GARANTIE

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

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

## VOTRE RESPONSABILITÉ ENVERS LE DONNEUR DE LICENCE

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

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

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

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



## RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou 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 est soumise aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessus.

## RECOURS EN ÉQUITÉ

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

## TAXES ET DÉPENSES

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

## CONDITIONS D'UTILISATION

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

## DIVERS

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

## LOI APPLICABLE

Cet Accord est régi (sans prendre en compte les conflits ou le choix des principes légaux) par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure 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.

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

Dwayne Johnson, producteur exécutif de la bande son.



## ASSISTANCE TECHNIQUE

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

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

### "Informations concernant la loi informatique et liberté"

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

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

par courrier à l'adresse suivante :

**Take-Two Interactive France**

**Webmaster**

**14, rue de Castiglione**

**75001 Paris**

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

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

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

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