

W 2K19





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

POUR COMMENCER

Système PlayStation®4

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

Pour allumer le système PS4™, appuyez sur la touche d'alimentation. L'indicateur d'alimentation clignote en bleu, puis s'allume en blanc fixe. Insérez le disque **WWE 2K19** dans la fente, avec l'étiquette vers le haut. Le jeu s'affiche dans la zone de contenu de l'écran d'accueil. Sélectionnez le nom du logiciel dans l'écran d'accueil du système PS4™, et appuyez sur le bouton **X**. Pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel, consultez ce manuel.

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

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

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



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

PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/ATTAQUES

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

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

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

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

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

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

Images 3D

Certaines personnes peuvent ressentir une gêne (tension, fatigue oculaire, nausées) pendant le visionnement d'images vidéo en 3D ou la lecture d'un jeu vidéo en 3D stéréoscopique sur un téléviseur compatible 3D. Si vous ressentez une telle gêne ou toute autre sensation de malaise, arrêtez immédiatement d'utiliser votre téléviseur jusqu'à ce que la gêne s'estompe. SCE conseille à tous les utilisateurs d'observer des pauses régulières durant le visionnement de vidéo en 3D ou la lecture de jeu vidéo en 3D stéréoscopique. La durée et la fréquence de ces pauses nécessaires peuvent varier d'une personne à une autre : prenez des pauses suffisamment longues pour que le problème s'estompe. Si les symptômes persistent, consultez un médecin. Notez que la vision chez les enfants en bas âge (surtout avant 6 ans) est toujours en développement. Avant de permettre à votre enfant de regarder des vidéos en 3D ou de jouer à des jeux en 3D stéréoscopique, consultez son pédiatre, ophtalmologiste ou un autre médecin. Pour garantir que les recommandations ci-dessus sont respectées, les jeunes enfants doivent être placés sous la supervision d'un ou plusieurs adultes. Lorsque vous utilisez un périphérique compatible 3D avec votre PlayStation®4, vous devez lire le manuel d'utilisation de ce périphérique et consulter us.playstation.com.

com/support/3D pour toute information mise à jour.

Conseils de sécurité pour la manette sans fil DUALSHOCK®4

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

Avis de sécurité sur la manette de détection de mouvements

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

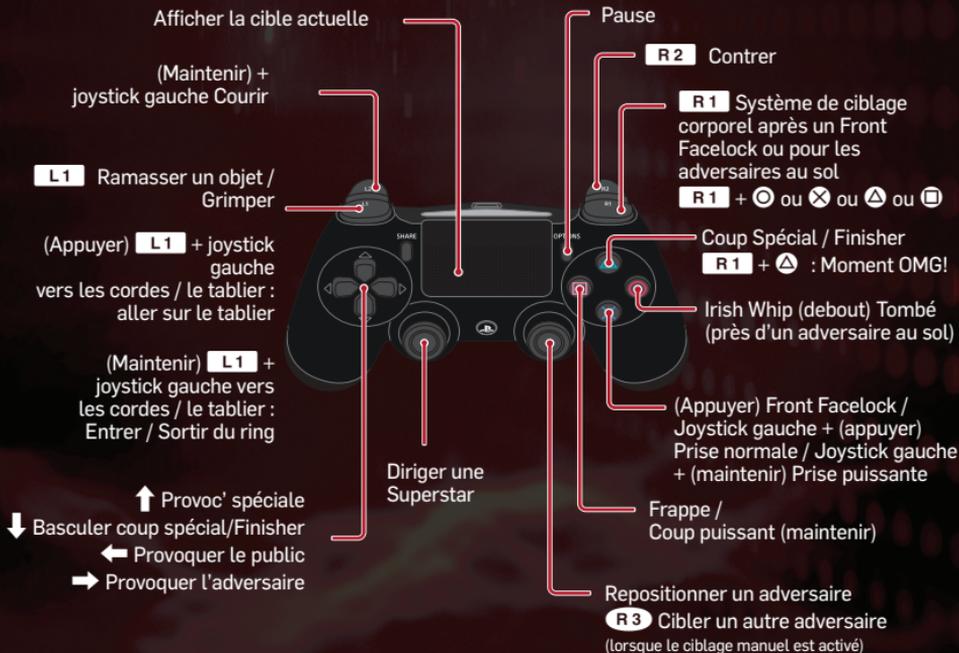
- Si la manette heurte une personne ou un objet, cela risque d'entraîner des blessures ou des dommages.
- Portez toujours la dragonne de la manette.
- Tenez la manette fermement pour éviter qu'elle tombe.
- Serrez la dragonne à l'aide du dispositif de verrouillage.
- Donnez-vous assez d'espace pour utiliser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



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

Veillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de WWE 2K19 devraient être disponibles jusqu'au **31 mai 2020**. Toutefois, nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sans préavis.

CONFIGURATION DE LA MANETTE



COMMANDES DU JEU

PRISES

Prise normale :

Joystick gauche /↓/←/→ +

Prise forte :

Joystick gauche /↓/←/→ + maintenir

Faire tourner l'adversaire :

Joystick droit ou

Snapmare en position assise :

Joystick droit

FRONT FACELOCK

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

Attaque (prise) :

Joystick gauche /↓/←/→ +

Prise élémentaire : sur adversaire au sol lorsque le joystick gauche est en position neutre

Soumission : Maintenir

Frapper :

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

Irish Whip :

Relâcher Front Facelock :

Ciblage corporel : + ou ou ou

TRÂINER

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

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

Irish Whip :

Snapmare : Joystick droit

Front Facelock :

Lâcher :

PORTER

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

Prise :

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

Changer de position : Joystick droit /↓/←/→

REPOSITIONNER L'ADVERSAIRE

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

ADVERSAIRE AU SOL

Soulever l'adversaire : Joystick droit ↑

Retourner l'adversaire : Joystick droit ←/→

Soulever l'adversaire en position assise :
Joystick droit ↓

Depuis la t te, le c t  ou les pieds, vous pouvez ex cuter les actions suivantes :

Prise : ⊗

Attaque puissante : Maintenir ◻

Soumission : Maintenir ⊗

Ciblage corporel : R1 + ⊗

SOUSSION

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

En tant que d fenseur (bleu),  vitez le curseur (rouge) de l'agresseur! Emparez-vous de l'orbe brillant pour en finir avec votre adversaire ou vous  chapper!

SOUSSIONS (ALT.)

Une option alternative de soumission est  galement disponible dans **WWE 2K19**. Si elle est s lectionn e, l'attaquant et le d fenseur doivent appuyer le plus rapidement possible sur les touches ◻/⊗/△/◻ affich es pendant la soumission.

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

TOMB S

Pour vous d gager, appuyez sur la touche ⊗ lorsque la jauge atterrit dans la zone cible.

Si vous poss dez la capacit  Rope Break et que vous vous trouvez   proximit  des cordes, appuyez sur la touche ◻ lorsque vous y  tes invit  pour ex cuter la technique Rope Break.

Tomb s avec triche

Si vous poss dez la capacit  « Tomb  avec triche » et que votre adversaire est couch    proximit  des cordes, maintenez ◻ pour ex cuter un tomb  avec triche!

CONTRES

Ic ne R2 : Contre normal. Cette technique permet de r aliser un seul et unique contre. N cessite un point de contre.

Ic ne R2 verte : Renversement mineur. Cette technique permet de r aliser un contre majeur. N cessite un point de contre.

Ic ne R2 orange : Renversement majeur. Derni re occasion de renversement pour cette prise. N cessite deux points de contre.

Les contres importants n cessitent plus de points de contre, mais affaibliront temporairement votre adversaire.

ADVERSAIRE SONN  DANS UN COIN

Faire tourner l'adversaire : Joystick droit ←/→

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

Placer l'adversaire en Tree of Woe (t te en bas dans un coin) : Joystick droit ↓

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

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

ENCHAÎNEMENT DE CATCH

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

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

ÉCHELLE

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

ROULADE

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

TABLE

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

VISÉE MANUELLE

Dans **WWE 2K19**, la visée manuelle est activée par défaut. Vous pouvez basculer sur une autre cible en appuyant sur **R3**. Le nom de votre nouvelle cible s'affichera quelques instants au-dessus de la tête de votre Superstar.

ÉCRAN DU JEU



- 1. Invite renversement :** Appuyez sur **R2** au bon moment pour contrer l'attaque de l'adversaire.
- 2. Powerups/Payback :** Une Superstar peut en obtenir deux. Jaune indique le niveau 1, rouge, le niveau 2.
- 3. Jauge d'endurance :** Lorsque cette jauge est vide, en plus de bouger et de récupérer plus lentement, vous ne pouvez plus courir.
- 4. Jauge de momentum :** Prenez de l'élan en exécutant des attaques et des provocations. Atteignez 100 % pour gagner un Coup spécial et 150 % pour obtenir un Finisher.
- 5. Coup spécial/Finisher :** exécutez un Coup spécial/Finisher en appuyant sur **△** quand l'invite s'affiche
- 6. Contres :** Indique le nombre de contres disponibles. Remarque : ils se régénèrent petit à petit.
- 7. Jauge de santé :** Ne perdez pas de vue votre niveau de santé à mesure que votre adversaire vous inflige des dégâts.

UNIVERS WWE

Dans **WWE 2K19**, le mode Univers **WWE** vous plonge au cœur de la **WWE** comme jamais auparavant. Organisez des rencontres et programmez des matchs et des PPV où figurent les Superstars de votre choix, créez des rivalités et alliances ou regardez les catcheurs et catcheuses transpirer sans aucune intervention de votre part! Grâce aux promos et intrusions, désormais disponibles dans ce mode, les Superstars ont de nouvelles occasions fantastiques de se faire mousser pendant les spectacles. L'interface mise à jour met en avant les événements majeurs de chaque spectacle, permettant ainsi aux joueurs d'obtenir des renseignements au sujet de leurs Superstars et champions favoris. Notre nouvelle présentation des matchs vous offre une expérience authentique de la **WWE**. Vous pouvez participer à des spectacles de l'Univers **WWE** comme si vous les regardiez à la télévision.



Mon JOUEUR MIS À JOUR

Mon JOUEUR est le portail qui vous permet d'accéder à plusieurs modes palpitants de WWE 2K19.

- Ma CARRIÈRE
- Road to Glory
- TOURS Mon JOUEUR

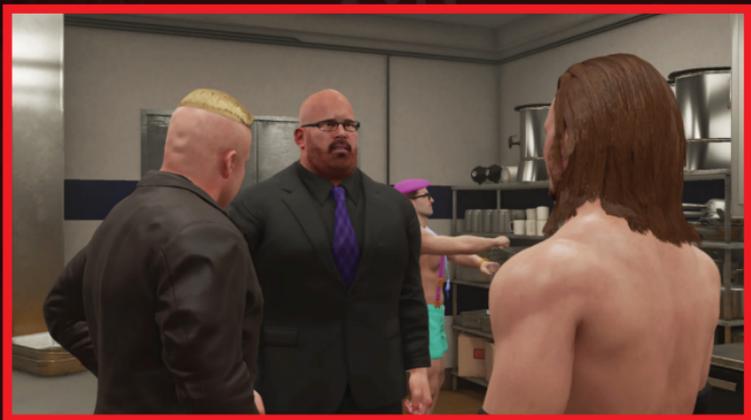
Personnalisez votre propre Superstar à l'aide de nouveaux éléments flambant neufs et incarnez-la pour affirmer votre suprématie dans un mode Ma CARRIÈRE et Road to Glory mis à jour. Étoffez votre arsenal d'aptitudes via l'arborescence Mon JOUEUR et relevez des défis pour débloquer de nouveaux challenges et accéder à des plaques latérales inédites. Faites monter en niveau votre Mon JOUEUR en le faisant participer à plusieurs défis et modes.



MODE Ma CARRIÈRE

Le mode **Ma CARRIÈRE** vous invite à incarner une étoile indépendante qui essaye de se faire un nom. Vous commencerez petit en assurant votre propre promotion tout en disputant des matchs dans le monde entier pour essayer de réaliser votre rêve : faire partie de la **WWE**.

Vos Superstars préférées ont prêté leur voix à leurs alter ego virtuels pour renforcer l'immersion lorsque vous interagirez avec ces catcheurs emblématiques et les défiez à affronter votre Mon JOUEUR.



ROAD TO GLORY

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

The screenshot displays the 'Road to Glory' game interface. At the top, navigation tabs include NEWS, MyPLAYER, MyCAREER, ROAD TO GLORY (selected), MyPLAYER TOWERS, and MySTATS. A user profile icon and '50,000 GMasto-VC' are visible in the top right.

The main content area is divided into several sections:

- Event Header:** Features a male wrestler's image and the text 'HELL IN A CELL' with a gold mask icon. It states 'EVENT HAS STARTED!' and '0 / 5'.
- Match Type:** 'ONE ON ONE NORMAL' with 'HELL IN A CELL' branding and 'TONIGHT'S MATCH'.
- Faction Info:** 'Bálor Club' at 'Lvl 1'. It includes a 'FACTION CHALLENGE' icon and a '100%' completion badge. A note says 'End match with 60 percent Health remaining'.
- Player Profile:** Shows a female wrestler with 'SUPERSTAR TECHNICIAN' title and level '47'. Her 'ROOKIE' status is 'Lvl 1'. She has '3,000' gold and '500' silver. Her 'BOOST & PAYBACK' bar shows four '+' icons and a '6 F+' icon.

TOURS WWE

Dans ce nouveau mode, vous choisissez des Superstars WWE ou votre Mon JOUEUR pour enchaîner des matchs contre de célèbres catcheurs de la WWE. Chaque Tour propose son propre thème et ses propres Superstars WWE au sein d'une grande variété de matchs (avec différentes conditions de victoire et stipulations amusantes).

Types de tour

Tour Gauntlet

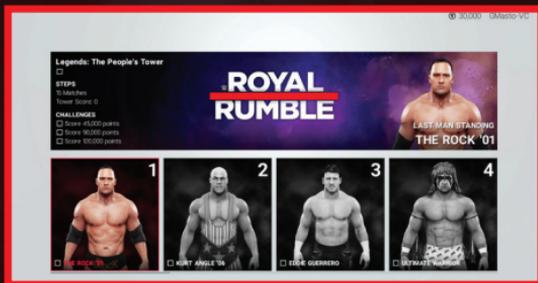
Dans une tour Gauntlet, vous devez terminer tous les matchs en une seule et unique session. Quittez prématurément une rencontre ou subissez une défaite, et votre progression sera réinitialisée.

Tour Marches

Dans une tour Marches, vous devez vous frayer un chemin jusqu'au sommet de l'édifice en remportant un match à la fois.

Tours 2K

Dans les tours 2K, vous choisissez une Superstar WWE pour affronter un grand nombre d'adversaires de renom au sein de plusieurs édifices qui vous pousseront dans vos derniers retranchements. Chaque tour se distingue par un thème unique qui met en valeur son roster ou rend hommage à un type spécifique de match.



Tours Mon JOUEUR

Dans les tours Mon JOUEUR, vous utiliserez votre Mon JOUEUR afin de vous imposer dans des structures conçues pour les joueurs néophytes et chevronnés : en plus d'un ensemble de tours permanentes, vous aurez également accès à des tours journalières, hebdomadaires et même PPV. Tous les jours, une nouvelle tour apparaît avec son lot de challenges, et chaque semaine, vous aurez l'occasion de relever les défis d'une tour hebdomadaire de plus longue haleine. Les étoiles gagnées au sein de ces édifices sont prises en compte dans le cadre des qualifications pour les événements PPV et Road to Glory (vous avez donc tout intérêt à vous aventurer dans ces tours le plus souvent possible). Pour finir, les tours PPV sont actives selon le programme PPV de la WWE. Si vous voulez vous qualifier pour ces tours, vous devrez remplir certaines conditions bien particulières. Terminer des tours PPV débloque des éléments pour Superstar qui vous permettront d'étoffer les Mon JOUEUR.

SHOWCASE : LE RETOUR DE DANIEL BRYAN

Showcase revient sur le devant de la scène, et cette fois, **WWE 2K19** se concentre sur le retour de Daniel Bryan. Avec des histoires racontées par Daniel en personne, vous revivrez la carrière de cette étoile emblématique de la WWE, carrière au cours de laquelle un jeune catcheur qui déchaînait les passions lors de matchs clandestins a gravi les échelons jusqu'au WrestleMania 30 où il a remporté une victoire émouvante. (Re)découvrez ses plus grands matchs, ainsi que des gemmes cachées et laissez Daniel et 2K vous guider lors de ce Showcase.

POWER-UP ET PAYBACK

Deux de ces boosts peuvent être attribués à une Superstar. Les aptitudes de niveau 1 sont plus faibles et peuvent être obtenues plus souvent que celles de niveau 2. Utiliser une aptitude Payback réinitialisera toutes les jauges Payback. Certaines aptitudes de niveau 2 sont soumises à des restrictions relatives à leur nombre d'utilisations au cours d'un match, et peuvent même ne pas être utilisables dans certains types de rencontres. Il est possible de personnaliser les aptitudes Payback avant de commencer un match.

Types de Payback

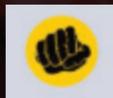
Niveau 1



Faire le mort : faites le mort et prenez votre adversaire par surprise en exécutant un tombé ou une attaque. Maintenez **R1** + **L1** pour faire le mort en étant allongé, appuyé contre les cordes ou dans le coin. Appuyez sur **X** ou **O** en étant allongé et en faisant le mort pour effectuer un tombé.



Avantage 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 **R1** et appuyez sur **L1**.



Fureur de vaincre : cela augmente votre pouvoir de frappe! Vous obtenez également un léger boost de vitesse et une amélioration des contres d'attaque. Pour l'activer, maintenez **R1** et appuyez sur **L1**.



Récupération instantanée : utilisez cette aptitude pour récupérer instantanément. Elle comprend un léger avantage de vitesse. Maintenez **R1** et appuyez sur **L1**.



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. Maintenir **R2** avant l'attaque.



Contre : gagne un contre. Pour l'activer, maintenez **R1** et appuyez sur **L1**.

Niveau 2



Finisher + : gagne un Finisher. Pour l'activer, maintenez **R1** et appuyez sur **L1**.



Révolte : échappez facilement à un Tombé, une soumission ou un mini-jeu d'élimination. Appuyez sur **△** 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 **R1** et appuyez sur **L1**.



Avantage tank : augmente grandement votre Défense tout en réduisant votre mobilité générale. Pour l'activer, maintenez **R1** et appuyez sur **L1**.



Coup bas : ralentissez votre adversaire avec un Coup bas. Attention à ne pas vous faire disqualifier! Pour l'activer, maintenez **R1** et appuyez sur **L1**. Appuyez sur **△** pour exécuter un Coup bas.



Brume empoisonnée : Ralentissez votre adversaire avec un Coup bas. Attention à ne pas vous faire disqualifier! Pour l'activer, maintenez **R1** et appuyez sur **L1**. Appuyez sur **△** pour vaporiser de 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 **R1** et appuyez sur **L1**. Appuyez sur **△** pour exécuter un Power of the Punch.



Intervenir : appelez un allié près du ring pour vous aider à retourner la situation. Cette aptitude n'est valide que dans la plupart des matches un contre un. Pour l'activer, maintenez **R1** et appuyez sur **L1** lorsque vous êtes à terre sur le ring.



Usurpateur : Utilisez les prises de votre adversaire pour l'achever. La honte! Pour l'activer, maintenez **R1** et appuyez sur **L1**.



Blackout : téléportez-vous derrière votre adversaire pour prendre l'avantage. Cette aptitude n'est valide que dans les matches un contre un. Pour l'activer, maintenez **R1** et appuyez sur **L1** lorsque les deux Superstars sont sur le ring.

CRÉATIONS WWE

Mallette Money in the Bank! L'utilisateur peut créer sa propre mallette Money in the Bank lors de n'importe quel championnat **WWE**.

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

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

Meilleurs moments : Vous pouvez enregistrer n'importe quelle partie d'un match et ajouter cette partie dans votre vidéo personnalisée.

Superstars personnalisées : Créez votre propre Superstar personnalisée ou personnalisez une sélection de Superstars **WWE**!

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

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

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

Arène personnalisée : Concevez une arène adaptée à l'action décoiffante de la **WWE**.

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

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

WWE 2K19 - CRÉDITS DU JEU

YUKE'S

PRODUCTEUR/VICE-PRÉSIDENT

SÉNIOR
HIROMI FURUTA

DIRECTEUR TECHNIQUE
HIROKI UENO

DIRECTEUR CRÉATIF SÉNIOR
TAKU CHIHAYA

DIRECTEUR SÉNIOR DE LA GESTION
TECHNIQUE

SHINTARO MATSUBARA

DIRECTEURS ARTISTIQUES SÉNIORS

YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS

TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

DIRECTEURS TECHNIQUES

TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA
REIJI SATO

DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERFACE

KAZUNARI NIKE

DIRECTEUR SÉNIOR, CONCEPTION

DU JEU
NAOTO UENO

DIRECTEURS, CONCEPTION DU JEU

SHINSUKE GOTO
SHINICHI MIYAMOTO

DIRECTEURS ARTISTIQUES

MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA
CHIZURU OGURA
TSUKASA HORI

ÉQUIPE R&D

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS

NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO

PROGRAMMEUR PRINCIPAL

YOSHIO AOKI

PROGRAMMEURS

KAZUKI IIBOSHI
KENSUKE SKAMOTO

V.-P. SÉNIOR/RESPONSABLE,

CRÉATION
NORIFUMI HARA

ASSISTANTS, DIRECTEURS

TECHNIQUES
MASASHI ISHIKAWA

JUNICHI TAGUCHI
WENCHAO MA
TOSHIAKI ISHIHARA

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX

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

PROGRAMMEURS

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 KAIHOKU
KAZUMA YOSHOU
MASAHIRO KOBAYASHI
YASUYUKI HANAZAWA
KENTA FUJIIYAMA
TADASHI HIRAMATSU
YUTO TAGUCHI
KAZUNARI NISHIYAMA
HIROSHI KANDA
TEMMARU TAKASAKI
YUUKI NAKAJIMA
MASAYUKI MITSUEDA
YOSUKE ITANI
JUNICHI OHTANI
KATSUYUKI SAKAMOTO
SHIGEO ANAI

ASSISTANT MANAGER, PROGRAMME

FUMIO YURUGI

ASSISTANTS, PROGRAMME SYSTÈME

SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

ASSISTANTS DU DIRECTEUR,

CONCEPTION DU JEU

TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA
TETSUYA SETA

CONCEPTEURS PRINCIPAUX

HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
MAKOTO YANO
BRYAN WILLIAMS

CONCEPTEURS DU JEU

MIHO WATANABE
DAISUKE OHNO

TATSUYA WATANABE
AKIHIDE IKE
MIKI KUROIWA
SHOTARO KOIZUMI

CONCEPTEURS, SON

CHAN KEAN YI
WOOSUK NA

INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX,

MODELAGE

KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BAMBA
KYOHEI HOSOMI
TAKASHI MAMIYA
JIE WEI
YUKI MATSUMOTO
TAKASHI KIMURA

INFOGRAPHISTES, MODELAGE

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

DIRECTEUR ARTISTIQUE ASSISTANT,

INTERFACE

SATOSHI KAKUTANI

INFOGRAPHISTES, INTERFACE

YUZURU HIROKI
TAKUYA KAWAMORITA
YOSUKE YAMAGUCHI
URAN MINEGISHI
NAOMI KANEDA

DIRECTEURS ASSISTANTS,

ANIMATION

MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
DAIJIRO KAKINUMA

ANIMATEURS PRINCIPAUX

TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
KAZUYA INOU

ANIMATEURS

TSUYOSHI FUKUHARA
YUSUKE KORENAGA
MANAMI ONE
NAOKI ISHIYAMA
AKIE OKAJI
ASAKI ARAKAWA
YUYA SHIKADA
YOSHUYUKI 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
ANKIT 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
ARHINEET SINGH BHANA
YUZURU MAEDA
RAMESH MANCHANDA

**ASSISTANTS, DÉVELOPPEMENT
DU JEU**
NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAOKA
SAYAKA MORISHIMA
YUKI ICHIKAWA
RYOHEI YAMASAKI

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

DIRECTEUR ASSISTANT, AQ
MASAKI IZUOKA

MANAGERS PRINCIPAUX, AQ
MASAYUKI SONEDA
MAMORU OZAKI

MANAGER, AQ
TAKAMASA UCHIDA

TESTEUR
KINO SAKAGAMI

MANAGER, TRADUCTION
DEREK KESSLER

TRADUCTEURS
LEO KING
ADAM SEACORD

PHOTOGRAPHES, OBJECTIFS
SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

SOUTIEN INFORMATIQUE

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

SOUTIEN ADMINISTRATION

YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO

SERVICE JURIDIQUE

KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

SERVICE FINANCIER

NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT LLC.

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

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
YOUSUKE SAWADA
HIDEHIRO BUSHISE
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
TD WING ON
STUART ALEXANDER RENNIE
NILZEN ELIS AUGUST
YUKA TAKIMOTO
TOSHIHIRO MATSUOKA

ENTREPRISES

SUPPLÉMENTAIRES

(COLLABORATION)

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

YUKÉ TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO

MASAMICHI ITO
TOUTE L'ÉQUIPE DE YUKE

PUBLIÉ PAR 2K

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

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL CONCEPTS

**PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DES
SPORTS**
GREG THOMAS

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

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
MARK LITTLE

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
LUKE WASSERMAN

PRODUCTEUR SÉNIOR
ARNAUD FREY

PRODUCTEURS
COLIN O'HARA
JOHN RACE

MANAGER, LICENCE
STEVE ISLAS

ASSISTANT DE PRODUCTION
NATHAN CRAIG

CONCEPTEUR SÉNIOR
JASON VANDIVER

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

CONCEPTEUR NARRATIF
SEAN CONAWAY

INGÉNIEUR EN LIGNE SÉNIOR
IGOR PEVAC

INGÉNIEUR SÉNIOR, LOGICIELS
KYUNG-KUN KO

PROGRAMMEURS
ANAND MADHAVAPEDDY
DAVID HIND
ERIK STANSBERY
ROMAIN SOSON

DIRECTEUR DU STUDIO SON, AUDIO
JOEL SIMMONS

RESPONSABLES AUDIO
VINCE PONTARELLI
SEAN CHARLES

**RESPONSABLES, COMMENTAIRES /
CONCEPTEUR, SYSTÈME DES
DIALOGUES**
BRYAN SHERRILL

PRODUCTEUR ASSOCIÉ, AUDIO
PATRICK JARRET

**CONCEPTION / RÉDACTION DES
COMMENTAIRES**
ADRIAN DOMINGUEZ
DAVE RUDDEN

**INGÉNIERIE SUPPLÉMENTAIRE ET
TECHNOLOGIE AUDIO**
DANIEL GARDOPEE
TODD GUNNERSON
JAMES YANSIKO

ADMINISTRATRICE, PRODUCTION
SASHA DE GUZMAN

**PRODUCTION AUDIO
SUPPLÉMENTAIRE**
BRIAN BUEL
PAUL COURSELLE
MARK MIDDLETON
MASON THOMAS

DOUBLEURS
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 BALOR
GAVIN 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

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :
SKYWALKER SOUND
JOHN ROESCH AND CREW
MANAGER, BAILLEURS DE LICENCE
STEVE ISLAS

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
GREG MASTO

DIRECTEUR CRÉATIF
LYNELL JINKS

**INFOGRAPHISTE PRINCIPAL,
PERSONNAGES**
JONATHAN GREGORY

**INFOGRAPHISTE SÉNIOR,
PERSONNAGES**
YUKI TAKAHASHI

INFOGRAPHISTES
AL SPONG
CHRIS BOLTZ
TIM BEARD

**RESPONSABLE, ÉQUIPE DE
L'ANIMATION**
SHANE MACPHERSON

ANIMATEUR PRINCIPAL
JESSICA WU

ANIMATEURS
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, TRADUCTION
YURI TANAKA

TRADUCTEURS
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX - ÉQUIPE
DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL**

CONCEPTS
CEDRIC BISCAY
DREW COMO
DARIN ITO
NOBU TAGUCHI
CELIAN WARINI
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

**SOUS-TRAITANTS EXTERNES,
ÉQUIPE 2K WWE**

PHOTOGRAPHE
DAVID KNOX

PHOTOGRAPHE ASSISTANT
SHANE BARTLETT

SCÉNARISTES
PATRICK SKELLY
ANTHONY RIPO
JEREMY BROWN

KYOS CO., LTD.
NAOKO KINO
AYUMU MIURA

ZATUN
ABHINAV CHOKHAVATI
BHAVIN KUNJADIYA
DHARMESH TALPADA
JOHRY CHRIS
PARESH SAHO
PRADEEP SUTHAR
RAHUL KUMAR

FOG STUDIOS

PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL
ED DILLE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

P.-D. G.
MANVENDRA SHUKUL

DIRECTEUR, CRÉATION
ROBERT OLSON

MANAGER PAYS, JAPON
KAI GUSHIMA

DIRECTEUR ARTISTIQUE
JAIN MCGADZIN

RESPONSABLES, GRAPHISMES
GERRITT PERKINS
SURENDA KUMAR SINGH

INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX
NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH

INFOGRAPHISTES, 3D
AMAR GOSAIN
ANIL SINGH
ANSHUL KUSHWAHA
DEB.JIT 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 AGRAWAL
SURAJ UNIYAL
VIKAS GURUNG

VIKAS KUMAR
VIVEK SHARMA
ANUPAM CHAUHAN
DEVANSHU TYAGI
JOHN SAMEER TOPPO
MURLI SHARMA

REMERCIEMENT SPÉCIAUX

MANAGER, COMPTE
SUJANITHA SHANKAR

MANAGER PRINCIPAL, PROJET
MANISH BHANDARI

MANAGER, PROJET
VIKRANT

COORDINATEURS, PROJET
SWETA KUMARI
SHIVANGI CHAURASIA

TRADUCTEUR SÉNIOR PRINCIPAL
LALITHA CHANDRAN

TRADUCTEUR JAPONAIS SÉNIOR
BHAVNA DHAWAN

TRADUCTEURS JAPONAIS
ANSHU ALMEIDA
TAKUYA NAGATA

MINELoader

DIRECTEUR DE LA PRODUCTION
ARTISTIQUE
XU ZHEN

PRODUCTEUR ARTISTIQUE
WANG WEI

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
HU HAIJIANG

MANAGER, PROJET
LI NING

DIRECTEUR ARTISTIQUE
LI NING

INFOGRAPHISTE, TECHNIQUE
LI NING

INFOGRAPHISTES

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.

DIRECTEUR ARTISTIQUE
LI ZHONGHUA

CHEF D'ÉQUIPE
MENG LINGCHEN

TA
ZHANG QIUSHAN

PRODUCTEURS
ZHAO CHEN

VIUONG NGUYEN MINH THU
NGUYEN DIEU ANH THU

MANAGERS DES COMPTES
HIROYUKI HASHIGUCHI
AYUMU MIURA

INFOGRAPHISTE PRINCIPAL
NGUYEN TRUONG SON

INFOGRAPHISTES

ZHANG LU
JIANG QI
LIU 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

P.-D. G.
HARLEY ZHAO

PRODUCTRICE
SHIRLEY TANG

MANAGER, PROJET
ARROYO LI

DIRECTEUR ARTISTIQUE
LIANG CHENG

RESPONSABLE, ÉQUIPE
XIAODONG HAN

CHEF DE PROJET (VISUELS)
YONGCHUN XIE

CHEF DE PROJET (TECH)
QIAN WANG

VÉRIFICATION QUALITÉ (VISUELS)
YALI GAO

VÉRIFICATION QUALITÉ (TECH)
YUHUA WANG

INFOGRAPHISTES (VISUELS)

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
XIAOLI LI
HE HAO
CHONG CHAO
CHENGLUN ZOU

INFOGRAPHISTES (TECH)
FENG HU
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES **& ANIMATION**

PRODUCTEURS
WONG CHENG FEI
KEN FOONG
KEN LAI

MANAGER, PRODUCTION
KEVIN LAI HAN WEN

MANAGER, PROJET
SAXON CHONG RI HUI

RESPONSABLE, PROJET
ARIS CHAN KAH HUI
DENNY WIDJAYA
YOW HANG CHONG
AFAZIL

INFOGRAPHISTES, MODELAGE
HO KWANG MING
RENDY GIOVANNI
VINCENT HEE WENG SOON
MARK VALOR MENDOZA

BALAYAGE NUMÉRIQUE ET **RÉTOPOLOGIE - PIXELGUN STUDIO**

DIRECTEUR CRÉATIF
ANTON DAWSON

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
MAURICIO BAIOCCHI

CHEF, PRODUCTION NUMÉRIQUE
JIM GIBBS

PRODUCTEUR, ACQUISITION
MARTIN MACDONALD

SUPERVISEUR, GRAPHISMES
BRIAN FREISINGER

INFOGRAPHISTES, GRAPHISMES
SUNNY MAHIL
ALISON KELLUM

SERVICES DE TRADUCTION EXTERNES

TRADUCTEURS EXTERNES
YOKO SATO
REIKO FUJIMOTO
SHINO AKAZA
JUNKO KUSUDA
DARIN ITO

NOBUYUKI TAGUCHI

DIGITAL HEARTS USA INC.

JOHN YAMAMOTO
SATOMI AIHARA
KEVIN YOMCHINDA

8-PLANETZ LIMITED

MITSURU SAYO

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

BRIAN BUTTON
CHELSEA ANNE GREEN
DEVEON 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 KORKLAN
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

LUXMAGICIANS INC.

DIRECTEUR CRÉATIF
ALFONZO « ZO » BURTON

DIRECTEUR, IU/UX
JOZIAS DAWSON

DIRECTEUR GÉNÉRAL
JAMIE LYNN

SERVICES DE MISE EN ŒUVRE EN LIGNE

PIXELTAMER.NET

CARSTEN ORTHBANDT
CHRISTOPH PECH

METRICMINDS GMBH & CO.KG

2K PUBLISHING

PRÉSIDENT
DAVID ISMAILER

DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION
PHIL DIXON

2K - DÉVELOPPEMENT PRODUIT

**V.-P., DÉVELOPPEMENT
DES PRODUITS**
JOHN CHOWANEC

**DIRECTRICE SÉNIOR,
DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT**
MELISSA MILLER

PRODUCTEUR
ANDREW WEBSTER

PRODUCTEURS ASSISTANTS
SHELBY MARTIN
DIGITAL RELEASE MANAGER
TOM DRAKE

MANAGER ASSOCIÉ, SORTIE
MYLES MURPHY

**DIRECTEUR SÉNIOR,
DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL**
TIM HOLMAN

2K - DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF
JOSH ATKINS

DIRECTEUR, DESIGN
FRANCOIS GIUNTINI

DIRECTEUR, SERVICES CRÉATIFS
ROB CLARKE

**DIRECTEUR SÉNIOR,
PRODUCTION CRÉATIVE**
JACK SCALICI

**DIRECTEUR SÉNIOR,
DÉVELOPPEMENT CRÉATIF
ET HISTOIRE**
CHAD ROCCO

**MANAGER SÉNIOR,
PRODUCTION CRÉATIVE**
JOSH ORELLANA

**COORDINATEUR,
PRODUCTION CRÉATIVE**
WILLIAM GALE

**COORDINATRICE, SOUS-TRAITANCE
DE PRODUCTION CRÉATIVE**
CATHY MACPHERSON

PRODUCTEUR, MÉDIA
MIKE READ

**COORDINATRICE, ÉLÉMENT
NUMÉRIQUE**
JANAKA CONNER

RESPONSABLE, ÉQUIPE CAPTURE
LUKE MCCARTHY

SPÉCIALISTE SÉNIOR, CAPTURE
DANA KOERLIN

MANAGER, TESTS UTILISATEUR
FRANCESCA REYES

**CHERCHEUR PRINCIPAL,
UTILISATEUR**
GINA SMITH

**COORDINATEUR,
RECHERCHE UTILISATEUR**
JULIAN O'NEAL

**SUPERVISEUR,
CAPTURE DE MOUVEMENT**
DAVID WASHBURN

**ASSISTANT DU RÉALISATEUR,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
ROY MATOS

**PRODUCTEUR ASSOCIÉ, STUDIO DE
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
MARILYN ESCOBAR

**MANAGER DE PLATEAU,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
ANTHONY TOMINIA

**TECHNICIENS DE PLATEAU,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
EMMA CASTLES
MICHAEL LISTO

JEREMY SCHICHEL
ALEXANDRA GRANT
LANCE MITCHELL
RYAN GIRARD
MICHELLE HILL
JOSE GUTIERREZ
GIL ESPANTO
JEREMY WAGES

**MANAGER DE PRODUCTION SÉNIOR,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
DAVID VOCI

**MANAGER TECHNIQUE, CAPTURE DE
MOUVEMENTS**
NATEON AJELLO

**MANAGER DE PRODUCTION ASSOCIÉ,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
MICHELLE HILL

EXPERTS, CAPTURE DE MOUVEMENTS
RYAN GIRARD
LEONARDO QUERT
JESSICA HEE

GIL ESPANTO
NIHAL "RUSH" RASHINKAR
JENNIFER MULLALLY

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

**ANIMATEUR JUNIOR,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
NIHAL RASHINKAR

**CONSTRUCTION DU PLATEAU,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
VIQI PERALTA

**OPÉRATEURS CAMÉRA,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
ALAN 'RICO' RICARDEZ
TRAVIS NEUROTH
DYLAN REEVES
LOGAN 'LOMA SALTADO' EMERSON
CODY FLOWERS
PETER TEN

**MAQUILLEURS,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
DANIELLE O'DEA
CHRYSYAL LINAJA
ARIELLE ABELON

KIRSTEN COLEMAN

**INGÉNIEUR AUDIO,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
DANIEL MORALES

**ASSISTANT AUDIO,
CAPTURE DE MOUVEMENTS**
ANDREW HANSON

2K CORE TECH

V.-P., TECHNOLOGIE
MARK JAMES

MANAGER DES OPÉRATIONS
PETER DRISCOLL

**MANAGER SÉNIOR,
PRODUIT TECHNIQUE**
JASON JOHNSON

**MANAGER ASSOCIÉ,
PRODUIT TECHNIQUE**
GREG VARGAS

DIRECTEUR, INGÉNIERIE
ADAM LUPINACCI

DIRECTEUR TECHNIQUE
TIM HAYNES

DIRECTEUR TECHNIQUE EN LIGNE
LOUIS EWENS

**DIRECTEUR TECHNIQUE,
INFOGRAPHIE**
JONATHAN TILDEN

**INFOGRAPHISTE PRINCIPAL,
TECHNIQUE**
KRIS DEMARTINI

INGÉNIEUR PRINCIPAL, LOGICIEL
MITCHELL FISHER

INGÉNIEURS, LOGICIEL
JASON HOWARD
HARRY HSIAO

INGÉNIEUR ASSOCIÉ, LOGICIELS
LABHESH DESHPANDE

INGÉNIERIE EN LIGNE, TECHNOLOGIE 2K PRINCIPALE

INGÉNIEUR SÉNIOR, LOGICIELS
SCOTT BARRETT

INGÉNIEUR SÉNIOR, SERVEUR
KRITIKA KAUL

**INGÉNIEUR, OPÉRATION
DÉVELOPPEMENT**
TIM LYNCH

INGÉNIEUR, LOGICIEL
TAYLOR OWEN-MILNER

INGÉNIEURS JUNIORS, LOGICIELS
ALEC BROWNLEE
JAMES DRYDEN

INGÉNIEURS ASSOCIÉS, LOGICIELS
SHWETA MOHOLKAR
VIVIAN ZOU

INGÉNIEUR STAGIAIRE, LOGICIELS
PENGCHENG PAN

MANAGER, AQ
CASEY DEWITT

RESPONSABLE ASSOCIÉ, AQ
WILLIAM YOUNEY

TESTEURS, AQ
MACKENZIE HUME
KEITH VEDOL
JORDAN YOUNEY

2K MARKETING

V.-P. SÉNIOR, CHEF DU MARKETING
GLOBAL
MELISSA BELL

V.-P. COMMERCIALISATION
CHRIS SNYDER

DIRECTEUR, MARKETING
BRYCE YANG

MANAGER, MARQUE
GREGORY ZALE

MANAGERS ASSOCIÉS, MARQUE
ROBERT HEARON
RAMON ARANDA

COORDINATEUR, MARKETING
MITCHELL JAGODINSKI

V.-P., COMMUNICATIONS
CORI BARRETT

MANAGER SÉNIOR, COMMUNICATIONS
JAIMIE JENSEN

**MANAGER, MARKETING NUMÉRIQUE/
SOCIAL**
BRYAN VORE

**DIRECTEUR, OPÉRATION JEUX
MOBILES**
TYLER NATION

**MANAGER, ACQUISITION
UTILISATEURS**
MATTHEW SMITH

MANAGER SÉNIOR, PRODUITS
KAI KO

**DIRECTRICE SÉNIOR, PRODUCTION
MARKETING**
JACKIE TRUONG

**MANAGER PROJET, PRODUCTION
MARKETING**
HEIDI OAS

**MANAGER, PRODUCTION DE
MARKETING**
HAM NGUYEN

CONCEPTEUR, PRODUCTION
NELSON CHAO

CONCEPTEUR SÉNIOR
CHRISTOPHER MAAS

CONCEPTEUR GRAPHIQUE
CHRIS CRATTY

DIRECTEUR, PRODUCTION VIDÉO
KENNY CROSBIE

**MANAGER ASSOCIÉ,
PRODUCTION VIDÉO**
NICK PYLVANAINEN

**MONTEUR VIDÉO SÉNIOR/
CONCEPTEUR SÉNIOR, GRAPHISMES
ANIMÉS**
MICHAEL REGELEAN

**MONTEUR VIDÉO/CONCEPTEUR,
GRAPHISMES ANIMÉS**
CAMILLE GALEJS

MONTEUR VIDÉO
SHANE MCDONALD
MONTEUR VIDÉO/EXPERT CAPTURE
DOM HASSETT

MONTEUR VIDÉO JUNIOR
EVAN FALCO

DIRECTEUR CRÉATIF, MARKETING
GABE ABARCAR

CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB
KEITH ECHEVARRIA

DÉVELOPPEUR SÉNIOR, WEB
GRYPHON MYERS

DÉVELOPPEUR WEB
CHARLES PARK

PRODUCTRICE SÉNIOR, SITE WEB
TIFFANY NELSON

DIRECTEUR, CANAL DE MARKETING
ANNA NGUYEN

MANAGER, CANAL DE MARKETING
MARC MCCURDY

MANAGER, PROJET CANAL
DUSTIN CHOE

**SPÉCIALISTE, MARKETING
PARTENAIRE**
KELSIE LAHTI

MANAGER, ÉVÉNEMENTS
DAVID ISKRA

**MANAGER TECHNOLOGIE,
ÉVÉNEMENT**
MARIO HIGAREDA

DIRECTEUR, SERVICE CLIENTÈLE
IMA SOMERS

**MANAGER SÉNIOR,
SERVICE CLIENTÈLE**
DAVID EGGERS

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE
CRYSTAL PITTMAN

COORDINATEUR, BASE DE DONNÉES
MIKE THOMPSON

**SUPERVISEUR ASSOCIÉ,
SERVICE CLIENTS**
ALICIA NIELSEN

ASSOCIÉS SÉNIORS, SERVICE CLIENTS
RYOSUKE KUROSAWA
DOMINIC HURTON

ASSOCIÉS, SERVICE CLIENTS

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

DIRECTRICE SÉNIOR,

PARTENARIATS ET LICENCES
JESSICA HOPP

MANAGER SÉNIOR,

PARTENARIATS ET LICENCES
GREG BROWNSTEIN

MANAGER MUSIQUE,

PARTENARIATS ET LICENCES
DAVID KELLEY

MANAGER, PARTENARIAT 1^{RE} PARTIE

MATTHEW FREEDMAN

MANAGER ASSOCIÉE,

PARTENARIATS ET LICENCES
ASHLEY LANDRY

COORDINATRICE SÉNIOR,

PARTENARIATS ET LICENCES
MEGAN REYES

2K OPERATIONS

V.-P. SÉNIOR, CONSEIL

PETER WELCH

DIRECTEURS ET CONSEILS

JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION

STEVE LUX

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS

DORIAN REHFELD

AUXILIAIRE JURIDIQUE, EMPLOI ET

IMMIGRATION

KARLA DUARTE

AUXILIAIRE JURIDIQUE

XENIA MUL

ANALYSES 2K

DIRECTEUR SÉNIOR, ANALYSES ET

SCIENCE DES DONNÉES

MEHMET TURAN

SCIENTIFIQUE, DONNÉES

MO LIN

MANAGER, ANALYSE DU JEU

KYLE BISHOP

DIRECTEUR, MONÉTISATION

DENNIS CECCARELLI

ANALYSTE SÉNIOR, RECHERCHES

UTILISATEUR

DAVID REES

INGÉNIEUR, ANALYSE DE DONNÉES

ALVIN LI

SCIENTIFIQUE, DONNÉES

ROBIN L UO

ANALYSTE STRATÉGIQUE

BENJAMIN SIMONETT

ADMINISTRATION 2K

MANAGER, SERVICES

ADMINISTRATIFS

ARIEL OWENS-BARHAM

ASSISTANTE ADMINISTRATIVE

SÉNIOR

MEGAN GRUNENWALD-ROHR

ASSISTANTE DÉLÉGUÉE

NICOLE HILLENBRAND

ASSISTANTES ADMINISTRATIVES

JESSICA HURST

TREY MOSTELLER

FINANCES 2K

CHEF DES FINANCES

DAVID BOUTRY

DIRECTEUR SÉNIOR DES FINANCES

BARRY CHARLETON

MANAGER, ANALYSE ET

PLANIFICATION FINANCIÈRE

MARY BOLANOS

COMPTABLE SÉNIOR

RAJESH JOSEPH

COORDINATEUR FINANCIER

JUAN CHAVEZ

ANALYSTE FINANCIER

GAURAV SINGH

ASSISTANT, FINANCES

ALEXANDER RANEY

RESSOURCES HUMAINES 2K

V.-P. RH GLOBALES

GAIL HAMRICK

DIRECTEUR, RESSOURCES HUMAINES

TONY MACNEILL

MANAGER, RESSOURCES HUMAINES

CHRISTINA VU

GÉNÉRALISTE, RESSOURCES

HUMAINES

DANIELLA GUTIERREZ

COORDINATRICE, RESSOURCES

HUMAINES

KATE STRICKER

2K IT ET OPÉRATIONS EN LIGNE

DIRECTEUR SÉNIOR, 2K IT

ROB ROUDEBUSH

MANAGER SÉNIOR, OPÉRATIONS

EN LIGNE

SCOTT DARONE

MANAGER SÉNIOR, NOC

VACLAV DOLEZAL

DIRECTEUR, INGÉNIEUR SYSTÈME

JON HEYSEK

DIRECTEUR INFORMATIQUE, NOVATO

BOB JONES

DIRECTEUR TECHNIQUE

RUSS MAINS

INGÉNIEURS, RÉSEAU

DON CLAYBROOK

FERNANDO RAMIREZ

INGÉNIEUR SÉNIOR, SYSTÈMES

PETR FIALA

INGÉNIEURS, SYSTÈMES

JOSEPH DAVILA

MANISH PATEL

MICHAEL BERNAT

PETER PRIBYLNEC

RADEK TROJAN

INGÉNIEUR JUNIOR, SYSTÈMES

LUIS LUNA

SUPERVISEUR, BUREAU D'AIDE

SCOTT ALEXANDER

SUPERVISEUR, INFORMATIQUE

TAREQ ABBASSI

ADMINISTRATEURS, SYSTÈMES

DAVIS KRIEGHOFF

JOSEPH THOMPSON

FILIP SAFAR

ADMINISTRATEURS JUNIORS,

SYSTÈMES

RAZMIK ABRAHAMIAN

BRANDON MCMURRAY

CHRISTOPHER SMITH

JAN ZAHRADNIK

ANALYSTE INFORMATIQUE

MICHAEL CACCIA

ASSURANCE QUALITÉ 2K

V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ

ALEX PLACHÓWSKI

DIRECTEUR, ASSURANCE QUALITÉ

SCOTT SANFORD

MANAGER DES TESTS, ASSURANCE

QUALITÉ

JEREMY FORD

CHEF, PROJET

JUSTIN WOLF

TESTEURS PRINCIPAUX

(ÉQUIPE D'ASSISTANCE)

NATHAN BELL

JORDAN WINEINGER

TIMOTHY ERBIL

ASHLEY CAREY

RESPONSABLE, AQ

ASHLEY FOUNTAINE

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS

JARED SHIPPS

MATTHEW ABOG

DEVAN SERRATO

JENIFFER LUNDERS

HUGO DOMINGUEZ

EZRA PAREDES

ANA GARZA

TESTEURS SÉNIORS

CARLOS ANAYA

ANDREW GARRETT

ROBERT KLEMPNER

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ

ANDREW MARROQUIN

JON EISNAUGUE

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

REMÈRIEMENTS SPÉCIAUX

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

MANAGER DES TESTS, ASSURANCE

QUALITÉ - TESTS GÉNÉRAUX

MICHAEL "GRYF" WEBER

TESTEURS EN CHEF - TESTS

GÉNÉRAUX

BILL LANKER

TESTEURS SÉNIORS - TESTS

GÉNÉRAUX

JOSHUA BROWN-SAGE

JESSICA MITCHELL

SOMMER SHERFEY

TYLER REDMAN

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ -

TESTS GÉNÉRAUX

ADRIAN CARNERO

ARMANDO PRESCOTT

BENJAMIN HENSON

BRANDON CARROLL

CHRISTIAN ANZURES

CHRISTOPHER MEIJA

DOMINIC GINTER

DONALD ERWIN

EVERETT DAMPIER

GREG ERENO

ISHAH 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

JERICO JAVIER

JACK SWAIN

JOHN RAMOS

JOVANNA MARQUEZ

MARISA GHILARDUCCI

PATRICK TADDEO

TRAVIS POINTER

TREVOR GIVENS

TODD THOMAS

WILLIAM PATTERSON

ZACH AKRE

ZACHARY DARY

ASSURANCE QUALITÉ -

2K CHINA CHENGDU

DIRECTEUR, ASSURANCE QUALITÉ

ZHANG XI KUN

MANAGER, ASSURANCE QUALITÉ

STEVE MANNERS

RESPONSABLES PROJET,

ASSURANCE QUALITÉ

WU XIAO BIN

HUANG CHENG

RESPONSABLES PROJET,

ASSURANCE QUALITÉ

WU XIAO BIN

GAO YOU MING

ASSOCIÉS DU RESPONSABLE,

ASSURANCE QUALITÉ

ZHANG RUI BIN

WANG YI MIN

TESTEURS SÉNIORS, ASSURANCE

QUALITÉ

YUE CHANG YUE

JI YANG

LIU YA QIN

LUO TAO

ZHUO YU

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ

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

REMÈRIEMENTS SPÉCIAUX

XIE YA XI

SU WAN QING

WANG HE FEI

LI HUA

ZHANG PEI

INGÉNIEURS, INFORMATIQUE

ZHAO HONG WEI

HU XIANG

ZHENG XING

WANG PENG

2K INTERNATIONAL

V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION

MURRAY PANNELL

DIRECTEUR SÉNIOR,

COMMUNICATIONS ET MARKETING

INTERNATIONAUX

JON ROOKE

CHEF DE MARQUE INTERNATIONALE,

MARKETING

DAVID HALSE

MANAGER DE MARQUE

INTERNATIONALE

NICOLAS STEMELLEN

MANAGER JUNIOR DE MARQUE

INTERNATIONALE

JAMES DODD

STAGIAIRE, COMMUNICATIONS ET

MARKETING INTERNATIONAUX

LAUREN HOUSTON

CHEF, COMMUNICATIONS

INTERNATIONALES

WOUTER VAN VUGT

MANAGER SÉNIOR, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES
ROISIN DOYLE

MANAGER, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES
PATRICIA LIANG

MANAGER, MÉDIAS SOCIAUX ET COMMUNAUTÉ
ROY BOATING

CHEF MARKETING, EXPORT ET TERRITOIRE INTERNATIONAL
WARNER GUINÉE

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

AGNES ROSIQUE
ALISON GRAM
ANNE SPETH
BEN SECOCOMBE
BELINDA CROWE
CARLO VOLZ
CALLUM CUMING
MARGAUX DUVAL
MIKEY FOLEY
MATT GARDNER
MAXIME LE NEVANIC
ADAM PERRY
AGNES ROSIQUE
JAVIER SASTRE
SHELLY VAN SEVENTER
CARLOS VILLASANTE
CAROLINE RAJCOM
DAVE BLANK
DENNIS DE BRUIJN
DIANE HEINZELMANN
FRANÇOIS BOUWARD
GEMMA WOOLNOUGH
JAN STURM
JEAN-PAUL HARDY
JULIEN BROSSAT
MARIA MARTINEZ
ROGER LANGFORD
SANDRA MAURI
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
SEAN PHILLIPS
STEFAN EDER
YOONKA KIM
ZAIDA GOMEZ

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

PRODUCTEURS INTERNATIONAUX
MARK WARD
SAIJAD MAJID
JEAN-SEBASTIEN FERÉY

SERVICES CRÉATIFS 2K INTERNATIONAL

DIRECTRICE, SERVICES CRÉATIFS ET TRADUCTION
NATHALIE MATHEWS

MANAGER PROJET, LOCALISATION
CARA LACEY

ASSISTANT, CRÉATION ET LOCALISATION
MATT LAMPLUGH

MANAGER SÉNIOR, CONCEPTION
TOM BAKER

CONCEPTEUR GRAPHIQUE
JAMES QUINLAN

MONTAGE, CONTENU VIDÉO
BARNEY AUSTIN

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES
SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL
SYNTHESIS IBERIA

SYNTHESIS GLOBAL SOLUTIONS

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

ÉQUIPE FRANÇAISE
SYLVAIN LAMÔLE
AURÉLIE BLAIN
ANTOINE JARLÉGANT
ELBERT JANSSEN
FREDERIC LEFEBVRE
GUILLAUME TEISSERENC
OPHÉLIE COLIN
MIREILLE BESSON
VALENTIN VOGEL
BENJAMIN PHELINE
ANTHONY FRAGOSO

ÉQUIPE ALLEMANDE
ANJA WEILIGMANN
CHRISTIAN MEIER
JULIA SCHULZ
MARIO LIEBISCH
OLE JOHAN CHRISTIANSEN
THOMAS CHRISTIANSEN
ALEXANDER KOCHANN
MICHAEL DENKERS

AVEC L'ASSISTANCE DE LINGOONA

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

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

OUTILS DE LOCALISATION ET ASSISTANCE FOURNIS PAR XLOC INC.

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

DIRECTEUR AQ, LOCALISATION
JOSÉ MIÑANA

INGÉNIEUR, MATRIÇAGE
WAYNE BOYCE

TECHNICIEN, MATRIÇAGE
ALAN VINCENT

TECHNICIEN AQ SÉNIOR, LOCALISATION
OSCAR PEREIRA

RESPONSABLE PROJET AQ, LOCALISATION
SERGIO ACCETTURA

RESPONSABLES, AQ LOCALISATION
ADRIANA CERVANTES
ELMAR SCHUBERT
FLORIAN GENTHON
JOSE OLIVARES

RESPONSABLE ASSOCIÉ AQ, LOCALISATION
MANUEL AGUAYO

TECHNICIENS AQ PRINCIPAUX, LOCALISATION
CHRISTOPHER FUNKE
DANIEL IM
PABLO MENÉNDEZ
SARAH DEMBET
TIMOTHY COOPER

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION
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 ABELLO GARCIA
JULIEN COHEN
JULIO CALLE ARPON
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 - OPÉRATIONS

INTERNES

KEVIN SMITH
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
RICHARD KELLY

ÉQUIPE 2K ASIA

DIRECTION GÉNÉRALE, ASIE
JASON WONG

DIRECTRICES, MARKETING (ASIE)
DIANA TAN
TRACEY CHUA

MANAGER SÉNIOR, MARKETING (ASIE)
DANIEL TAN

PRODUCTEUR SÉNIOR DÉLÉGUÉ
ROHAN ISHWARLAL

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

ASSISTANT MARKETING, JAPON
DAVID ANDERSON

MANAGER, MARKETING (CHINE)
LEO LI

MANAGER, MARKETING (CORÉE)
DINA CHUNG

ASSISTANT MARKETING, CORÉE
PARK SANGMIN

CADRE, PRODUIT
WAYNE NG

**RESPONSABLE SÉNIOR,
LOCALISATION**
YOSUKE YANO

COORDINATEURS, LOCALISATION
PIERRE GUIJARRO
MAO IWAI
YASUTAKA ARITA

TAKE-TWO - OPÉRATIONS ASIE
EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINÉ TAN
TAKAKO DAVIS
YUKI SUHARA

**TAKE-TWO ASIA - DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL**
ERIK FORD
SYN CHUA
ELLEN HSU
PAUL ADACHI
ANINA CHOI
HYUN JOOKYOUNG
AIKI KIHARA
FELIX NG
DUSTIN ZHA
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
HENRY PARK
FRED JOHNSON
JULIUS CHEN
KEN TILAKARATNA

ALBERT HOOLSEMA

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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 - ÉQUIPE DES VENTES
NUMÉRIQUES
TAKE-TWO - ÉQUIPE DES RÉSEAUX
COMMERCIAUX
TAKE-TWO - ÉQUIPE JURIDIQUE
TAKE-TWO - ÉQUIPE COMMERCIALE
DANIELLE WILLIAMS
MARIA ZAMANIEGO
STRAUSS ZELNICK

AGENCES

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

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

**DIRECTEUR, MARKETING ET
COMMUNICATION**
BRIAN FLINN

V.-P., LICENCE INTERACTIVE
ED KIANG

DIRECTEUR, JEUX
DAVID WOLDMAN

**MANAGER, ASSURANCE MARQUE
GLOBALE**
ASHLEY ZUZIK

**MANAGER, ASSURANCE MARQUE
GLOBALE**
ZACHARY MAXWELL

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

MIXEURS, AUDIO POST

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

V.-P., MARQUE ET DÉVELOPPEMENT
ROB CINGUINA

PRODUCTEURS SÉNIORS
GAVIN OSHEA
MICHAEL BEARD

**DIRECTEUR SÉNIOR, PRODUCTION
TÉLÉVISÉE**
MARC POMARICO

DIRECTRICE CRÉATIVE
HEATHER MITCHELL

DIRECTEURS DE PRODUCTION
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

PRODUCTEUR ASSOCIÉ PRINCIPAL
ALEX PIERCE

PRODUCTEURS
ROY CLOVIS
PAUL VERBITSKY
JESSICA PALOMBO

VICE-PRÉSIDENT, SPÉCIAL
JORDAN MENDAL

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

ÉDITION

KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
SLIM SIMON

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

DIRECTEUR SÉNIOR, 3D
KEVIN CALLAHAN

DIRECTEUR SÉNIOR, 2D
DAN ORMSBY

**GESTION DE CONTENU ET
RECHERCHES TV**
ERIC MASSOUD
GEORGE GERMANAKOS
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
GINA SCIAME

COORDINATEURS, PRODUCTION
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

RESPONSABLE, PRODUCTION
SUSAN SCHULTZ

DIRECTEURS ARTISTIQUES

SOYON YUN
SJ DELUISE

CONCEPTEURS GRAPHIQUES

SENIORS, 2D
DIONISIOS EFKARPIDIS
MIKE KINNEY

CONCEPTEURS SÉNIORS

MICHAEL KINNEY
PAUL ROBINSON
SARA ODZE
DAN LONGFELLOW

CONCEPTEUR EN CHEF

DIONISIOS EFKARPIDIS

CONCEPTEURS GRAPHIQUES 2

DEREK RAGÓS
SEAN MATOS

CONCEPTEURS GRAPHIQUES 1

AVERY SUTTON
MICHAEL MACK

CONCEPTEUR GRAPHIQUE JUNIOR

JULIANA BARCIA

GROUPE MUSICAL WWE

NEIL LAWI
ARRON MATUSOW
JONATHAN HAMMER

DIRECTEURS ARTISTIQUES

MATTHEW THURBER
SEAN TORPE
DANIEL CERASALE
JORGE DIAZ

INFOGRAPHISTES 3D SÉNIORS

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

VICE-PRÉSIDENT SÉNIOR, PROPRIÉTÉ

INTELLECTUELLE
LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

VICE-PRÉSIDENT, PHOTOGRAPHIE

BRADLEY SMITH

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE

FRANK VITUCCI

RETOUCHE, PHOTO

JAMIE NELSON
MELISSA HALLADAY
MIKE MORAN
JOSHUA TOTTENHAM
GEORGIANA DALLAS

RÉDACTEUR

STEVE URENA

VICE-PRÉSIDENT, SERVICES**CRÉATIFS**

JOHN F. JONES II

DIRECTEUR CRÉATIF, LICENCE

INTERNATIONALE
JOE GIORNO

VICE-PRÉSIDENT SENIOR, SERVICES**CRÉATIFS**

STAN STANSKI

V.-P., OPÉRATIONS TALENTS

MARK CARRANO

VICE-PRÉSIDENT, AFFAIRES

JURIDIQUES ET COMMERCIALES
SCOTT AMANN

MUSIQUE

CRÉDITS MUSICAUX DISPONIBLES SUR
[HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K18/](https://www.2k.com/wwe2k18/)
CREDITS

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

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

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

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

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

1. LES ORIGINES DE CE LOGICIEL NE DOIVENT
PAS ÊTRE DÉNATURÉES, VOUS N'AVEZ PAS
L'AUTORISATION DE PRÉTENDRE QUE VOUS AVEZ
CONÇU LE LOGICIEL ORIGINAL.
SI VOUS UTILISEZ CE LOGICIEL DANS UN PRODUIT,
DES REMERCIEMENTS DANS LE MANUEL DU
PRODUIT SERAIENT GRANDEMENT APPRÉCIÉS,
MAIS NE SONT PAS OBLIGATOIRES.
2. LES VERSIONS AYANT LA SOURCE ALTÉRÉE
DOIVENT LE MENTIONNER, ET NE DOIVENT PAS
ÊTRE PRÉSENTÉES COMME ÉTANT LE LOGICIEL
ORIGINAL.
3. CETTE ANNONCE NE PEUT ÊTRE ENLEVÉE OU
ALTÉRÉE DE TOUTE DISTRIBUTION SOURCE.

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

TOUTES LES MARQUES APPARTIENNENT À LEURS
PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS.

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

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

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

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

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

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'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 », « NOS ») AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal.

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

LICENCE

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

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du Logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois traitées 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 exprès préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;
- Gêner ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Tricher (comprendre 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 auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

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

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composante 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 entrez en une quelconque modalité d'un accord ou d'une charte régissant le Logiciel, y compris le présent Accord, la Charte de confidentialité du Donneur de licence et/ou les Conditions d'utilisation du Donneur de licence.

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

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

fonctionnalités.

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

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'accès 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 virtuelsendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VIRTUELS : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme « Magasin de logiciels »). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur.

La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle crédité et débité sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou par d'autres raisons, et à 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 ne 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 et/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 ou, pour produits Social Point, sur 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, réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

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

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

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

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

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi

applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

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

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur www.take2games.com/privacy, 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'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, et à condition que, si vous êtes un résident d'un état membre de l'Union Européenne, le donneur de licence garantit que le Logiciel remplira les conditions de son objectif et sera de qualité satisfaisante, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-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 missions 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 LA LOI AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QU'CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT ; DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES, DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX REEL 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 DES SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUVENT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUISENT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSIGNONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE L'OUÏE AUX ACTIONS OU À L'ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI INQUIÈNT À QU'INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI, OU À 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 toute autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

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

RECOURS EN ÉQUITÉ

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

TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable envers le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés pour tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par le présent Accord, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou

non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous incurrez 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 toute utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS

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

LOI APPLICABLE

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

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 des marques de commerce et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous droits réservés. Tous les éléments suivants propres à la WWE (programmation, noms des participants, images, photos, apparences, slogans, techniques de catch, marques de commerce, logos et droits d'auteur) sont la propriété exclusive de la WWE et de ses filiales. © 2018 WWE. Tous droits réservés. « PlayStation », le logo de la famille « PS », « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS4 » et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Interactive Entertainment Inc. Utilise Bank Video. Copyright © 1997-2018 par RAD Game Tools, Inc. Technologie de Wise © 2006-2018. Audiokinetic Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce, ainsi que tous les logos et droits d'auteur appartiennent à leurs propriétaires respectifs.