

# W 2K19



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 2K19 seront disponibles jusqu'au **31 mai 2020**. Nous nous réservons toutefois le droit de modifier ou d'interrompre ce service sans préavis.

# COMMANDES CLAVIER

<b>ACTION</b>	<b>TOUCHE</b>
PROVOC' SPÉCIALE	1
BASCULER COUP SPÉCIAL / FINISHER	2
PROVOQUER L'ADVERSAIRE	3
PROVOQUER LE PUBLIC	4
PAUSE	ÉCHAP
AFFICHER LA CIBLE ACTUELLE	C
FRONT FACELOCK / PRISE	FLÈCHE BAS
IRISH WIP / TOMBÉ	FLÈCHE DROITE
COUP SPÉCIAL / FINISHER / OMG !	FLÈCHE HAUT
FRAPPER	FLÈCHE GAUCHE
TOUCHE SPÉCIALE OMG ! / CIBLAGE CORPOREL	E
GRIMPER / RAMASSER UN OBJET / METTRE EN PLACE UN OBJET	A
CONTRES / (MAINTENIR) TRAÎNER L'ADVERSAIRE	F
(MAINTENIR+DÉPLACEMENT) COURIR	MAJ GAUCHE

<b>CIBLER AUTRE ADVERSAIRE (SI CIBLAGE MANUEL ACTIVÉ)</b>	<b>F1</b>
<b>DÉPLACEMENT HAUT</b>	<b>Z</b>
<b>DÉPLACEMENT BAS</b>	<b>S</b>
<b>DÉPLACEMENT GAUCHE</b>	<b>Q</b>
<b>DÉPLACEMENT DROITE</b>	<b>D</b>
<b>ENCHAÎNEMENTS HAUT</b>	<b>BARRE D'ESPACE + Z</b>
<b>ENCHAÎNEMENTS BAS</b>	<b>BARRE D'ESPACE + S</b>
<b>ENCHAÎNEMENTS GAUCHE</b>	<b>BARRE D'ESPACE + Q</b>
<b>ENCHAÎNEMENTS DROITE</b>	<b>BARRE D'ESPACE + D</b>
<b>TOUCHE SPÉCIALE ENCHAÎNEMENTS</b>	<b>BARRE D'ESPACE</b>

# COMMANDES

## PRISE

**Prise normale :** Z/S/Q/D + *flèche bas*

**Prise puissante :** Z/S/Q/D + *maintenir la flèche bas*

**Retourner l'adversaire :**  
*barre d'espace + Q/D*

**Passer du Snapmare à la position assise :**  
*barre d'espace + S*

## FRONT FACELOCK

**Saisie :** Pour saisir un adversaire en Front Facelock, appuyez sur la *flèche bas* sans donner de direction

**Prise :** Z/S/Q/D + *flèche bas*

**Prise élémentaire :**  
*flèche bas* sans donner de direction

**Soumission :** *maintenir la flèche bas*

**Frappe :** *flèche gauche*

**Irish Whip :** *flèche droite*

**Relâcher le Front Facelock :** A

**Ciblage corporel :** E + *flèche droite/bas/haut/ gauche*

## TRAÎNER L'ADVERSAIRE

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

**Attaque avec environnement :** appuyez sur W/S/A/D et maintenez la *flèche gauche*. Pour lancer un adversaire par-dessus les cordes, appuyez sur W/S/A/D + maintenez **E** et la *flèche gauche*.

**Irish Whip :** *flèche droite*

**Snapmare :** *barre d'espace + S*

**Front Facelock :** *flèche bas*

**Relâcher :** A

## PORTER

Pour soulever un adversaire debout et le porter, maintenez **E** et appuyez sur la *barre d'espace + Z/S/Q/D*. Vous pouvez également interrompre certaines prises pour porter votre adversaire en maintenant **E** quand vous prenez une posture de portage. Pour s'en défaire, les défenseurs doivent appuyer rapidement sur la *flèche droite*.

**Prise :** *flèche bas*

**Attaque avec environnement :** Z/S/Q/D + *flèche gauche*

**Changer de position :** *barre d'espace + Z/S/Q/D*

## REPOSITIONNER UN ADVERSAIRE

Utilisez la **barre d'espace + Z/S/Q/D** pour repositionner un adversaire au sol ou sonné.

## ADVERSAIRE AU SOL

**Relever un adversaire :** *barre d'espace + Z*

**Retourner l'adversaire :** *barre d'espace + Q/D*

**Relever l'adversaire en position assise :**  
*barre d'espace + S*

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

**Prise :** *flèche bas*

**Coup puissant :** *maintenir la flèche gauche*

**Soumission :** *maintenir la flèche bas*

**Ciblage corporel :** *E + flèche droite/bas/haut/gauche*

## SOUSSIONS

Utilisez la **barre d'espace + Z/S/Q/D** 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 !

## SOUSSIONS (AUTRES)

Une autre option de soumission est également disponible dans **WWE 2K19**. Si vous la sélectionnez, l'attaquant et le défenseur doivent s'affronter pour appuyer rapidement sur les **flèches bas/gauche/haut/droite** qui s'affichent pendant les soumissions. Soyez attentif, car la touche sur laquelle appuyer change tout au long de la tentative de soumission.

## TOMBÉS

Appuyez sur la **flèche bas** 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 la **flèche droite** 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 la **flèche droite** pour effectuer un tombé avec triche !

## CONTRES

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

**Icône F verte :** Contre mineur. Ce coup possède un contre majeur, il ne requiert qu'une charge de contre.

**Icône F 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 :**  
*barre d'espace + Q/D*

**Soulever et poser l'adversaire sur un poteau :**  
*barre d'espace + Z*

**Placer l'adversaire en Tree of woe (pendu la tête en bas dans un coin) :** *barre d'espace + S*

## ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Placer l'adversaire sonné dans les cordes :  
**Barre d'espace + Q ou D**

## ENCHAÎNEMENTS

Les enchaînements ont lieu au début des matchs en équipe et un contre un, lorsque les deux Superstars tentent une prise simultanément. Vous pouvez également déclencher un enchaînement en maintenant **E** et en appuyant sur la **flèche bas**. Quand vous vous battez en enchaînement, essayez de prendre l'avantage en choisissant une prise d'enchaînement (**flèche gauche, haut ou droite**). Dans cette posture, utilisez la **barre d'espace + Z/S/Q/D** pour trouver le bon endroit. L'agresseur peut aussi frapper (**flèche gauche**) son adversaire ou lui faire une clé (**flèche bas**).

## ÉCHELLE

Grimpez sur une échelle et effectuez une attaque plongeante sur un adversaire situé à l'extérieur du ring. Pour poser une échelle contre les cordes, utilisez **Z/S/Q/D** pour vous rapprocher des cordes, maintenez **E** et appuyez sur **A**.

## ROULER HORS DU RING

Lorsque vous roulez hors du ring, vous restez à côté du ring jusqu'à ce que votre jauge se remplisse. Une fois remplie, vous récupérez et vous recevez un avantage. Vous pouvez appuyer sur **la flèche bas** lorsque la jauge est orange pour vous remettre plus rapidement mais, dans ce cas, vous écopez d'un désavantage.

## TABLE

Infligez des dégâts à votre adversaire en vous servant de tables pour remplir leur jauge de Tables Cassées. Remplir la jauge de votre adversaire débloque des Prises de table qui permettent de les faire passer à travers une table sans utiliser de Finisher sur table. L'icône de Tables Cassées indique lorsqu'une Prise de table peut être effectuée en appuyant sur **la flèche bas**. Si l'adversaire est appuyé à une table dans un coin, un coup en course peut aussi le faire passer à travers la table.

## CIBLAGE MANUEL

Dans **WWE 2K19**, le ciblage manuel est activé par défaut. Vous pouvez changer de cible en appuyant sur **F1**. Le nom de votre nouvelle cible s'affichera brièvement au-dessus de la tête de votre Superstar.

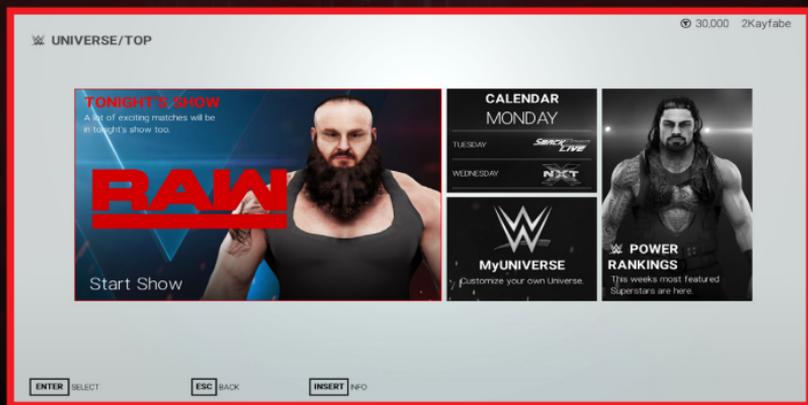
# ÉCRAN DU JEU



- 1. Invite de contre :** Contrez l'attaque de l'adversaire en utilisant **F** au bon moment.
- 2. Bonus/Payback :** Vous pouvez en attribuer deux pour chaque Superstar. Le niveau 1 s'affiche en jaune et le niveau 2, en rouge.
- 3. Jauge d'endurance :** Quand elle est vide, vous vous déplacez et récupérez moins vite et vous ne pouvez plus courir.
- 4. Jauge d'énergie :** Accumulez assez d'énergie pour faire des attaques et des provoc'. Allez jusqu'à 100 % pour obtenir un coup spécial et jusqu'à 150 % pour un Finisher.
- 5. Coup spécial/Finisher :** Appuyez sur **flèche haut** (dès que la commande s'affiche) pour effectuer un coup spécial ou un Finisher.
- 6. Contres :** Affiche le nombre de contres disponibles.
- 7. Jauge de santé :** Surveillez votre niveau de santé quand vous subissez des coups.

# UNIVERS WWE

L'Univers **WWE** offre la meilleure expérience en bac à sable de **WWE** dans **WWE 2K19**. Organisez des matchs, assignez les Superstars à des shows et des PPV, formez des alliances et des rivalités ou regardez-les simplement se démener de leur propre chef. Les promos et les interventions sont désormais disponibles dans le mode, offrant ainsi de nouvelles possibilités aux Superstars lors des shows. Une interface mise à jour indique ce qui se passe dans chaque show, ce qui permet aux joueurs d'obtenir des infos sur leurs Superstars et champions favoris. La nouvelle présentation du show offre une expérience **WWE** authentique et vous permet de jouer pendant les shows dans l'Univers **WWE**, tel que vous avez l'habitude de le voir à la télé.



# Mon JOUEUR MIS À JOUR

Mon JOUEUR est votre portail vers plusieurs modes de jeu passionnants dans WWE 2K19.

- Ma CARRIÈRE
- Road to Glory
- Tours Mon JOUEUR

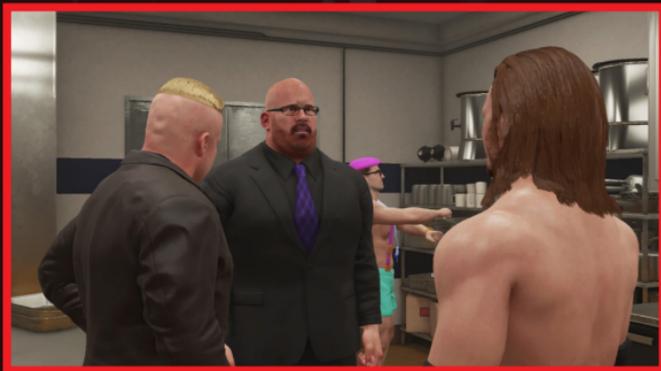
Personnalisez votre propre Superstar avec des éléments inédits et emmenez-la dans Ma CARRIÈRE mise à jour et le mode ROAD TO GLORY. Ajoutez de nouvelles compétences dans le nouvel arbre de Mon JOUEUR et relevez des défis pour débloquer de nouvelles plaques latérales et d'autres défis. Améliorez votre Mon JOUEUR grâce aux différents modes et défis.



## MODE Ma CARRIÈRE

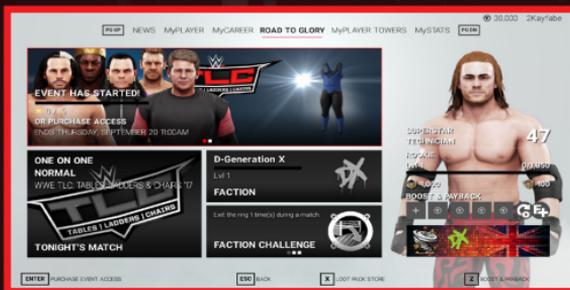
**Ma CARRIÈRE** vous met dans la peau d'une vedette indépendante qui tente de percer pour participer à un événement majeur. Vous lancerez modestement votre propre promotion indépendante tout en voyageant à travers le monde, dans l'espoir de rejoindre la WWE.

Entrez dans le monde du catch avec Mon JOUEUR et retrouvez les voix de vos Superstars préférées de la WWE en interagissant avec elles tout au long du jeu.



# ROAD TO GLORY

**ROAD TO GLORY** est une toute nouvelle expérience en ligne où tous les Mon JOUEUR à travers le monde peuvent s'affronter. Jouez quotidiennement dans tous vos types de match favoris pour gagner des bonus, des éléments de Superstar et de la monnaie virtuelle ! Augmentez de niveau, puis personnalisez votre Mon JOUEUR pour prendre le dessus sur les autres joueurs. Montrez de quoi vous êtes capable en vous assurant une place dans les vrais événements PPV et allez défier vos Superstars préférées de la WWE en quête d'une récompense spéciale.



## TOURS 2K

Dans ce nouveau mode, le joueur choisit sa Superstar de la WWE ou son personnage Mon JOUEUR pour affronter une série de Superstar de la WWE. Chaque Tour dispose de son propre thème unique et d'un roster de Superstar de la WWE, avec une toute une variété de matches complexes, incluant différentes conditions de victoire et des conditions de jeu amusantes.

### Types de Tours

#### Tour Gauntlet

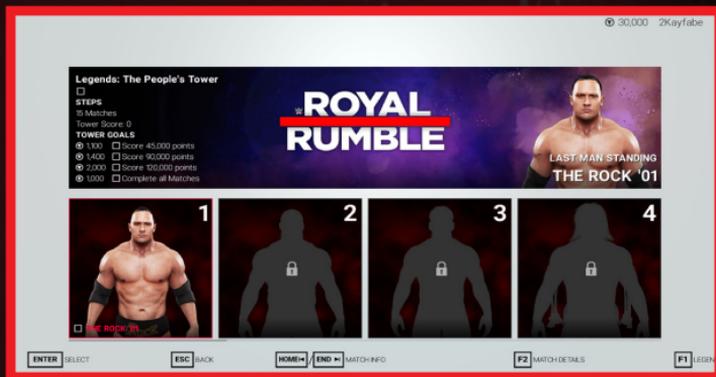
Dans une Tour Gauntlet, le joueur doit affronter tous les adversaires de la Tour en une seule session. Abandonner avant la fin ou perdre un match remet la progression à zéro.

#### Tour Marches

Dans une Tour Marches, le joueur escalade la tour étage par étage, un match à la fois, à son propre rythme.

## Tours 2K

Dans Tours 2K, le joueur choisit sa Superstar de la WWE pour affronter un éventail varié de Superstar de la WWE au cours de plusieurs Tours complexes. Chaque Tour dispose de son propre thème unique, basé sur son roster ou en hommage à un type de match spécifique.



## Tour Mon JOUEUR

Dans les Tours Mon JOUEUR, le joueur utilise son personnage Mon JOUEUR pour venir à bout de Tours créées sur mesure pour les joueurs débutants comme pour les vétérans. En plus des Tours permanentes, le joueur pourra découvrir des Tours uniques quotidiennes, hebdomadaires et en PPV. Chaque jour, une nouvelle Tour apparaîtra, de même qu'une Tour hebdomadaire apparaîtra chaque semaine. Elle sera un peu plus longue à terminer que la Tour quotidienne, alors n'oubliez pas de commencer tôt ! Les Étoiles remportées dans ces Tours compteront pour tous les événements PPV et les qualifications Road to Glory, ce qui les rend très intéressantes à terminer régulièrement. Enfin, les Tours PPV sont actives en parallèle avec le programme PPV de la WWE. Pour se qualifier pour ces Tours, le joueur devra avoir obtenu un certain nombre d'étoiles. Terminer des Tours PPV débloquera des éléments de Superstar exclusifs pour vos personnages

# SHOWCASE :

## LE RETOUR DE DANIEL BRYAN

Le Showcase est de retour et cette fois-ci, **WWE 2K19** met en valeur le retour de Daniel Bryan. Profitez des histoires narrées par Daniel en personne et revivez sa carrière de la WWE qui a démarré tôt dans l'underground jusqu'à sa victoire riche en émotions à WrestleMania 30. Redécouvrez ses plus grands matchs et quelques petits trésors cachés que vous réservent Daniel et 2K dans ce Showcase.

## BONUS ET PAYBACK

Vous pouvez en attribuer deux pour chaque Superstar. Les techniques de niveau 1 sont plus faibles mais vous pourrez les gagner plus souvent que celles de niveau 2. Utilisez la technique de Payback pour rétablir par défaut les jauges de Payback. Certaines techniques de niveau 2 ne peuvent être utilisées qu'un certain nombre de fois par match et ne sont disponibles que dans certains types de match. Vous pouvez personnaliser les techniques de Payback avant le début du match.

### Types de Payback

#### Niveau 1



Faire le mort – Faites le mort et surprenez votre adversaire avec un tombé ou une attaque. Maintenez **A + E** pour faire le mort quand vous êtes allongé par terre, contre les cordes ou dans le coin. Appuyez sur **FLÈCHE BAS** ou **FLÈCHE DROITE** pour effectuer un tombé pendant que vous faites le mort. Pendant que vous faites le mort, appuyez sur **FLÈCHE HAUT** ou **FLÈCHE GAUCHE** pour effectuer une attaque.



Avantage de vitesse – Cet avantage améliore votre vitesse et votre agilité. En outre, il accélère la régénération de l'endurance et des contres. Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**.



Fureur de vaincre – Cela augmente votre pouvoir de frappe ! Vous obtenez également un léger avantage de vitesse et une amélioration des contres d'attaque. Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**.



Récupération instantanée – Utilisez cette aptitude pour récupérer instantanément. Elle comprend un léger avantage de vitesse. Maintenez **E** et appuyez sur **A**.



Contre automatique – Utilisez cette aptitude pour effectuer automatiquement un contre mineur. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude pour effectuer des contres majeurs, un contre spécial ou des attaques Finisher. Cette aptitude ne consomme pas de stock de contre. Maintenez **F** avant d'effectuer l'attaque.



Contre – Gagnez un contre. Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**.

## Niveau 2



Finisher + – Gagnez un Finisher. Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**.



Révolte – Échappez facilement à un tombé, une soumission ou un mini-jeu d'élimination. Appuyez sur **A** pendant le mini-jeu pour vous échapper.



Avantage d'adrénaline – Fournit un léger avantage d'adrénaline vous permettant de lever plus de poids tout en augmentant le niveau de Momentum gagné en effectuant des prises de soulèvement. Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**.



Avantage Tank – Augmente grandement votre défense tout en réduisant votre mobilité générale. Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**.



Coup bas – Ralentissez votre adversaire avec un Coup bas. Attention à ne pas vous faire disqualifier ! Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**. Appuyez sur **FLÈCHE HAUT** pour effectuer un Coup bas.



Brume empoisonnée – Vaporisez une Brume empoisonnée sur les yeux de votre adversaire. Attention à ne pas vous faire disqualifier ! Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**. Appuyez sur **FLÈCHE HAUT** pour utiliser la Brume empoisonnée.



Power of the Punch – Frappez votre adversaire avec un poing américain. Attention à ne pas vous faire disqualifier ! Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**. Appuyez sur **FLÈCHE HAUT** pour utiliser le Power of the Punch



Intervention – Appelez un allié près du ring pour vous aider à retourner la situation. Cette aptitude n'est valide que dans la plupart des matchs un contre un. Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**, lorsque vous êtes à terre sur le ring.



**Usurpateur** – Utilisez les prises de votre adversaire pour l'achever. La honte pour lui ! Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A**



**Blackout** – Téléportez-vous derrière votre adversaire pour prendre l'avantage. Cette aptitude n'est valide que dans les matchs un contre un. Pour l'activer, maintenez **E** et appuyez sur **A** pendant que les deux Superstars sont sur le ring.

## CRÉATIONS WWE

**NOUVEAU ! Mallette personnalisée Money in the Bank** : L'utilisateur peut créer sa propre mallette Money in the Bank à utiliser dans n'importe quel **WWE** Championship.

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

**Victoire personnalisée** : L'utilisateur peut créer ses propres scènes de victoire Face et Heel pour sa Superstar personnalisée ou toute Superstar de la **WWE**.

**Moments forts** : Pendant un match, l'utilisateur peut enregistrer n'importe quel moment qu'il pourra ensuite intégrer à ses propres vidéos personnalisées.

**Superstars personnalisés** : Créez votre propre Superstar ou personnalisez n'importe quelle Superstar de la **WWE** figurant sur le roster !

**Entrée personnalisée** : Faites votre choix parmi de nombreuses options d'entrée pour que votre Superstar arrive sur le ring avec classe.

**Liste de coups personnalisée** : Faites votre choix parmi des centaines de coups pour que votre Superstar l'emporte sur le ring.

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

**Arène personnalisée** : Concevez une arène digne de recevoir l'action palpitante de la **WWE**. Show personnalisé : Créez votre propre show pour les modes Exhibition et Univers **WWE**.

**Créations de la Communauté** : Mettez en ligne vos créations pour les partager dans l'Univers de la **WWE** !

# CRÉDITS DU JEU WWE 2K19

## YUKE'S

**PRODUCER/SENIOR VICE PRESIDENT**  
HIROMI FURUTA

**CHIEF TECHNICAL OFFICER**  
HIROKI UENO

**SENIOR CREATIVE DIRECTOR**  
TAKU CHIHAYA

**SENIOR TECHNICAL  
MANAGEMENT DIRECTOR**  
SHINTARO MATSUBARA

**SENIOR ART DIRECTORS**  
YOSHIO TOGIYA  
GEORGE K ITO  
MAKIO YAMANAKA

**SENIOR TECHNICAL DIRECTORS**  
TAKASHI TAKEZAWA  
TAKANORI MORITA  
AKITSUGU HIRANO

**TECHNICAL DIRECTORS**  
TSUKASA KATO  
HIROSHI FUKUDA  
SHUNSUKE HANABUSA  
REIJI SATO

**INTERFACE ART DIRECTOR**  
KAZUNARI NIKE

**SENIOR GAME DESIGN DIRECTOR**  
NAOTO UENO

**GAME DESIGN DIRECTORS**  
SHINSUKE GOTO  
SHINICHI MIYAMOTO

**ART DIRECTORS**  
MASAHIRO NAKATANI  
ARI SAWADA  
CHIZURU OGURA  
TSUKASA HORI

### **R&D TEAM**

**SENIOR TECHNICAL DIRECTORS**  
NOBUYOSHI ONO  
HIDEKI SUZUKI  
MASAMICHI TAKANO

**LEAD PROGRAMMERS**  
YOSHIRO AOKI

**PROGRAMMER**  
KAZUKI IIBOSHI  
KENSUKE SKAMOTO

**SENIOR VP/CHIEF CREATIVE OFFICER**  
NORIFUMI HARA

**ASSISTANT TECHNICAL DIRECTORS**  
MASASHI ISHIKAWA  
JUNICHI TAGUCHI  
WENCHAO MA  
TOSHIAKI ISHIHARA

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

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

**PROGRAM ASSISTANT MANAGER**  
FUMIO YURUGI

**SYSTEM PROGRAM ASSISTANTS**  
SHINGO YONEDA  
TADASHI NAKAMURA

**ASSISTANT GAME DESIGN DIRECTORS**  
TAKURO YAMAMORI  
TAKAYOSHI AKASAKA  
TETSUYA SETA

**LEAD GAME DESIGNERS**  
HIDEKAZU TANAKA  
KENJI NAKAMURA  
MAKOTO YANO  
BRYAN WILLIAMS

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

**SOUND DESIGNERS**  
CHAN KEAN YI  
WOOSUK NA

**LEAD MODELING ARTISTS**  
KAZUHIRO SAITO  
TAKAHIRO BAMBA  
KYOEI HOSOMI  
TAKASHI MAMIYA  
JIE WEI  
YUKI MATSUMOTO  
TAKASHI KIMURA

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

**ASSISTANT INTERFACE  
ART DIRECTOR**  
SATOSHI KAKUTANI

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

#### **ASSISTANT ANIMATION DIRECTORS**

MITSUO SHIMIZU  
TAKASHI WATANABE  
DAIJIRO KAKINUMA

#### **LEAD ANIMATORS**

TATSUYA MAKI  
TAKAHIRO OSHIDA  
KAZUYA INOUE

#### **ANIMATORS**

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

#### **GAME DEVELOPMENT ASSISTANTS**

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

#### **ANIMATION PARAMETER ASSISTANTS**

JUNPEI YAMAGUCHI  
ARASHI MATSUOKA  
SHUNSUKE MATSUNAMI  
TSUYOSHI KIMURA  
SHINYA TATE

#### **QA ASSISTANT DIRECTOR**

MASAKI IZUOKA

#### **LEAD QA MANAGERS**

MASAYUKI SONEDA  
MAMORU OZAKI

#### **QA MANAGER**

TAKAMASA UCHIDA

#### **TESTER**

KINO SAKAGAMI

#### **TRANSLATION MANAGER**

DEREK KESSLER

#### **TRANSLATORS**

LEO KING  
ADAM SEACORD

#### **OBJECTIVE PHOTOGRAPHERS**

SHUN YAMAGUCHI  
YOKO SATO

#### **IT SUPPORT**

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

#### **ADMINISTRATION SUPPORT**

YUKINOBU KIMURA  
TSUNEHARU SASAKI  
JUNKO MIYAMOTO  
SATOMI TAKAO

#### **LEGAL DEPARTMENT**

KEIKO SAKAGUCHI  
YASUYUKI YAMAMOTO

#### **FINANCE DEPARTMENT**

NAOKI HAMA  
HIROTOMO TANIGUCHI

#### **SUGARCUT, LLC.**

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

#### **AMZY CO., LTD.**

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

#### **SOUND AMS INC.**

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

#### **ADDITIONAL COLLABORATION COMPANIES**

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

#### **SPECIAL THANKS**

YUKE TANIGUCHI  
TATSUHIKO SUGIMOTO  
MASAMICHI ITO  
ALL YUKE'S STAFF

## **PUBLISHED BY 2K**

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

#### **VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT TEAM**

**PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT**  
GREG THOMAS

**EVP, SPORTS DEVELOPMENT**  
JEFF THOMAS

**EXECUTIVE PRODUCER**  
MARK LITTLE

**EXECUTIVE PRODUCER**  
LUKE WASSERMAN

**SENIOR PRODUCER**  
ARNAUD FREY

**PRODUCERS**

COLIN O'HARA  
JOHN RACE

**LICENSOR MANAGER**

STEVE ISLAS

**PRODUCTION ASSISTANT**

NATHAN CRAIG

**SENIOR DESIGNER**

JASON VANDIVER

**DESIGNERS**

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

**NARRATIVE DESIGNER**

SEAN CONAWAY

**SENIOR ONLINE ENGINEER**

IGOR PEVAC

**SENIOR SOFTWARE ENGINEER**

KYUNG-KUN KO

**PROGRAMMERS**

ANAND MADHAVAPEDDY  
DAVID HIND  
ERIK STANSBERY  
ROMAIN SOSON

**STUDIO AUDIO DIRECTOR, AUDIO**

JOEL SIMMONS

**AUDIO LEADS**

VINCE PONTARELLI  
SEAN CHARLES

**COMMENTARY LEAD/DIALOGUE  
SYSTEM DESIGNER**

BRYAN SHERRILL

**ASSOCIATE AUDIO PRODUCTION**

PATRICK JARRET

**COMMENTARY WRITING / DESIGN**

ADRIAN DOMINGUEZ  
DAVE RUDDEN

**AUDIO TECH AND  
ADDITIONAL ENGINEERING**

DANIEL GARDOPPEE  
TODD GUNNERSON  
JAMES YANISKO

**PRODUCTION ADMINISTRATOR**

SASHA DE GUZMAN

**ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION**

BRIAN BUEL  
PAUL COURSELLE  
MARK MIDDLETON  
MASON THOMAS

**VOICE OVER TALENT**

AJ STYLES  
ALEXA BLISS  
BARON CORBIN  
BAYLEY  
BO DALLAS  
BOBBY ROODE  
BRAUN STROWMAN  
BRAY WYATT  
BRIAN OLIVER  
BYRON SAXTON  
CHARLOTTE FLAIR  
CHUCK KOUROUKLIS  
COREY GRAVES  
CURTIS AXEL  
DANIEL BRYAN  
DORIAN LOCKETT  
ELIAS  
FINN BÁLOR  
CAVIN HAMMOND  
GOLDUST  
JASON JORDAN  
JINDER MAHAL  
JON BAILEY  
JOJO  
KEVIN OWENS  
KURT ANGLE  
MATT BLOOM  
MATT HARDY  
MICHAEL COLE  
THE MIZ  
RANDY ORTON  
SAM RACE  
SAMI ZAYN  
SASHA BANKS  
SHINSUKE NAKAMURA  
TRIPLE H

**ADDITIONAL COMMENTARY WRITING**

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

**SPECIAL THANKS TO:****SKYWALKER SOUND**

JOHN ROESCH AND CREW

**LICENSOR MANAGER**

STEVE ISLAS

**ASSOCIATE PRODUCER**

GREG MASTO

**CREATIVE DIRECTOR**

LYNELL JINKS

**LEAD CHARACTER ARTIST**

JONATHAN GREGORY

**SENIOR CHARACTER ARTIST**

YUKI TAKAHASHI

**ARTISTS**

AL SPONG  
CHRIS BOLTZ  
TIM BEARD

**ANIMATION TEAM LEAD**

SHANE MACPHERSON

**LEAD ANIMATOR**

JESSICA WU

**ANIMATORS**

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

**MANAGER, TRANSLATION**

YURI TANAKA

**TRANSLATORS**

AKANE YAMAMOTO  
ANNE AWAYA  
TOMOMI KOSAKA

**VISUAL CONCEPTS DEVELOPMENT****TEAM SPECIAL THANKS**

CEDRIC BISCAY  
DREW COMO  
DARIN ITO  
NOBU TAGUCHI  
CELIAN VARINI  
JACK LEUNG  
CHRIS KALOS  
SABINE BLAIR  
JOHN FRIAR  
BRUNO BUZZETTI  
JOSH ATKINS  
ROBERT CLARKE  
ETIENNE GRUNENWALD  
ERIC MASSOUD  
LES FORBANS  
BERNARD MINET  
NAJIB LOTFI  
LES FORBANS  
BERNARD MINET  
STEAKHOUSE RIBERA

## **2K WWE TEAM EXTERNAL CONTRACTORS**

**PHOTOGRAPHER**  
DAVID KNOX

**PHOTOGRAPHER'S ASSISTANT**  
SHANE BARTLETT

**WRITERS**  
PATRICK SKELLY  
ANTHONY RIPO  
JEREMY BROWN

**KYOS CO., LTD.**  
NAOKO KINO  
AYUMU MIURA

## **ZATUN**

**FOUNDER & CEO**  
ABHINAV CHOKHAWATIA

**PROJECT LEAD**  
DHARMESH TALPADA

**TECHNICAL LEAD**  
PRADEEP SUTHAR

**PROJECT MANAGEMENT**  
POONAM PATEL

**3D ARTISTS**  
ABHISHEK VINCENT  
ASHISH SONAR  
JOPHRY CHRIS  
MANISHA PARMAR  
AKASH JAIN  
KHYATI SANAMI  
VISHWAS SHAH

## **FOG STUDIOS**

**CHAIRMEN & CEO**  
ED DILLE

## **LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.**

**CEO**  
MANVENDRA SHUKUL

**CHIEF CREATIVE OFFICER**  
ROBERT OLSON

**COUNTRY MANAGER, JAPAN**  
KAI GUSHIMA

**ART DIRECTOR**  
IAIN MCGADZEN

**ART LEAD**  
GERRITT PERKINS  
SURENDA KUMAR SINGH

**LEAD ARTIST**  
NARESH PAWAR  
SANDEEP SINGH

**3D ARTISTS**  
AMAR GOSAIN  
ANIL SINGH  
ANSHUL KUSHWAHA  
DEBJIT BISWAS  
DEEPAK SINGH RAWAT  
GAURAV KUMAR  
GAURAV NONIHAL  
IMRAN  
NEERAJ BAHUGUNA  
NISHAN YADAV  
OM KRISHNA  
PARAMVEER SINGH  
POONAM RATURI  
RAHUL BISHT  
RAHUL KUMAR  
ROHIT KUSHWAHA  
SHUBHAM  
SRISHTY AGGRAWAL  
SURAJ UNIYAL  
VIKAS GURUNG  
VIKAS KUMAR  
VIVEK SHARMA  
ANUPAM CHAUHAN  
DEVANSHU TYAGI  
JOHN SAMEER TOPPO  
MURLI SHARMA

## **SPECIAL THANKS**

**ACCOUNT MANAGER**  
SUJANITHA SHANKAR

**LEAD PROJECT MANAGER**  
MANISH BHANDARI

**PROJECT MANAGER**  
VIKRANT

**PROJECT COORDINATORS**  
SWETA KUMARI  
SHIVANGI CHAURASIA

**SR. LEAD TRANSLATOR**  
LALITHA CHANDRAN

**SENIOR JAPANESE TRANSLATOR**  
BHAVNA DHAWAN

**JAPANESE TRANSLATOR**  
ANSHU ALMEIDA  
TAKUYA NAGATA

## **MINELOADER**

**DIRECTOR OF ART PRODUCTION**  
XU ZHEN

**ART PRODUCER**  
WANG WEI

**ASSOCIATE PRODUCER**  
HU HAIJIANG

**PROJECT MANAGER**  
LI NING

**ART DIRECTOR**  
LI NING

**TECHNICAL ARTIST**  
LI NING

**ARTISTS**  
ZHAO YAN  
LI YAN  
LIU NA  
LI FENG  
LI SHI JIE  
LI ZHEN HAN  
XIA CHAO  
YU YONG SHENG  
ZHANG TIAN QI  
ZHANG WEI  
SUN TING TING

## **VIRTUOS LTD.**

**ART DIRECTOR**  
LI ZHONGHUA

**TEAM LEADER**  
MENG LINGCHEN

**TA**  
ZHANG QIUSHAN

**PRODUCERS**  
ZHAO CHEN  
VUONG NGUYEN MINH THU  
NGUYEN DIEU ANH THU

**ACCOUNT MANAGERS**  
HIROYUKI HASHIGUCHI  
AYUMU MIURA

**LEAD ARTIST**  
NGUYEN TRUONG SON

**ARTISTS**  
ZHANG LU  
JIANG QI  
HU XUECHEN  
LIU YING  
LIANG SHI  
ZENG SHENG  
DENG JIEWEN  
HE RUI  
LE TRUNG NGHIA  
PHAM LE DAI PHAM  
CHAU THI HUE ANH  
PHAM THI LE TRUC  
BUI HAI VINH  
NGUYEN THI NGOC VAN  
NGUYEN THI LINH THAO  
NGUYEN VIET HUYEN  
NGUYEN KY NAM  
TRAN NGOC ANH THU  
NGUYEN HONG MINH  
LE MINH MAN  
LIEU MINH HOANG

## ORIGINAL FORCE LTD

### CEO

HARLEY ZHAO

### PRODUCER

SHIRLEY TANG

### PROJECT MANAGER

ARROYO LI

### ART DIRECTOR

LIANG CHENG

### TEAM LEAD

XIAODONG HAN

### PROJECT LEAD (ART)

YONGCHUN XIE

### PROJECT LEAD (TECH)

QIAN WANG

### QUALITY CHECK (ART)

YALI GAO

### QUALITY CHECK (TECH)

YUHUA WANG

### ARTISTS (ART)

XIAODONG HAN

SUN HE

SHUJUAN JIANG

ZHOU YING

XU LIN

LI TAO

ZHONGNAN MAO

LI JIAN

ZHOU YUAN

YANXUAN ZHANG

JIALONG WANG

ZHAO JUN

WANG YU

YAXIN XU

JIANGWEI WAN

WANG SHUO

YIMING LI

ZHANG ZHEN

SHIGUANG SONG

YALI GAO

SHIZONG TANG

JING XU

YANG YANG

YUE XU

YUAN TAO

LIJUN LI

XIAOLIAN LI

HE HAO

CHONG CHAO

CHENGLUN ZOU

### ARTIST (TECH)

FENG HU

SHUNPENG CHEN

## LEMON SKY GAMES & ANIMATION

### PRODUCERS

WONG CHENG FEI

KEN FOONG

KEN LAI

### PRODUCTION MANAGER

KEVIN LAI HAN WEN

### PROJECT MANAGER

SAXON CHONG RI HUI

### PROJECT LEAD

ARIS CHAN KAH HUI

DENNY WIDJAYA

YOW HANG CHONG

AFAZIL

### MODELING ARTISTS

HO KWANG MING

RENDY GIOVANNI

VINCENT HEE WENG SOON

MARK VALOR MENDOZA

## DIGITAL SCANNING AND RETOPOLOGY PIXELGUN STUDIO

### CREATIVE DIRECTOR

ANTON DAWSON

### EXECUTIVE PRODUCER

MAURICIO BAIOCCHI

### HEAD OF DIGITAL PRODUCTION

JIM GIBBS

### ACQUISITION PRODUCER

MARTIN MACDONALD

### CG SUPERVISOR

BRIAN FREISINGER

### CG ARTISTS

SUNNY MAHIL

ALISON KELLOM

### EXTERNAL TRANSLATION SERVICES EXTERNAL TRANSLATORS

YOKO SATO

REIKO FUJIMOTO

SHINO AKAZA

JUNKO KUSUDA

DARIN ITO

NOBUYUKI TAGUCHI

### DIGITAL HEARTS USA INC.

JOHN YAMAMOTO

SATOMI AIHARA

KEVIN YOMCHINDA

### 8-PLANETZ LIMITED MITSURU SAYO

## MOTION CAPTURE TALENT

BRIAN BUTTON

CHELSEA ANNE GREEN

DEVON EVERHART AIKENS

DREW EVERET WENKEL

JAMAR SHIPMAN

JASON SEATON

JEFFERY COBB

JESSICA CRICKS

JONATHAN CRUZ RIVERA

JOSEPH RYAN MEEHAN

JOSHUA HARTER

KENNY LAYNE

MASON BURNETT

MATTHEW KORCLAN

MIKE HETTINGA

NATHAN BLAUVELT

RACHAEL ELLERING

SANTANA GARRETT

SCHUYLER ANDREWS

SCOTT COLTON

SHAUN RICKER

STEPHANIE BELL

STEPHON STRICKLAND

TESSA BLANCHARD

THOMAS BALLESTER

TRAVIS GORDON

TREVOR LEE CADDELL

ZACHARY GREEN

## UX MAGICIANS INC.

### CREATIVE DIRECTOR

ALFONZO "ZO" BURTON

### DIRECTOR OF UI/UX

JOZIAS DAWSON

### MANAGING DIRECTOR

JAMIE LYNN

## ONLINE IMPLEMENTATION SERVICES

## PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT

CHRISTOPH PECH

## METRICMINDS GMBH & CO.KG

## 2K PUBLISHING

### PRESIDENT

DAVID ISMAILER

### CHIEF OPERATING OFFICER

PHIL DIXON

## **2K PRODUCT DEVELOPMENT**

### **VP, PRODUCT DEVELOPMENT**

JOHN CHOWANEC

### **SR. DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT**

MELISSA MILLER

### **PRODUCER**

ANDREW WEBSTER

### **ASSISTANT PRODUCER**

SHELBY MARTIN

### **DIGITAL RELEASE MANAGER**

TOM DRAKE

### **ASSOCIATE RELEASE MANAGER**

MYLES MURPHY

### **SR. DIRECTOR, BUSINESS DEVELOPMENT**

TIM HOLMAN

## **2K CREATIVE DEVELOPMENT**

### **VP, CREATIVE DEVELOPMENT**

JOSH ATKINS

### **DESIGN DIRECTOR**

FRANCOIS GIUNTINI

### **DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES**

ROB CLARKE

### **SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION**

JACK SCALICI

### **SR. DIRECTOR OF STORY AND CREATIVE DEVELOPMENT**

CHAD ROCCO

### **SR. MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION**

JOSH ORELLANA

### **CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR**

WILLIAM GALE

### **CREATIVE PRODUCTION OUTSOURCING COORDINATOR**

CATHY MACPHERSON

### **MEDIA PRODUCER**

MIKE READ

### **DIGITAL ASSET COORDINATOR**

JANAKA CONNER

### **CAPTURE TEAM LEAD**

LUKE MCCARTHY

### **SR. CAPTURE SPECIALIST**

DANA KOERLIN

### **USER TESTING MANAGER**

FRANCESCA REYES

### **LEAD USER RESEARCHER**

GINA SMITH

### **USER RESEARCH COORDINATOR**

JULIAN O'NEAL

### **MOTION CAPTURE SUPERVISOR**

DAVID WASHBURN

### **MOTION CAPTURE ASSISTANT DIRECTOR**

ROY MATOS

### **MOTION CAPTURE STUDIO**

#### **ASSOCIATE PRODUCER**

MARILYN ESCOBAR

### **MOTION CAPTURE STAGE MANAGER**

ANTHONY TOMINIA

### **MOTION CAPTURE STAGE TECHNICIANS**

EMMA CASTLES

MICHAEL LISTO

JEREMY SCHICHEL

ALEXANDRA GRANT

LANCE MITCHELL

RYAN GIRARD

MICHELLE HILL

JOSE GUTIERREZ

GIL ESPANTO

JEREMY WAGES

### **MOTION CAPTURE SENIOR PRODUCTION MANAGER**

DAVID VOCI

### **MOTION CAPTURE TECHNICAL MANAGER**

NATEON AJELLO

### **MOTION CAPTURE ASSOCIATE PRODUCTION MANAGER**

MICHELLE HILL

### **MOTION CAPTURE SPECIALISTS**

RYAN GIRARD

LEONARDO QUERT

JESSICA HEE

GIL ESPANTO

NIHAL 'RUSH' RASHINKAR

JENNIFER MULLALLY

### **MOTION CAPTURE PIPELINE ENGINEER**

CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

### **MOTION CAPTURE JUNIOR ANIMATOR**

NIHAL RASHINKAR

### **MOTION CAPTURE STAGE BUILDER**

VIQUI PERALTA

### **MOTION CAPTURE CAMERA OPS**

ALAN 'RICO' RICARDEZ

TRAVIS NEUROTH

DYLAN REEVES

LOGAN 'LOMA SALTADO' EMERSON

CODY FLOWERS

PETER TEN

### **MOTION CAPTURE MAKEUP ARTISTS**

DANIELLE O'DEA

CHRYSAL LINAJA

ARIELLE ABELON

KIRSTEN COLEMAN

### **MOTION CAPTURE AUDIO ENGINEER**

DANIEL MORALES

### **MOTION CAPTURE AUDIO ASSISTANT**

ANDREW HANSON

## **2K CORE TECH**

### **VP, TECHNOLOGY**

MARK JAMES

### **OPERATIONS MANAGER**

PETER DRISCOLL

### **SENIOR TECHNICAL PRODUCT MANAGER**

JASON JOHNSON

### **ASSOCIATE TECHNICAL PRODUCT MANAGER**

GREG VARGAS

### **DIRECTOR OF ENGINEERING**

ADAM LUPINACCI

### **TECHNICAL DIRECTOR**

TIM HAYNES

### **ONLINE TECHNICAL DIRECTOR**

LOUIS EWENS

### **TECHNICAL ART DIRECTOR**

JONATHAN TILDEN

### **PRINCIPAL TECHNICAL ARTIST**

KRIS DEMARTINI

### **PRINCIPAL SOFTWARE ENGINEER**

MITCHELL FISHER

### **SOFTWARE ENGINEERS**

JASON HOWARD

HARRY HSIAO

### **ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEER**

LABHESH DESHPANDE

## **2K CORE TECH- ONLINE ENGINEERING**

**SR. SOFTWARE ENGINEER**  
SCOTT BARRETT

**SR. SERVER ENGINEER**  
KRITIKA KAUL

**DEV OPS ENGINEER**  
TIM LYNCH

**SOFTWARE ENGINEER**  
TAYLOR OWEN-MILNER

**JR. SOFTWARE ENGINEERS**  
ALEC BROWNLIE  
JAMES DRYDEN

**ASSOCIATE SOFTWARE ENGINEERS**  
SHWETA MOHOLKAR  
VIVIAN ZOU

**SOFTWARE ENGINEER INTERN**  
PENGCHENG PAN

**QA MANAGER**  
CASEY DEWITT

**QA ASSOCIATE LEAD**  
WILLIAM YOUNEY

**QA TESTERS**  
MACKENZIE HUME  
KEITH VEDOL  
JORDAN YOUNEY

## **2K MARKETING**

**SVP, HEAD OF GLOBAL MARKETING**  
MELISSA BELL

**VP OF MARKETING**  
CHRIS SNYDER

**DIRECTOR OF MARKETING**  
BRYCE YANG

**SR. BRAND MANAGER**  
GREGORY ZALE

**ASSOCIATE BRAND MANAGERS**  
ROBERT HEARON  
RAMON ARANDA

**MARKETING COORDINATOR**  
MITCHELL JAGODINSKI

**VP OF COMMUNICATIONS**  
CORI BARRETT

**SR. COMMUNICATIONS MANAGER**  
JAIME JENSEN

**DIGITAL/SOCIAL MARKETING MANAGER**  
BRYAN VORE

**DIRECTOR, MOBILE  
GAMES OPERATIONS**  
TYLER NATION

**SENIOR PRODUCT MANAGER**  
KAI KO

**SR. DIRECTOR,  
MARKETING PRODUCTION**  
JACKIE TRUONG

**PROJECT MANAGER,  
MARKETING PRODUCTION**  
HEIDI OAS

**MANAGER, MARKETING PRODUCTION**  
HAM NGUYEN

**PRODUCTION DESIGNER**  
NELSON CHAO

**SR. DESIGNER**  
CHRISTOPHER MAAS

**GRAPHIC DESIGNER**  
CHRIS CRATTY

**DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION**  
KENNY CROSBIE

**ASSOCIATE MANAGER,  
VIDEO PRODUCTION**  
NICK PYLVANAINEN

**SR. VIDEO EDITOR/MOTION  
GRAPHICS DESIGNER**  
MICHAEL REGELEAN

**VIDEO EDITOR/MOTION  
GRAPHICS DESIGNER**  
CAMILLE GALEJS

**VIDEO EDITOR**  
SHANE MCDONALD

**VIDEO EDITOR/CAPTURE SPECIALIST**  
DOM HASSETT

**JR. VIDEO EDITOR**  
EVAN FALCO

**CREATIVE DIRECTOR, MARKETING**  
GABE ABARCAR

**SR. WEB DESIGNER**  
KEITH ECHEVARRIA

**SR. WEB DEVELOPER**  
GRYPHON MYERS

**WEB DEVELOPER**  
CHARLES PARK

**SR. WEB PRODUCER**  
TIFFANY NELSON

**DIRECTOR, CHANNEL MARKETING**  
ANNA NGUYEN

**MANAGER, CHANNEL MARKETING**  
MARC MCCURDY

**CHANNEL PROJECT MANAGER**  
DUSTIN CHOE

**PARTNER MARKETING SPECIALIST**  
KELSIE LAHTI

**EVENTS MANAGER**  
DAVID ISKRA

**EVENT TECH MANAGER**  
MARIO HIGAREDA

**DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE**  
IMA SOMERS

**SR. MANAGER, CUSTOMER SERVICE**  
DAVID EGGERS

**MANAGER, CUSTOMER SERVICE**  
CRYSTAL PITTMAN

**KNOWLEDGE BASE COORDINATOR**  
MIKE THOMPSON

**ASSOCIATE SUPERVISOR,  
CUSTOMER SERVICE**  
ALICIA NIELSEN

**SR. CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES**  
RYOSUKE KUROSAWA  
DOMINIC HURTON

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

**SR. DIRECTOR, PARTNERSHIPS  
& LICENSING**  
JESSICA HOPP

**SR. MANAGER, PARTNERSHIPS  
& LICENSING**  
GREG BROWNSTEIN

**MANAGER, MUSIC PARTNERSHIPS  
& LICENSING**  
DAVID KELLEY

**MANAGER, FIRST PARTY  
PARTNERSHIPS**  
MATTHEW FREEDMAN

**ASSOCIATE MANAGER,  
PARTNERSHIPS & LICENSING**  
ASHLEY LANDRY

**SR. COORDINATOR,  
PARTNERSHIPS & LICENSING**  
MEGAN REYES

## **2K OPERATIONS**

**SVP, SR. COUNSEL**  
PETER WELCH

**DIRECTOR & COUNSEL**  
JUSTYN SANDERFORD  
AARON EPSTEIN

**VP, PUBLISHING, OPERATIONS**  
STEVE LUX

**DIRECTOR OF OPERATIONS**  
DORIAN REHFELD

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

**PARALEGAL**  
XENIA MUL

## **2K ANALYTICS**

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

**DATA SCIENTIST**  
MO LIN

**MANAGER, GAME ANALYTICS**  
KYLE BISHOP

**DIRECTOR OF MONETIZATION**  
DENNIS CECCARELLI

**SR. USER RESEARCH ANALYST**  
DAVID REES

**DATA ANALYTICS ENGINEER**  
ALVIN LI

**DATA SCIENTIST**  
ROBIN LUO

**STRATEGY ANALYST**  
BENJAMIN SIMONETT

## **2K ADMINISTRATION**

**ADMINISTRATIVE  
SERVICES MANAGER**  
ARIEL OWENS-BARHAM

**SR. ADMINISTRATIVE ASSISTANT**  
MEGAN GRUNENWALD-ROHR

**EXECUTIVE ASSISTANT**  
NICOLE HILLENBRAND

**ADMINISTRATIVE ASSISTANTS**  
JESSICA HURST  
TREY MOSTELLER

## **2K FINANCE**

**HEAD OF FINANCE**  
DAVID BOUTRY

**SR. DIRECTOR OF FINANCE**  
BARRY CHARLETON

**FINANCIAL PLANNING &  
ANALYSIS MANAGER**  
MARY BOLANOS

**SR. ACCOUNTANT**  
RAJESH JOSEPH

**FINANCE COORDINATOR**  
JUAN CHAVEZ

**FINANCE ANALYST**  
GAURAV SINGH

**FINANCE ASSISTANT**  
ALEXANDER RANEY

## **2K HUMAN RESOURCES**

**VP, GLOBAL HR**  
GAIL HAMRICK

**DIRECTOR, HUMAN RESOURCES**  
TONY MACNEILL

**HUMAN RESOURCES MANAGER**  
CHRISTINA VU

**HUMAN RESOURCES GENERALIST**  
DANIELLA GUTIERREZ

**HUMAN RESOURCES COORDINATOR**  
KATE STRICKER

## **2K IT & ONLINE OPERATIONS**

**SR. DIRECTOR, 2K IT**  
ROB ROUBEUSH

**SR. MANAGER, ONLINE OPERATIONS**  
SCOTT DARONE

**SR. NOC MANAGER**  
VACLAV DOLEZAL

**SYSTEMS ENGINEERING DIRECTOR**  
JON HEYSEK

**IT DIRECTOR, NOVATO**  
BOB JONES

**TECHNICAL DIRECTOR**  
RUSS MAINS

**NETWORK ENGINEERS**  
DON CLAYBROOK  
FERNANDO RAMIREZ

**SR. SYSTEMS ENGINEER**  
PETR FIALA

**SYSTEMS ENGINEERS**  
JOSEPH DAVILA  
MANISH PATEL  
MICHAL BERNAT  
PETER PRIBYLINCEK  
RADEK TROJAN

**JR. SYSTEMS ENGINEER**  
LUIS LUNA

**HELPDESK SUPERVISOR**  
SCOTT ALEXANDER

**IT SUPERVISOR**  
TAREQ ABBASSI

**SYSTEMS ADMINISTRATORS**  
DAVIS KRIEGHOFF  
JOSEPH THOMPSON  
FILIP SAFAR

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

**IT ANALYST**  
MICHAEL CACCIA

## **2K QUALITY ASSURANCE**

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

**QUALITY ASSURANCE DIRECTOR**  
SCOTT SANFORD

**QUALITY ASSURANCE  
TEST MANAGER**  
JEREMY FORD

**PROJECT LEAD**  
JUSTIN WOLF

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

**QA LEAD**  
ASHLEY FOUNTAINE

#### **ASSOCIATE LEAD TESTERS**

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

#### **SENIOR TESTERS**

CARLOS ANAYA  
ANDREW GARRETT  
ROBERT KLEMPNER  
BRYAN FRITZ  
DAVID DALIE  
ZACHARY LITTLE  
DOUGLAS REILLY  
BRIAN REISS

#### **QUALITY ASSURANCE TESTERS**

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

#### **SPECIAL THANKS**

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

#### **QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER**

- GENERAL TEST  
MICHAEL "GRYF" WEBER

#### **LEAD TESTERS - GENERAL TEST**

BILL LANKER

#### **SENIOR TESTERS - GENERAL TEST**

JOSHUA BROWN-SAGE  
JESSICA MITCHELL  
SOMMER SHERFEY  
TYLER REDMAN

#### **QUALITY ASSURANCE TESTERS -**

**GENERAL TEST**  
ADRIAN CARNERO  
ARMANDO PRESCOTT  
BENJAMIN HENSON  
BRANDON CARROLL  
CHRISTIAN ANZURES  
CHRISTOPHER MEIJA  
DOMINIC GINTER  
DONALD ERWIN  
EVERETT DAMPIER  
GREG ERENO  
ISIAH SCOTT  
JUSTIN MARTINEZ  
KALAIKU NUUANU  
KYLE LUCERO  
MARQUESE BROWN  
ALEXANDER SMITH  
BRANDON MATASSA  
CHRISTIAN RAMOS  
CHRISTOPHER PALMAR  
FELIX ALVAREZ  
GENARO SICILIANO  
JADE DABU  
KAITLYNNE THORNTON  
LUCY BRANCH  
MARY MANNO  
MICHAEL DENMAN  
NICHOLAS FLORES  
RICHARD HENDERSON  
STEVEN SMIGULEC  
TYLER TOWNE  
ALEX WASHBURN  
BLAKE PARHAM  
BRENDAN FEAZELL  
CAZAR TONI PALAD  
CHRISTOPHER ZAMBRANO  
CLARISSA ASAM  
DAVID LABOY  
HERCALIO ARIAS  
ISRAEL CARRANZA  
JALEN BROWN  
LOREN DANIELS  
MICHAEL SCHNUCKEL  
NICKOLAS VIZCARRA  
OMAR MORENO  
ROCKY GODBOUT  
RODNEY CARDEN  
BRANDON BELTRAN  
BRENDAN RUDNICK  
DEVAN PERSON  
JERICHO JAVIER  
JACK SWAIN  
JOHN RAMOS

JOVANNA MARQUEZ  
MARISA GHILARDUCCI  
PATRICK TADDEO  
TRAVIS POINTER  
TREVOR GIVENS  
TODD THOMAS  
WILLIAM PATTERSON  
ZACH AKRE  
ZACHARY DARY

#### **2K CHINA CHENGDU** **QUALITY ASSURANCE**

#### **QUALITY ASSURANCE DIRECTOR**

ZHANG XI KUN

#### **QUALITY ASSURANCE MANAGER**

STEVE MANNERS

#### **QUALITY ASSURANCE PROJECT LEADS**

WU XIAO BIN  
HUANG CHENG

#### **QUALITY ASSURANCE** **ASSOCIATE LEADS**

ZHANG RUI BIN  
WANG YI MIN

#### **QUALITY ASSURANCE**

**SR. TESTERS**  
YUE CHANG YUE  
JI YANG  
LIU YA QIN  
LUO TAO  
ZHUO YU

#### **QUALITY ASSURANCE TESTERS**

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

#### **SPECIAL THANKS**

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

**IT ENGINEER**

ZHAO HONG WEI  
HU XIANG  
ZHENG XING  
WANG PENG

**2K INTERNATIONAL  
PUBLISHING****VP, PUBLISHING OPERATIONS**

MURRAY PANNELL

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

JON ROOKE

**HEAD OF INTERNATIONAL  
BRAND, MARKETING**

DAVID HALSE

**INTERNATIONAL BRAND MANAGER**

NICOLAS STEMELEN

**JR. INTERNATIONAL  
BRAND MANAGER**

JAMES DODD

**HEAD OF INTERNATIONAL  
COMMUNICATIONS**

WOUTER VAN VUGT

**SR. INTERNATIONAL COMMUNICATIONS  
MANAGER**

ROISIN DOYLE

**INTERNATIONAL COMMUNICATIONS  
MANAGER**

PATRICIA LIANG

**INTERNATIONAL COMMUNITY &  
SOCIAL MANAGER**

ROY BOATENG

**INTERNATIONAL MARKETING &  
COMMUNICATIONS INTERN**

LAUREN HOUSTON

**HEAD OF INTERNATIONAL TERRITORY  
AND EXPORT MARKETING**

WARNER GUINÉE

**2K INTERNATIONAL TEAM**

AGNÈS ROSIQUE  
ALISON GRAM  
ANNE SPETH  
BEN SECOMBE  
BELINDA CROWE  
CARLO VOLZ  
CALLUM CUMING  
MARGAUX DUVAL  
MIKEY FOLEY  
MATT GARDNER  
MAXIME LE NEVANIC  
ADAM PERRY  
AGNÈS ROSIQUE  
JAVIER SASTRE

SHELLY VAN SEVENTER  
CARLOS VILLASANTE  
CAROLINE RAJCOM  
DAVE BLANK  
DENNIS DE BRUIJN  
DIANE HEINZELMANN  
FRANCOIS BOUVARD  
GEMMA WOOLNOUGH  
JAN STURM  
JEAN-PAUL HARDY  
JULIEN BROSSAT  
MARIA MARTINEZ  
ROGER LANGFORD  
SANDRA MAURI  
SANDRA MELERO  
SIMON TURNER  
SEAN PHILLIPS  
STEFAN EDER  
YOONA KIM  
ZAIDA GOMEZ

**2K INTERNATIONAL  
PRODUCT DEVELOPMENT****INTERNATIONAL PRODUCERS**

MARK WARD  
SAIJAD MAJID  
JEAN-SEBASTIEN FEREY

**2K INTERNATIONAL  
CREATIVE SERVICES****DIRECTOR, CREATIVE SERVICES  
AND LOCALISATION**

NATHALIE MATHEWS

**LOCALISATION PROJECT MANAGER**

CARA LACEY

**LOCALISATION AND  
CREATIVE ASSISTANT**

MATT LAMPLUGH

**SR. DESIGN MANAGER**

TOM BAKER

**GRAPHIC DESIGNER**

JAMES QUINLAN

**VIDEO CONTENT EDITOR**

BARNEY AUSTIN

**EXTERNAL LOCALIZATION GROUPS**

SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL  
SYNTHESIS IBERIA

**SYNTHESIS GLOBAL SOLUTIONS**

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

**FRENCH TEAM**

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

**GERMAN TEAM**

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

**WITH SUPPORT FROM LINGOONA****SPANISH TEAM**

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

**ARABIC TEAM**

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

**LOCALIZATION TOOLS AND SUPPORT  
PROVIDED BY XLOC INC.****2K INTERNATIONAL  
QUALITY ASSURANCE****LOCALISATION QA MANAGER**

JOSE MINANA

**MASTERING ENGINEER**

WAYNE BOYCE

**MASTERING TECHNICIAN**

ALAN VINCENT

**LOCALISATION QA SENIOR LEAD**

OSCAR PEREIRA

**LOCALISATION QA PROJECT LEAD**

SERGIO ACCETTURA

#### **LOCALISATION QA LEADS**

ADRIANA CERVANTES  
ELMAR SCHUBERT  
FLORIAN GENTHON  
JOSE OLIVARES

#### **LOCALISATION QA ASSOCIATE LEAD**

MANUEL AGUAYO

#### **SR. LOCALISATION QA TECHNICIANS**

CHRISTOPHER FUNKE  
DANIEL IM  
PABLO MENÉNDEZ  
SARAH DEMBET  
TIMOTHY COOPER

#### **LOCALISATION QA TECHNICIANS**

ALESSANDRA MAZZARELLA  
ALEXANDER ONESTI  
ANTOINE GRELIN  
BENNY JOHNSON  
DAVID BOLZ  
DAVID SUNG  
DIMITRI GERARD  
DMITRY KUZMIN  
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ  
ETIENNE DUMONT  
FRÉDÉRIC CRÉHIN  
GABRIELE CESARINI  
HANNAH CARRILLO  
JAVIER VIDAL  
JEAN-LUC BREBANT  
JORGE ABELLÓ GARCÍA  
JULIEN COHEN  
JULIO CALLE ARPÓN  
KOSO SUZUKI  
LUCA PANACCIONE  
LUCA RUNGI  
MARCUS FOCHT  
MELISSA ROTH  
NICOLAS BONIN  
PATRICIA RAMÓN  
SAMUEL FRANÇA  
SEON HEE C. ANDERSON  
STEFANIA L. MONACO  
YURY FESECHKA

#### **TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS**

KEVIN SMITH  
NISHA VERMA  
PHIL ANDERTON  
RICHARD KELLY

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

**GENERAL MANAGER, ASIA**  
JASON WONG

#### **MARKETING DIRECTORS, ASIA**

DIANA TAN  
TRACY CHUA

#### **SR. MARKETING MANAGER, ASIA**

DANIEL TAN

#### **SR. PRODUCT EXECUTIVE**

ROHAN ISHWARLAL

#### **JAPAN MARKETING MANAGERS**

MAHO SAWASHIMA  
TAKAHIRO MORITA  
HIDE SHIMIZU  
KYOKO FUKE

#### **JAPAN MARKETING ASSISTANT**

DAVID ANDERSON

#### **CHINA MARKETING MANAGER**

LEO LI

#### **KOREA MARKETING MANAGER**

DINA CHUNG

#### **KOREA MARKETING ASSISTANT**

PARK SANGMIN

#### **PRODUCT EXECUTIVE**

WAYNE NG

#### **SR. LOCALIZATION MANAGER**

YOSUKE YANO

#### **LOCALIZATION COORDINATORS**

PIERRE GUIJARRO  
MAO IWAI  
YASUTAKA ARITA

#### **TAKE-TWO ASIA OPERATIONS**

EILEEN CHONG  
VERONICA KHUAN  
CHERMINE TAN  
TAKAKO DAVIS  
YUKI SUHARA

#### **TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT**

ERIK FORD  
SYN CHUA  
ELLEN HSU  
PAUL ADACHI  
ANNA CHOI  
HYUN JOOKYOUNG  
AIKI KIHARA  
FELIX NG  
DUSTIN ZHA  
FUMIKO OKURA  
HIDEKATSU TANI  
HENRY PARK  
FRED JOHNSON  
JULIUS CHEN  
KEN TILAKARATNA  
ALBERT HOOLSEMA

#### **SPECIAL THANKS**

PETE ANDERSON  
URSULA BAKER  
CHRIS BIGELOW  
SIOBHAN BOES  
NICHOLAS BUBLITZ

CHRIS BURTON  
DAVID COX  
MARQUIS DANNER  
HANK DIAMOND  
DANIEL EINZIG  
DAN EMERSON  
CHRISTOPHER FIUMANO  
GREG GIBSON  
STEVE GLICKSTEIN  
LAINIE GOLDSTEIN  
ROSS GRABER  
BROOKE GRABRIAN  
KRISTLE HILL  
JORDAN KATZ  
JENN KOLBE  
ALAN LEWIS  
KATIE NELSON  
PEDRAM RAHBARI  
BETSY ROSS  
KARL SLATOFF  
TAKE-TWO DIGITAL SALES TEAM  
TAKE-TWO CHANNEL MARKETING TEAM  
TAKE-TWO LEGAL TEAM  
TAKE-TWO SALES TEAM  
DANIELLE WILLIAMS  
MARIA ZAMANIEGO  
STRAUSS ZELNICK

#### **AGENCIES**

FINN PARTNERS, INC.  
BARRETSF  
BOND  
FREDDIE GEORGES PRODUCTION GROUP  
HAMAGAMI/CARROLL, INC.  
LIQUID ADVERTISING

## **WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT**

**CHIEF MARKETING AND COMMUNICATION OFFICER**  
BRIAN FLINN

**VP OF INTERACTIVE LICENSING**  
ED KIANG

**DIRECTOR OF GAMES**  
DAVID WOLDMAN

**GLOBAL BRAND ASSURANCE MANAGER**  
ASHLEY ZUZIK

**GLOBAL BRAND ASSURANCE MANAGER**  
ZACHARY MAXWELL

**SENIOR VICE PRESIDENT, PRODUCTION**  
CHRIS KAISER

**POST AUDIO MIXERS**

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

**VP OF BRANDING & DEVELOPMENT**

ROB CINGUINA

**SENIOR PRODUCERS**

GAVIN OSHEA  
MICHAEL BEARD

**SENIOR DIRECTOR TELEVISION  
PRODUCTION**

MARC POMARICO

**CREATIVE DIRECTOR**

HEATHER MITCHELL

**MANAGING PRODUCER**

CHRIS LAWLER  
GAVIN O'SHEA

**SENIOR ASSOCIATE PRODUCER**

ALEX PIERCE

**PRODUCERS**

ROY CLOVIS  
PAUL VERBITSKY  
JESSICA PALOMBO

**VICE PRESIDENT, SPECIALS**

JORDAN MENDAL

**PRODUCTION ASSISTANTS**

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

**EDITING**

KEN BERCHEM  
KEVIN MATTICE  
SLIM SIMON

**VICE PRESIDENT,  
PRODUCTION AND GRAPHICS**

CHRIS SICILIANO

**SENIOR DIRECTOR, 3D**

KEVIN CALLAHAN

**SENIOR DIRECTOR, 2D**

DAN ORMSBY

**TV RESEARCH AND  
CONTENT MANAGEMENT**

ERIC MASSOUD  
GEORGE GERMANAKOS  
KEITH HANSEN  
CHRIS GIANNINI  
GINA SCIAME

**PRODUCTION COORDINATOR**

AMANDA WICKHAM  
LEE MAURO

**PRODUCTION MANAGER**

SUSAN SCHULTZ

**ART DIRECTORS**

SOYON YUN  
SJ DELUISE

**SENIOR DESIGNERS**

MICHAEL KINNEY  
PAUL ROBINSON  
SARA ODZE  
DAN LONGFELLOW

**MANAGING DESIGNER**

DIONISIOS EFKARPIDIS

**MOTION DESIGNER 2**

DEREK RAGOS  
SEAN MATOS

**MOTION DESIGNER 1**

AVERY SUTTON  
MICHAEL MACK

**JUNIOR DESIGNER**

JULIANA BARCIA

**WWE MUSIC GROUP**

NEIL LAWI  
ARRON MATUSOW  
JONATHAN HAMMER

**ART DIRECTOR**

MATTHEW THURBER  
SEAN THORPE  
DANIEL CERASALE

**SENIOR 3D ARTIST**

CAMERON WHITEHOUSE  
CILIAN TUNG  
CLINT DONALDSON  
DAVID DURAND  
GIBNEY PATTERSON  
SERGIO GRENADA  
NATE TEN  
JORGE DIAZ

**SENIOR VICE PRESIDENT,  
INTELLECTUAL PROPERTY**

LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

**VICE PRESIDENT OF PHOTOGRAPHY**

BRADLEY SMITH

**DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY**

FRANK VITUCCI

**PHOTOGRAPHY EDITING**

JAMIE NELSON  
MELISSA HALLADAY  
MIKE MORAN  
JOSHUA TOTTENHAM  
GEORGIANA DALLAS

**COPYWRITER**

STEVE URENA

**VICE PRESIDENT,  
CREATIVE SERVICES**

JOHN F. JONES II  
CREATIVE DIRECTOR  
GLOBAL LICENSING  
JOE GIORNO

**SENIOR VICE PRESIDENT,  
CREATIVE SERVICES**

STAN STANSKI

**VICE PRESIDENT,  
TALENT OPERATIONS**

MARK CARRANO

**VICE PRESIDENT, LEGAL AND  
BUSINESS AFFAIRS**

SCOTT AMANN

# MUSIC

INFORMATIONS SUR LA MUSIQUE DISPONIBLES SUR LE SITE [HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K19/CREDITS](https://www.2k.com/wwe2k19/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 SOUS 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, L'AJOUT DE L'ORIGINE DE CE LOGICIEL DANS LA DOCUMENTATION DU PRODUIT EST APPRÉCIÉ MAIS PAS OBLIGATOIRE.

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

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

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR LES TITULAIRES DU DROIT D'AUTEUR ET LEURS COLLABORATEURS 'EN L'ÉTAT' ET NULLE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALITÉ ET D'ADAPTATION À UNE FIN PARTICULIÈRE, NE PEUT S'APPLIQUER. LA FONDATION OU SES COLLABORATEURS NE POURRONT ÊTRE EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, SPÉCIAL, DOMMAGES ET INTÉRÊTS OU DOMMAGES CONSÉCUTIFS (Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, L'ACQUISITION DE PRODUITS OU SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE D'USAGE, DE DONNÉES, DE PROFIT OU D'EXPLOITATION) QUELLES QU'EN SOIENT LES CAUSES ET QUEL QUE SOIT LE TYPE DE RESPONSABILITÉ, CONTRACTUELLE, OBJECTIVE OU DE DÉLIT CIVIL (Y COMPRIS PAR NÉGLIGENCE 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 logicielle 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 TOUTS 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 DES DITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVREMENT, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE", "NOUS", "NOTRE" OU "NOS") AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR [www.take2games.com/privacy](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) comme prévu par le donneur de licence, sauf stipulation contraire express 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, 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, altérer, modifier ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 \$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

## CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas (et de ne pas guider ou donner des instructions à un tiers pour) :

- 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 express 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 (comprenant mais ne se limitant pas à l'utilisation de failles ou de bugs) ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays autre des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisant de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

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

**TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE :** Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation

jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

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

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

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

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

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

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

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

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

**GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VIRTUELS :** Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou 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 a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

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

**UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS :** La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du logiciel ; par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support) ou, pour nos produits Social Point, sur [www.socialpoint.es/community/#support](http://www.socialpoint.es/community/#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 peut se permettre de demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

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

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

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées

aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régies 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. Le 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 et des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

#### **COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS**

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

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur [www.take2games.com/privacy](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 ou déclaration 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'usage 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-contrepartie, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

#### **VOTRE RESPONSABILITÉ ENVERS LE DONNEUR DE LICENCE**

Dans les limites imposées par la loi, 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.

**DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, 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 L'AUTORISÉ, 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 DÉLICTEUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ**

INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DES DITS DOMMAGES, DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, 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. SI VOUS ÊTES RÉSIDENT D'UN ÉTAT MEMBRE DE L'UE, SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, LE DONNEUR DE LICENCE EST RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES SUBIS PAR VOUS, DANS LA MESURE OÙ IL S'AGIT D'UN RÉSULTAT PRÉVISIBLE D'UNE VIOLATION DE CET ACCORD OU D'UNE NÉGLIGENCE DE SA PART ; IL N'EST PAS RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES NON PRÉVISIBLES.

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 DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSTIONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISSENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS, DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI.

## 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 devez 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 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-dessous.

## RECOURS EN ÉQUITÉ

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

## TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable envers le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés pour tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions équivoquées 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 situe 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 (Vienna, 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., 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.**

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

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. et ses filiales. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont tous des marques commerciales et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous droits réservés. 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. © 2018 WWE. Tous droits réservés. Utilisez Bink Video. Copyright ©1997-2018 par RAD Game Tools, Inc. Alimenté par Wwise ©2006-2018. Audiokinetic Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques, logos et droits d'auteur sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

## 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 œuvre dans le cadre d'un site internet.

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