

 XBOX ONE

# W 2K19

  
powered by  
Wwise

  
BINK  
VIDEO





**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox One<sup>™</sup> ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible**

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.



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

**Veuillez 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

## Manette sans fil Xbox One



# COMMANDES DU JEU

## PRISES

**Prise normale :** **L** ↑/↓/←/→ + **A**

**Prise forte :** **L** ↑/↓/←/→ + maintenir **A**

**Faire tourner l'adversaire :** **R** ← ou →

**Snapmare en position assise :** **R** ↓

## FRONT FACELock

**Lock Up :** pour exécuter un Front Facelock sur l'adversaire, appuyez sur **A** en gardant **L** à la position neutre.

**Attaque (prise) :** **L** ↑/↓/←/→ + **A**

**Prise élémentaire :** **A** lorsque **L** est en position neutre

**Soumission :** Maintenir **A**

**Frapper :** **X**

**Irish Whip :** **B**

**Relâcher Front Facelock :** **LB**

**Ciblage corporel :** **RT** + **A** ou **B** ou **X** ou **Y**

## TRÂNER

Saisissez votre adversaire à l'aide d'un Front Facelock et appuyez sur **RT** pour le traîner. Vous pouvez également traîner un adversaire qui est debout ou à genoux en maintenant **RB**

tout en appuyant sur **RT**. Lorsque vous êtes en défense et debout, vous pouvez échapper à un adversaire qui vous traîne. Pour cela, appuyez rapidement sur **B**. Si vous voulez traîner un adversaire alors que celui-ci est au sol, maintenez **RT**.

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

**Irish Whip :** **B**

**Snapmare :** Stick droit ↓

**Front Facelock :** **A**

**Lâcher :** **LB**

## PORTER

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

**Prise :** **A**

**Attaque environnementale :** Orientez le stick gauche dans une direction + maintenez **X**.

**Changer de position :** Stick droit ↑/↓/←/→

## REPOSITIONNER L'ADVERSAIRE

Utilisez **R** pour repositionner un adversaire à terre ou sonné.

## ADVERSAIRE AU SOL

**Soulever l'adversaire :** **R** ↑

**Retourner l'adversaire :** **R** ←/→

**Soulever l'adversaire et se positionner derrière lui :** **R** ↓

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

**Prise :** **A**

**Attaque puissante :** Maintenir **X**

**Soumission :** Maintenir **A**

**Cible membre :** **RT** + **A**

## SOUSSION

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

En tant que défenseur (bleu), évitez le curseur (rouge) de l'agresseur!

Emparez-vous de l'orbe brillant pour en finir avec votre adversaire ou vous échapper!

## SOUSSIONS (ALT.)

Une option alternative de soumission est également disponible dans **WWE 2K19**. Si elle est sélectionnée, l'attaquant et le défenseur doivent appuyer le plus rapidement possible sur les touches **A**/**B**/**X**/**Y** affichées pendant la soumission.

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

## TOMBÉS

Pour vous dégager, appuyez sur **A** lorsque la jauge atterrit dans la zone cible.

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

## Tombés avec triche

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

## CONTRES

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

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

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

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

## ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN :

Faire tourner l'adversaire :   

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

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

## ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Positionner l'adversaire sur la corde du milieu (état sonné) :   

## 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  et en appuyant sur .

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

## ÉCHELLE

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

## ROULADE

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

## TABLE

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

## VISÉE MANUELLE

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

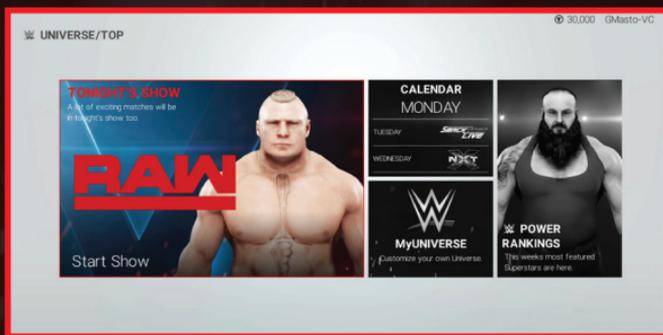
# ÉCRAN DU JEU



- 1. Invite renversement :** Appuyez sur **RT** 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 **Y** quand l'invite s'affiche
- 6. Contres :** Indique le nombre de contres disponibles.
- 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

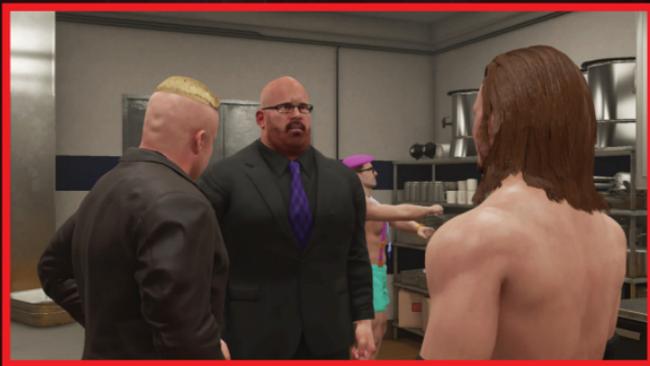
Personnalisez votre propre Superstar à l'aide de nouveaux éléments flambant neufs et incarnez-la pour affirmer votre suprématie dans un mode Ma CARRIÈRE et Road to Glory mis à jour. Étoffez votre arsenal d'aptitudes via l'arborescence Mon JOUEUR et relevez des défis pour débloquer de nouveaux challenges 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

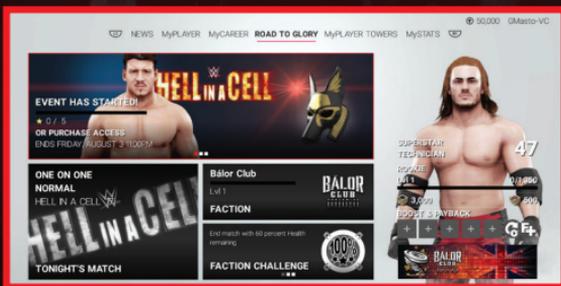
Le mode **Ma CARRIÈRE** vous invite à incarner une étoile indépendante qui essaye de se faire un nom. Vous commencerez petit en assurant votre propre promotion tout en disputant des matchs dans le monde entier pour essayer de réaliser votre rêve : faire partie de la **WWE**.

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 défierez 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!



## 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

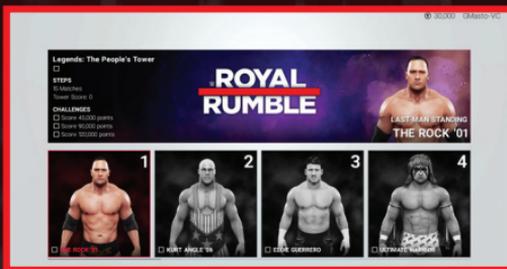
Dans une tour Gauntlet, vous devez terminer tous les matchs en une seule et unique session. Quittez prématurément une rencontre ou subissez une défaite, et votre progression sera réinitialisée.

## 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 devez 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

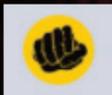
#### Niveau 1



Faire le mort : faites le mort et prenez votre adversaire par surprise en exécutant un tombé ou une attaque. Maintenez **RB** + **LB** pour faire le mort en étant allongé, appuyé contre les cordes ou dans le coin. Appuyez sur **A** ou **B** 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 **RB** et appuyez sur **LB**.



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 **RB** et appuyez sur **LB**.



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



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 **RT** avant l'attaque.



Contre : gagnez un contre. Pour l'activer, maintenez **RB** et appuyez sur **LB**.

## Niveau 2



Finisher + : gagnez un Finisher. Pour l'activer, maintenez **RB** et appuyez sur **LB**.



**Révolte** : échappez facilement à un Tombé, une soumission ou un mini-jeu d'élimination. Appuyez sur **Y** 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 **RB** et appuyez sur **LB**.



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



**Coup bas** : ralentissez votre adversaire avec un Coup bas. Attention à ne pas vous faire disqualifier! Pour l'activer, maintenez **RB** et appuyez sur **LB**. Appuyez sur **Y** 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 **RB** et appuyez sur **LB**. Appuyez sur **Y** 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 **RB** et appuyez sur **LB**. Appuyez sur **Y** 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 **RB** et appuyez sur **LB** lorsque vous êtes à terre sur le ring.



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



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 **RB** et appuyez sur **LB** 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**

YOSHIRO 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 SAITO

**PROGRAMMEURS**

KOJI KURI

MIKITO TANAKA

YOSUKE YAMAZAKI

SHO GODA

EMI ISHII

TSUYOSHI KOBAYASHI

TAKUMI HIROKAWA

YUTAKA AWAZU

IZUNA KOJIMA

KOUHEI MASUDA

RYOHEI HOSOKAWA

SYUJI MIYASHITA

SHINGO SOGABE

KOSUKE SAITO

KOSUKE NOMOTO

NORIKI KAIHOKU

KAZUMA YOSHOU

MASAHIRO KOBAYASHI

YASUYUKI HANAZAWA

KENTA FUJIYAMA

TADASHI HIRAMATSU

YUTO TAGUCHI

KAZUNARI NISHIYAMA

HIROSHI KANDA

TEMMARU TAKASAKI

YUUKI NAKAJIMA

MASAYUKI MITSUEDA

YOSUKE ITANI

JUNICHI OHTANI

KATSUYUKI SAKAMOTO

SHIGEO ANAI

**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 KAJIYAYA

HAIGING CHI

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  
YOSHIIYUKI IWAJ  
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  
ABHINEET 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  
SUYUJI MATSUDAIRA  
NORIIHIRO 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 BUSHISUE  
TAICHI NAGANO  
TAKAFUMI YASUDA  
YUZURU NAKAMURA

**SOUND AMS INC.**

MOMO MICHISHITA  
KOTARO TAMURA  
CHAN KEAN YI  
WOOSUK NA  
NOBUHIRO OHUCHI  
KOSUKE ISOMURA  
KAZUKI TAMURA  
YUSUKE MATSUI  
YUZUKI HARA  
TADAYUKI MORIYAKI  
LO 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**

YUKE TANIGUCHI  
TATSUHIKO SUGIMOTO  
MASAMICHI ITO  
TOUTE L'EQUIPE 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 GUILLÔTE

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

SAMI 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**

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

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

**FOG STUDIOS**

**PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL**  
ED DILLE

**LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.**

**P.-D. G.**  
MANVENDRA SHUKUL

**DIRECTEUR, CRÉATION**  
ROBERT OLSON

**MANAGER PAYS, JAPON**  
KAI GUSHIMA

**DIRECTEUR ARTISTIQUE**  
IAIN MCGADZEN

**RESPONSABLES, GRAPHISMES**  
GERRITT PERKINS  
SURENDA KUMAR SINGH

**INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX**  
NARESH PAWAR  
SANDEEP SINGH

**INFOGRAPHISTES, 3D**

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

**RERMERCIEMENT SPÉCIAUX**

**MANAGER, COMPTE**  
SÚJANITHA 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  
VUONG NGUYEN MINH THU  
NGUYEN DIEU ANH THU

**MANAGERS DES COMPTES**  
HIROYUKI HASHIGUCHI  
AYUMU MIURA

**INFOGRAPHISTE PRINCIPAL**  
NGUYEN TRUONG SON

**INFOGRAPHISTES**

ZHANG LU  
JIANG QI  
HU XUECHEN  
LIU YING  
LIANG SHI  
ZENG SHENG  
DENG JIEWEN

HE RUI  
LE TRUNG NGHIA  
PHAM LE DAI PHAM  
CHAU THI HUE ANH  
PHAM THI LE TRUC  
BUI HAI VINH  
NGUYEN THI NGOC VAN  
NGUYEN THI LINH THAO  
NGUYEN VIET HUYEN  
NGUYEN KY NAM  
TRAN NGOC ANH THU  
NGUYEN HONG MINH  
LE MINH MAN  
LIEU MINH HOANG

#### **ORIGINAL FORCE LTD**

**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  
XIAOLIAN 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

**RESPONSABLES, 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 KELLOW

#### **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  
DEVON EVERHART AIKENS  
DREW EVERET WENKEL  
JAMAR SHIPMAN  
JASON SEATON  
JEFFERY COBB  
JESSICA CRICKS  
JONATHAN CRUZ-RIVERA  
JOSEPH RYAN MEEHAN  
JOSHUA HARTER  
KENNY LAYNE  
MASON BURNETT  
MATTHEW KORKLAN  
MIKE HETTINGA  
NATHAN BLAUVELT  
RACHAEL EL LERING  
SANTANA GARRETT  
SCHUYLER ANDREWS  
SCOTT COLTON  
SHAUN RICKER  
STEPHANIE BELL  
STEPHON STRICKLAND  
TESSA BLANCHARD  
THOMAS BALLESTER  
TRAVIS GORDON  
TREVOR LEE CADDELL  
ZACHARY GREEN

##### **UXMAGICIANS INC.**

**DIRECTEUR CRÉATIF**  
ALFONZO « ZO » BURTON

**DIRECTEUR, IU/UX**  
JOZIAS DAWSON

**DIRECTEUR GÉNÉRAL**  
JAMIE LYNN

**SERVICES DE MISE EN ŒUVRE  
EN LIGNE**

**PIXELTAMER.NET**

CARSTEN ORTHHABNDT  
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

**SPECIALISTE 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 SCHICHTEL  
ALEXANDRA GRANT  
LANCE MITCHELL  
RYAN GIRARD  
MICHELLE HILL  
JOSE GUTIERREZ  
GIL ESPANTO  
JEREMY WAGES

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

**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**  
VIQUI 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

**INFORMAPHISTE 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 BROWNIE  
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**  
JAIME 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<sup>RE</sup>  
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 LUO

**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, INGÉNIEURIE 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 PRIBYLINÉC  
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 PLACHOWSKI

**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 EISNAUGLE  
JEREMY BAGBY  
GREGGORY KOBOSKI  
BRYCE FERNANDEZ

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

### **REMERCIEMENTS 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  
ISIAH SCOTT  
JUSTIN MARTINEZ  
KALAIKU NUUANU  
KYLE LUCERO  
MARQUESE BROWN  
ALEXANDER SMITH  
BRANDON MATASSA  
CHRISTIAN RAMOS  
CHRISTOPHER PALMAR  
FELIX ALVAREZ  
GENARO SICILIANO  
JADE DABU  
KAITLYNNE THORNTON  
LUCY BRANCH  
MARY MANNO  
MICHAEL DENMAN  
NICHOLAS FLORES  
RICHARD HENDERSON  
STEVEN SMIGULEC  
TYLER TOWNE  
ALEX WASHBURN  
BLAKE PARHAM  
BRENDAN FEAZELL  
CAZAR TONI PALAD  
CHRISTOPHER ZAMBRANO  
CLARISSA ASAM  
DAVID LABOY  
HERCALIO ARIAS  
ISRAEL CARRANZA  
JALEN BROWN  
LOREN DANIELS  
MICHAEL SCHNUCKEL  
NICKOLAS VIZARRA  
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

**MERCIEMENTS 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 STEMELÉN

**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 BOATENG

**CHEF MARKETING, EXPORT ET  
TERRITOIRE INTERNATIONAL**  
WARNER GUINEE

**ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL**  
AGNES ROSIQUE  
ALISON GRAM  
ANNE SPETH  
BEN SECCOMBE  
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 BRUIN  
DIANE HEINZELMANN  
FRANCOIS BOUVARD  
GEMMA WOOLNOUGH  
JAN STURM  
JEAN-PAUL HARDY  
JULIEN BROSSAT  
MARIA MARTINEZ

ROGER LANGFORD  
SANDRA MAJURI  
SANDRA MELEIRO  
SIMON TURNER  
SEAN PHILLIPS  
STEFAN EDER  
YOONA KIM  
ZAIDA GOMEZ

## 2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

**PRODUCTEURS INTERNATIONAUX**  
MARK WARD  
SAJJAD MAJID  
JEAN-SEBASTIEN FERREY

## SERVICES CRÉATIFS 2K INTERNATIONAL

**DIRECTRICE, SERVICES CRÉATIFS  
ET TRADUCTION**  
NATHALIE MATHWEIS

**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 DATTOLA

**ÉQUIPE FRANÇAISE**  
SYLVAIN LAMOLÉ  
AURÉLIE BLAIN  
ANTOINE JARLÉGANT  
ELBERT JANSSEN  
FRÉDÉRIC LEFFEBVRE  
GUILLAUME TEISSERENC  
OPHÉLIE COLIN  
MIREILLE BESSON

VALENTIN VOGEL  
BENJAMIN PHELINE  
ANTHONY FRAGOSO

#### **ÉQUIPE ALLEMANDE**

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

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

#### **ÉQUIPE ESPAGNOLE**

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

#### **ÉQUIPE ARABE**

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

#### **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  
DIMITRY KUZMIN  
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ  
ETIENNE DUMONT  
FRÉDÉRIC CRÉHIN  
GABRIELE CESARINI  
HANNACH CARRILLO  
JAVIER VIDAL  
JEAN-LUC BREBANT  
JORGE ABELLO GARCIA  
JULIEN COHEN  
JULIO CALLE ARPON  
KOSO SUZUKI  
LUCA PANACCIONE  
LUCA RUNGI  
MARCUS FUCHT  
MELISSA ROTH  
NICOLAS BONIN  
PATRICIA RAMON  
SAMUEL FRANCA  
SEON HEE C. ANDERSON  
STEFANIA L. MONACO  
YURY FESECHKHA

#### **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 GUILJARRO  
MAO IWAI  
YASUTAKA ARITA

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

#### **TAKE-TWO ASIA - DÉVELOPPEMENT**

#### **COMMERCIAL**

ERIK FORD  
SYN CHUA  
ELLEN HSU  
PAUL ADACHI  
ANNA CHOI  
HYUN JOOKYOUNG

AIKI KIHARA  
FELIX NG  
DUSTIN ZHA  
FUMIKO OKURA  
HIDEKATSU TANI  
HENRY PARK

FRED JOHNSON  
JULIUS CHEN  
KEN TILAKARATNA  
ALBERT HOOLSEMA

#### **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

PETE ANDERSON  
URSULA BAKER  
CHRIS BIGELOW  
SIOBHAN BOES  
NICHOLAS BUBLITZ  
CHRIS BURTON

DAVID COX  
MARQUIUS 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 BUCELLATO  
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**

**SÉNIORS, 2D**  
DIONISIOS EFKARPIDIS  
MIKE KINNEY

#### **CONCEPTEURS SÉNIORS**

MICHAEL KINNEY  
PAUL ROBINSON  
SARA ODZE  
DAN LONGFELLOW

#### **CONCEPTEUR EN CHEF**

DIONISIOS EFKARPIDIS

#### **CONCEPTEURS GRAPHIQUES 2**

DEREK RAGOS  
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 THORPE  
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. TOUTS 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) PRÉSENTÉ(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.

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

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

L'AUTORISATION D'UTILISER CE LOGICIEL EST  
ACCORDÉE À TOUTE PERSONNE, ET DE 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 GRANDIÈREMENT 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  
CONSECUTIF (COMPRENANT L'ACQUISITION DE  
BIENS OU SERVICES DE REMPLACEMENT; PERTE  
D'UTILISATION, DE DONNÉES, DE BÉNÉFICES, OU  
INTERRUPTION COMMERCIALE, MAIS NON LIMITÉS  
À CEUX CI) ET DE QUELLES QUE SOIENT LEUR  
CAUSE ET LA THÉORIE DE RESPONSABILITÉ, EN  
CONTRAT, RESPONSABILITÉ INCONDITIONNELLE  
OU ACTE DÉLICITUEL (Y COMPRIS NÉGLIGENCE  
OU AUTRE) PROVENANT DE QUELQUE MANIÈRE  
QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL,  
MÊME LORSQUE CONSCIENT DE LA POSSIBILITÉ  
DE TEL DOMMAGE.

TOUTES LES MARQUES APPARTIENNENT À LEURS  
PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS.

LES NOMS ET LOGOS DE 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](http://www.take2games.com/eula) (ci-après le « Site Internet »). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

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

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

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

## LICENCE

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

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du Logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire, 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. Ses droits non expressément accordés par cet Accord sont réservés 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 (comprenant mais ne se limitant pas à l'utilisation de failles ou de bugs) ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir l'edit 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 d'autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Le Donneur

de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, sous préavis de trente jours, ou immédiatement pour quelque raison que ce soit échappant au contrôle raisonnable de la Société, ou si vous enfreignez une quelconque modalité d'un accord ou d'une charte régissant le Logiciel, y compris le présent Accord, la Charte de confidentialité du Donneur de licence et/ou les Conditions d'utilisation du Donneur de licence.

**CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR** : Le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, dessins 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 et à d'autres fonctionnalités.

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

## MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

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

**MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS** : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange

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

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

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

pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

**CALCUL DU SOLDE :** Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle crédité et débité sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et de 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 ou des Biens virtuels si vous perdez une partie et si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support) ou, pour produits Social Point, sur [www.socialpoint.com/community/#support](http://www.socialpoint.com/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 eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

**LIEU** : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne 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'un lieu 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 susmentionnée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

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

## GARANTIE

**GARANTIE LIMITÉE** : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est

compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité. Cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice ou déclaration orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'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 omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

**DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS**

**OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT ; DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICITUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU D'UN AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE CERTAINS 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 RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL. SI VOUS ÊTES RÉSIDENT D'UN ÉTAT MEMBRE DE L'UE, SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, LE DONNEUR DE LICENCE EST RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES SUBIS PAR VOUS, DANS LA MESURE OÙ IL S'AGIT D'UN RÉSULTAT PRÉVISIBLE D'UNE VIOLATION DE CET ACCORD OU D'UNE NÉGLIGENCE DÉSAPART ; 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 QU'ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUVENT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSIGNONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPRENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DE 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 associées à votre Compte utilisateur, seront immédiatement réliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

## **DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN**

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

## **RECOURS EN ÉQUITÉ**

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

## **TAXES ET DÉPENSES**

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

## **CONDITIONS D'UTILISATION**

Tout accès au Logiciel et 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 (Coms 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. Utilisez Bink Video. Copyright © 1997-2018 par RAD Game Tools, Inc. Technologie de Wwise © 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.