

 XBOX ONE™

WWE 2K15



2K



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les manuels de la console Xbox One™ et de ses accessoires pour les informations importantes relatives à la sécurité et à la santé. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

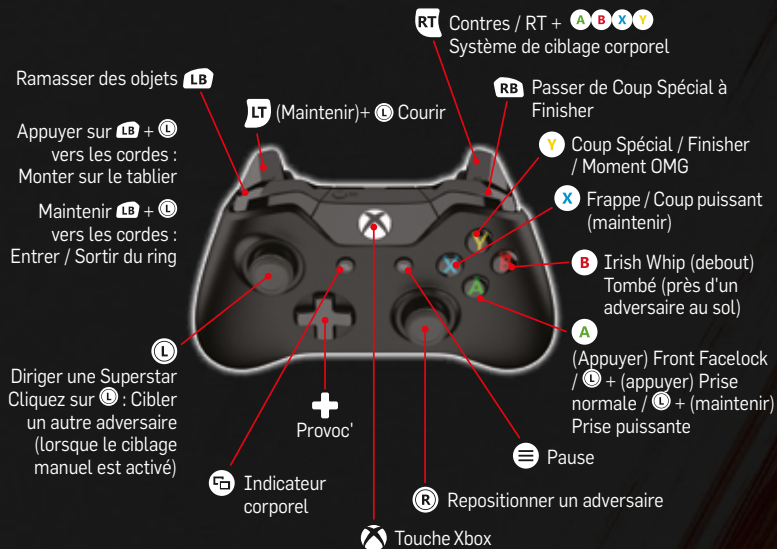
Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

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

Veillez noter que les fonctionnalités en ligne de WWE 2K15 seront accessibles jusqu'au mois de **mai 2016**, bien que nous nous réservons le droit de modifier ou d'interrompre lesdites fonctionnalités en ligne après un préavis de 30 jours.
Allez sur www.2ksports.com/serverstatus pour plus d'informations.


COMMANDES

Manette sans fil Xbox One



COMMANDES

ENCHAÎNEMENTS

Lorsque vous commencez un enchaînement, essayez de prendre l'avantage en choisissant une prise d'enchaînement (X, Y ou B). Pendant un enchaînement, utilisez  pour trouver la zone sensible. L'attaquant peut également frapper (X) ou serrer l'adversaire dans une prise (A).

PRISE

Prise normale :

  /  /  /  + 



Prise puissante :

  /  /  /  + maintenir 



Retourner l'adversaire :

  ou 

FRONT FACELOCK



Saisie : Pour saisir un adversaire en Front Facelock, appuyez sur  sans donner de direction à 

PRISE :

 ou (  /  /  /  + 

Breaking Point Submission : Maintenez 

Frappe : 

Traîner l'adversaire : Maintenez  +  et déplacez  dans n'importe quelle direction


Irish Whip : 

Relâcher le Front Facelock : 

Ciblage corporel :

(maintenez  +  ou  ou  ou 



REPOSITIONNER UN ADVERSAIRE

Utilisez  pour repositionner un adversaire au sol ou sonné.

ADVERSAIRE AU SOL

Relever un adversaire :  



Retourner un adversaire :   / 



Relever un adversaire et se placer derrière :
 

ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN

Retourner l'adversaire :

  / 

Soulever et poser l'adversaire sur un poteau :
 

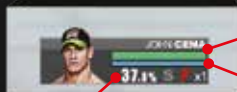
Placer l'adversaire en Tree of woe (pendu la tête en bas dans un coin) :  

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Placer l'adversaire sonné dans les cordes :

  / 

ÉCRAN DE JEU



- 1. Invite de contre :** Appuyez sur **RT** au bon moment pour contrer l'attaque adverse
- 2. Jauge de santé :** Gardez un œil sur votre santé à mesure que le match progresse.
- 3. Jauge d'endurance :** Une fois vide, vous vous déplacez et récupérez lentement. Vous perdez momentanément la capacité de courir.
- 4. Jauge de momentum :** Prenez l'avantage en exécutant des attaques et des provoc'. Atteignez les 100% pour gagner un Coup Spécial et les 150% pour remporter un Finisher.
- 5. Coup Spécial / Finisher :** Appuyez sur **Y** lorsque la touche apparaît pour effectuer votre Coup Spécial / Finisher

2K SHOWCASE

2K Showcase vous propose d'explorer les plus grands moments de la **WWE**, entre rivalités et rencontres épiques sur le ring. 2K Showcase propose des cinématiques de grande qualité, les voix originales des véritables Superstars de la **WWE**, des images historiques des retransmissions de la **WWE**, un tas de contenus à déverrouiller et bien plus encore. Les joueurs pourront replonger au cœur de la rivalité entre John Cena et CM Punk qui a marqué les années 2011 à 2013 ou dans l'âpre lutte pour la suprématie qui a opposé Triple H et Shawn Michaels de 2002 à 2004. Des contenus additionnels 2K Showcase seront proposés en téléchargement aux joueurs avides d'affrontements titanesques.

Dans chaque combat disputé, vous devrez effectuer un ensemble d'objectifs bonus que vous pourrez visualiser dans le menu Pause. Une fois ces objectifs bonus réussis, vous pourrez débloquer des Superstars, des managers et des tenues à utiliser dans tous les autres modes de jeu, vous permettant ainsi de créer des rencontres de rêve entre des Superstars de la **WWE** passées et présentes !



CRÉATIONS WWE

La suite de création de WWE 2K15 vous propose tout un tas d'options de personnalisation pour créer votre propre expérience **WWE**.

SUPERSTAR CRÉÉE : Créez votre propre Superstar personnalisée ou personnalisez n'importe quelle Superstar **WWE** ou Diva **WWE** du roster !

ENTRÉE CRÉÉE : Donnez à votre Superstar une façon d'entrer unique et tapageuse.

LISTE DE COUPS : Faites votre choix parmi des centaines de mouvements pour donner à votre Superstar un arsenal de coups unique.

CRÉATIONS DE LA COMMUNAUTÉ : Envoyez vos créations en ligne et partagez-les avec l'Univers **WWE** !



MODE UNIVERS WWE

Le mode Univers **WWE** revient et il est meilleur que jamais dans **WWE 2K15**. Remplissez votre calendrier dynamique avec vos propres spectacles et matches à la carte. Définissez les rosters des différentes écuries, créez des rivalités et des alliances et assignez des titres et bien plus en jouant dans votre propre Univers **WWE** afin de vivre une expérience aux possibilités presque infinies.



MODE MA CARRIÈRE

Le mode Ma CARRIÈRE vous permet de créer ou d'importer une Superstar Créée et de vous plonger dans une carrière à la **WWE**. Remportez des matches pour améliorer les attributs, les techniques et les aptitudes de votre Superstar. Dépensez le salaire gagné dans le jeu pour acheter des managers et d'autres bonus. Gravissez les échelons de la **WWE** de NXT jusqu'à Raw, affrontez les meilleures Superstars de la **WWE** ainsi que les Superstars Créées de vos amis. Défiez-les dans des matches aux scénarios entrecroisés dans le but de remporter le World Heavyweight Championship de la **WWE**.

Débutez votre carrière en emmenant votre Superstar Créée au Performance Center de la **WWE** où Bill DeMott vous servira d'entraîneur. Si vous êtes prêt à relever le défi et à vous en montrer digne, vous vous verrez offrir un contrat à la **WWE** et une place dans le roster NXT.



Les matches et défis continuent au sein de NXT, de même que les rivalités, les interactions sur les réseaux sociaux et la personnalité de votre personnage. Les décisions que vous prendrez sur et en dehors du ring influenceront le chemin que prendra votre carrière. Alors choisissez bien lorsque vous tracerez votre route vers le roster principal de la **WWE** !

WWE 2K15 EST DÉDIÉ À
CONNOR "THE CRUSHER" MICHALEK

CRÉDITS DU JEU WWE 2K15

YUKE'S

RÉALISATEUR/VICE-PRÉSIDENT PRINCIPAL

Hiromi Furuta

DIRECTEUR TECHNIQUE PRINCIPAL

Hiroyuki Ueno

DIRECTEUR CRÉATIF PRINCIPAL

Taku Chihaya

DIRECTEUR GESTION TECHNIQUE PRINCIPAL

Shintaro Matsubara

DIRECTEURS ARTISTIQUES PRINCIPAUX

Yoshio Togiya
George K Ito
Makio Yamanaka

DIRECTEURS TECHNIQUES PRINCIPAUX

Takashi Takezawa
Takanori Morita

DIRECTEURS TECHNIQUES

Tsukasa Kato
Hiroyuki Fukuda

DIRECTEUR ARTISTIQUE DE L'INTERFACE

Kazunari Nike

DIRECTEUR DE CONCEPTION DU JEU PRINCIPAL

Naoto Ueno

DIRECTEUR DE CONCEPTION DU JEU

Shinsuke Goto

DIRECTEURS ARTISTIQUES

Koji Makino
Takashi Komiyama
Masahiro Nakatani

ÉQUIPE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

DIRECTEURS TECHNIQUES PRINCIPAUX

Hiroyuki Ueno
Nobuyoshi Ono
Hideki Suzuki
Masamichi Takano
Akitsugu Hirano

DIRECTEUR TECHNIQUE

Masashi Ishikawa

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX

Ma Wenchao
Yousuke Sawada

INFOGRAPHISTE TECHNIQUE

Jason Barnidge

PROGRAMMEURS

Kazuki Iiboshi
Hidehiro Bushitsu

VICE-PRÉSIDENT PRINCIPAL/ RESPONSABLE CRÉATIF

Norifumi Hara

ASSISTANTS DIRECTEUR TECHNIQUE

Reiji Sato
Koji Hayashi
Masahito Hasegawa
Junichi Taguchi
Kenichi Yamamoto
Shunsuke Hanabusa

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX

Atsushi Narita
Takayuki Kiyohara
Masayuki Makita
Takuya Suzuki
Yoshiro Aoki
Tsubasa Ando
Takuya Ishibashi

PROGRAMMEURS

Hayato Ebina
Koichi Sato
Masaki Saito

Tsuyoshi Kobayashi
Emi Ishii
Satoshi Inoue
Takumi Hirokawa
Hidenori Masaki
Yuuhei Hosokawa
Hiroyuki Kanda
Sotaro Arakawa
Akihisa Shiota
Michia Shimazu
Yusuke Kakumoto
Yuzuru Nakamura
Taichi Nagano
Takafumi Yasuda

ASSISTANT RESPONSABLE DE PROGRAMME

Fumio Yurugi

ASSISTANT DE PROGRAMME DU SYSTÈME

Shingo Yoneda

ASSISTANTS DIRECTEUR CRÉATIF

Takuro Yamamori
Takayoshi Akasaka

CONCEPTEURS DU JEU PRINCIPAUX

Hidekazu Tanaka
Kenji Nakamura
Shinichi Miyamoto

CONCEPTEURS DU JEU

Miho Watanabe
Daisuke Ohno
Tatsuya Watanabe
Takeshi Yokogawa
Naotaka Hotta

CONCEPTEUR SONORE

Masato Ushijima

ASSISTANT DIRECTEUR ARTISTIQUE

Ari Sawada

INFOGRAPHISTES DE MODÉLISATION PRINCIPAUX

Kazuhiro Saito
Akira Sasagawa
Takahiro Banba

INFOGRAPHISTES DE MODELISATION

Takashi Domae
Kyohiei Hosomi
Kazuyuki Isayama
Shiho Sato
Miho Hashimoto
Jie Wei
Yuki Matsumoto
Kenji Kawabata
Yuu Hara
Masaaki Hashimoto
Takanori Akiyama
Hayato Odeishi
Shinya Ozawa
Keiko Zama
Junichi Koshino
Motoshi Hiro
Akihisa Sako
Kouta Okada
Shoki Yaguchi
Christian Hagedorny
Tetsuya Imaki
Yoshihisa Sato
Sho Sato
Sakura Hori

ASSISTANT DIRECTEUR ARTISTIQUE DE L'INTERFACE

Satoshi Kakutani

INFOGRAPHISTES DE L'INTERFACE

Yuzuru Hiroki
Miho Shiota
Naomi Kaneda
Takuya Kawamorita
Risa Adachi-hara
Futaba Kataura
Erika Kihata

ASSISTANTS DIRECTEUR D'ANIMATION

Mitsuo Shimizu
Takashi Watanabe
Chizuru Ogura
Yuki Akaba

ANIMATEURS PRINCIPAUX

Tatsuya Maki
Takahiro Oshida
Kazuya Inoue
Tatsuya Shimozaiki
Kate O'donnell

ANIMATEURS

Tsuyoshi Fukuhara
Kazuyuki Miyake
Yoshiyuki Iwai
Manami One
Hiroyuki Wada
Masaru Kishi
Naoki Ishiyama
David Ong
Anjelina Quijano
Loonie Baranco
Megan Goldbeck
Yuuki Kato
Ryo Takagi
Hiroyuki Uchida
Makoto Yamamoto
Fumihiko Maruno
Kodai Nanba
Akinari Izumi
Kazuki Yamada
Yoshiya Yamada

ASSISTANTS DÉVELOPPEMENT DU JEU

Naoto Kuge
Munehika Suzuki
Junichi Hiraoka
Sayaka Morishima
Fumina Kuwahara
Katsuaki Takahashi
Yuhei Ishihara
Tomohiko Suwa
Yuki Miyauchi
Haruka Kobayashi
Masato Nojiri

ASSISTANTS DIRECTEUR AQ

Masaki Izuoka
Ryo Ohura

RESPONSABLE AQ PRINCIPAL

Masayuki Soneda

RESPONSABLE AQ

Mamoru Ozaki

ADMINISTRATEURS AQ

Rie Kikuchi
Sumie Ikeda

TESTEURS PRINCIPAUX

Takamasa Uchida
Kino Sakagami
Naho Kurihara

TESTEURS

Akimichi Nagayama
Yuki Hayashi
Kazuto Kudo
Satoko Nagamine
Mayumi Jo
Hiroe Kawaguchi
Yuto Shiraki
Daisuke Okiyama
Mariko Ogawa
Naoto Oka
Kenji Matsumura
Nishiyama Masaharu
Ayako Urabe
Hanana Ono
Takahiro Kawasaki
Shohei Nakajima
Yuji Tatzumi
Hikaru Kojima
Ayami Yokota
Aika Takeda
Ryoma Kubota
Tetsushi Matsumoto
Mizuki Mimino
Yasuyuki Arakawa
Takahashi Ryosuke
Kouhei Murase

RESPONSABLE DE TRADUCTION

Derek Kessler

TRADUCTEURS

Rie Ishida
Leo King
Yoko Sato
John Daniels

SUPPORT INFORMATIQUE

Kentaro Seto
Koiji Tomita
Kazunori Nakagawa
Syuji Matsudaira
Tadashi Nakamura

SUPPORT ADMINISTRATIF

Tsuneharu Sasaki
Junko Miyamoto
Satomi Takao
Natsuko Hagiwara

DÉPARTEMENT JURIDIQUE

Keiko Sakaguchi
Yasuyuki Yamamoto

DÉPARTEMENT FINANCIER

Naoki Hama
Hirotomo Taniguchi

"SUGARCUT, LLC."

Ryu Takada
Toshiji Hazumi
Shirou Mikata
Yuichi Ashibe
Yukihiro Fujitani
Kazuki Mori
Nobuyuki Bansyo

"AMZY CO., LTD."

Kazuhiro Matsuda
Kaoru Mizoguchi
Ryusuke Watanabe
Tomohiro Goto
Takahiro Hara
Wataru Yoshikawa

SOUND AMS INC.

Momo Michishita
Nobuhiro Oouchi
Shihori Tenmadate
Yasuhiro Tamaki
Munenori Nakano
Tetsuya Shirakawa
Asumi Miyamoto
Chan Kean Yi
Tarou Kube
Kei Takahashi
Yumika Nomura
Takumi Eguchi
Shingo Shoji
Takumi Tamagawa
Shunsuke Hosono
Kenta Yoshimura

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD

Kai Gushima
Neha Bansal
Shobhna Deepak
Aroonabh Borah
Gaurav Sharma
Pradeep Kumar
Mayank Rajpoot
Surendra Singh
Jalaluddin
Bombahadur Gurung
Anshuman Singh Sengar
Vineet Pandey
Varish Pratap Singh
Nayyar Alam
Arun Dhama
Anoop Jaiswal
Nitin Kumar
Shaibal Dutta
Anirudh Bhattacharya
Lalitha Chandran
Sujanitha Shankar

"CREEK & RIVER CO.,LTD."

Yuki Ito
Yoshinori Ito
Naoki Sera
Hisashi Tohyama
Tatsuo Suzuki
Hiroshi Tanaka
Yoshikazu Sakurai
Yuuki Ito
Hiromi Muto
Hiroyasu Suzuki
Masashi Osumi
Narimi Okue
Takashi Sakai
Kohei Gushiken
Hwanghyun Choi
Makoto Nishide

"KYOS CO.,LTD."

Naoko Kino

VIRTUOS LTD.

Ryo N.
Zhao C.
Yang P.L.
Jiang S.Y.
Shen S.S.
Hiroyuki H.
Cao Y.
Andrea C.
Tian D.
Wilson L.
Wu W.
Liu Q.
Li D.
Zhang P.
Huang Z.L.
Zheng Z.X.
Chen Y.T.
He M.M.

ENTREPRISES EN COLLABORATION

Digital Hearts Co., Ltd.
G-Style
Jellythink
Charabans, Inc
Xeen Inc.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Yuke Taniguchi
Tatsuhiko Sugimoto
Masamichi Ito
All Yuke's Staff
Shun Yamaguchi

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL CONCEPTS

PRÉSIDENT

Greg Thomas

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Mark Little

PRODUCTEUR PRINCIPAL

Arnaud Frey

PRODUCTEUR ASSOCIÉ

Andrew Krensky

RESPONSABLE DES LICENCES

Steve Islas

ASSISTANT PRODUCTION

Dino Zucconi

CONCEPTEURS PRINCIPAUX

Bryan Williams
Jason Vandiver

CONCEPTEUR

Ramelle Ballesca

CONCEPTEUR UNIVERS WWE

Cristo Kyriazis

CONCEPTEUR ADJOINT 2K SHOWCASE

Shane Kemp

DIRECTEUR AUDIO ET STUDIO

Joel Simmons

DIRECTEUR AUDIO ET SON

Vince Pontarelli

RESPONSABLE AUDIO

Sean Charles

CONCEPTEUR AUDIO ET SON PRINCIPAL

Josh Jones

CONCEPTEUR AUDIO ET DIALOGUE ASSOCIÉ

Bryan Sherrill

**TECHNICIENS AUDIO ET INGÉNIERIE
ADDITIONNELLE**
Daniel Gardopee
Todd Gunnerson

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX DE
L'ÉQUIPE AUDIO**
Brandon Horgeshimer

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Lynell Jinks
**INFOGRAPHISTE DE PERSONNAGES
PRINCIPAL**
Jon Gregory

**RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE
D'ANIMATION**
Shane Kemp

ANIMATEUR PRINCIPAL
Jessica Wu

ANIMATEURS
Brandon Bailie
Brandon Rust
Champlin Chen
Darrel Christian
David Parsons
Eric Sturgeon
Gal Roth
George Banks
Hannah Addington
Isabela Bradley
Jeremiah Stewart
Kai Cabrera
Liesl Tan
Ryan Walker
Santiago Nunez
Shawn Nelson

RESPONSABLE DE TRADUCTION
Yuri Tanaka

TRADUCTEURS
Akane Yamamoto
Anne Awaya

**LICENCE DES MUSIQUES ET
ARTISTES**
Debbie Fingerman

STAGIAIRE DE PRODUCTION
Derek Donahue

**REMERCIEMENTS
SPÉCIAUX DE L'ÉQUIPE
DE DÉVELOPPEMENT DE
VISUAL CONCEPTS**

Drew Como
Dan Cooper
Antonio Lee
Jimmie Yoo
Chris Chiou
Darin Ito
Nobu Taguchi
Celian Varini
Thomas Ban
Guyman de Hom
Jack Leung
Chris Kalos
Sabine Blair
John Friar
Bruno Buzzetti
Josh Atkins
Robert Clarke
Etienne Grunenwald
Reiko Fujimoto
Tony Lovegren
Ben McIntosh
Eric Massoud
Mark Hamilton
Jason Sereno
Robert Nelson

**ENTREPRENEURS EXTERNES
À L'ÉQUIPE 2K WWE**

PHOTOGRAPHE
David Knox

ASSISTANT PHOTOGRAPHE
Shane Bartlett

RÉDACTEURS DES COMMENTAIRES
Kevin Asseo
Brian Shields, Principal, Mighty Pen &
Sword, LLC
Kevin Sullivan

**VÉRIFICATION DU STYLE ET
DU RENDU DES MODÈLES**
Alliance Studio, Inc.

Albert Chen
Justin McFarland
David Genoshe
Darryl Pittmon
Britney Winthrope
Eddie Yang

Steve Wang
Jenny Cai

**ÉCRANS D'INTRODUCTION
DES SUPERSTARS**
Petrol Advertising

**CHARACTER
MODEL BUILDERS**

MINELoader

**DIRECTEUR DE
PRODUCTION ARTISTIQUE**
Xu Zhen

PRODUCTEUR ARTISTIQUE
Wang Wei

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
Gao Xin
Hu Haijiang

RESPONSABLE PROJET
Zhao Yan

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Zhao Yan
Han Tao

INFOGRAPHISTE TECHNIQUE
Zhao Yan

INFOGRAPHISTES
Han Yuexin
Han Tao
Kong Chao
Li Ning
Sun Ning
Tian Feng
Yan Han
Yang Yang
Zhang Teng
Zhao Yan

**WINKING ENTERTAINMENT LTD.
VICE-PRÉSIDENT DE PRODUCTION
ARTISTIQUE**
Aria Chang

**DIRECTEUR DE
PRODUCTION ARTISTIQUE**
David Clement

RESPONSABLE ARTISTIQUE
Eileen Yin

RESPONSABLE PROJET

Hilary Lu

**RESPONSABLE DU
DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE**

Rita Liu

CHEF ARTISTIQUE

Fu Jun Jin

INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX

Zhiyin Cai
Shanshan Chen

INFOGRAPHISTES

Jianshi Chen
Xiaosan Zheng
Huan Qian
Yong Cao
Fumin Sun
Xiaodong Cheng

ÉQUIPE INITIALE

Project Managers
Nancy Chen
Clio Qin
Shirley Wong

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Hill Ye

DIRECTEUR TECHNIQUE

Li Song

**INFOGRAPHISTE DE
PERSONNAGES PRINCIPAL**

Wang Haiqing

**INFOGRAPHISTE
TECHNIQUE PRINCIPAL**

Wang Qian

**INFOGRAPHISTES DE
PERSONNAGES PRINCIPAL**

Wang Yiwen
Han Xiaowei

**INFOGRAPHISTES DE
PERSONNAGES INTERMÉDIAIRE**

Li Ming
Wang Yun
Liang Yuanshen
Qu Wenying

**INFOGRAPHISTE
TECHNIQUE PRINCIPAL**

Feng Hu

**INFOGRAPHISTES
TECHNIQUE INTERMÉDIAIRE**

Chen Zhi Bin
Chen Shun Peng
Wang Su Zhen

CAPTURE DES VISAGES

Pixelgun Studio
Timothy Valka
Anton Dawson
Brian Freisinger
Simranjit Mahil
Erin Cardoo
Sam Nordemann
Alison Kellom
Leif Ekelund
Lucy Dawson

**INFOGRAPHISTES DES
SPECTATEURS**

Daniel Valvo
Jason Sereno
Marcus Williams

**CAPTURE DE MOUVEMENT
PARTIE CÉLÉBRITÉS**

Adam Pearce
Alan Ricardez
Alby Castro
Cassidy Riley
Drew Hankinson
Gregory Marasciulo
Harry Smith
Jamar Shipman
Jeremy Ingram
Joel Ferreira
Marie Kanoho
Marty Rubalcaba
Melissa Anderson
Michael Hettinga
Michael Montoya
Michael Sharrer
Mike Brendli
Ray Carbonel
Retesh Bhalla
Scott Colton
Tracy Sharrer
Tyshaun Prince
Velina Brown
William Spradlin

**SERVICE D'INTÉGRATION EN
LIGNE PIXELTAMER.NET****DIRECTEUR GÉNÉRAL**

Carsten Orthbandt

INGÉNIEUR RÉSEAU

Christoph Pech

**STUDIO DE CAPTURE DE
MOUVEMENT HOUSE OF MOVES****DIRECTEUR GÉNÉRAL**

Brian Rausch

**RESPONSABLE DU
DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE**

Jimmy Corvan

SUPERVISEUR TECHNIQUE

DJ Hauck

PRODUCTEUR PRINCIPAL

Heather Mccann

PRODUCTEUR

Colleen Crosby

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ

Katie Gravette

RÉGISSEUR

Troy Reynolds

OPÉRATEUR DE LA CAPTURE

Annie Wildmoser

ASSISTANT RÉGISSEUR

Brian Wilson

CHEF VIDÉO

Nikola Dupkanic

OPÉRATEURS DES CAMÉRAS

Brooks Ludwick
Elisha Christian
Jon Schwarz
Mike Mohan
Paul Sun
Sergio Maggi

COORDINATEUR POST-PRODUCTION

Reshan Sabaratnam

SUPERVISEUR D'ANIMATION

Eric Lashelle

ANIMATEUR PRINCIPAL

Aaron Lambert

ANIMATEURS

Jim Lipscomb
Ryan Torrey

PIPELINE TD

Cerina Tahir
Chad Provencher

DIRECTEUR TECHNIQUE DES PERSONNAGES

Destiny Bradley

ÉDITEUR DE MOUVEMENT

Chad Schoonover
Jose Chaidez
Devon Roderick
Emily Buchanan
Michael Horning
Ben Brewington
Charles Searight
Alejandro Castro
James Beck

2K PUBLISHING

PRÉSIDENT

Christoph Hartmann

DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION

David Ismaïl

"SVP, SPORTS DEVELOPMENT"

Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT**"VP, CREATIVE DEVELOPMENT"**

Josh Atkins

DIRECTEUR CRÉATIF

Eric Simonich

DIRECTEUR PRODUCTION CRÉATIVE

Jack Scalici

DIRECTEUR DE RECHERCHE ET PLANIFICATION

Mike Salmon

RESPONSABLE PRODUCTION CRÉATIVE

Josh Orellana

COORDINATEUR PRODUCTION CRÉATIVE

Kaitlin Bleier

ASSISTANT PRODUCTION CRÉATIVE

William Gale

SUPERVISEUR DE LA CAPTURE DE MOUVEMENT

David Washburn

COORDINATEUR DE LA CAPTURE DE MOUVEMENT

Steve Park

INTÉGRATEUR PRINCIPAL DE LA CAPTURE DE MOUVEMENT

Anthony Tominia

SPÉCIALISTE EN MÉDIAS NUMÉRIQUES

J. Mateo Baker

SPÉCIALISTE PRINCIPAL EN CAPTURE DE MOUVEMENT

Jose Gutierrez

SPÉCIALISTE EN CAPTURE DE MOUVEMENT

Gil Espanto
Ryan Girard
Jeremy Schichtel
Emma Castles

SPÉCIALISTE EN CAPTURE DE MOUVEMENT

Jon Antonio

TECHNICIEN SYSTÈME EN CAPTURE DE MOUVEMENT

Nick Bishop

COORDINATEUR TEST UTILISATEUR

Jordan Limor

ASSISTANT TEST UTILISATEUR

Justin Sousa

2K MARKETING TEAM

VICE-PRÉSIDENT MARKETING PRINCIPAL

Sarah Anderson

VICE-PRÉSIDENT MARKETING INTERNATIONAL

Matthias Wehner

VICE-PRÉSIDENT MARKETING

Chris Snyder

DIRECTEUR MARKETING

Bryce Yang

ASSOCIÉ RESPONSABLE PRODUIT

Ediz Basol

COORDINATEUR MARKETING

Robert Hearon

DIRECTEUR RELATIONS PUBLIQUES AMÉRIQUE DU NORD

Ryan Jones

RESPONSABLE RELATIONS PUBLIQUES PRINCIPAL

Jaime Jensen

DIRECTEUR PRODUCTION MARKETING PRINCIPAL

Jackie Truong

ASSOCIÉ RESPONSABLE PRODUCTION MARKETING

Ham Nguyen

ASSISTANT PRODUCTION MARKETING

Nelson Chao

COORDINATEUR RESSOURCES MARKETING

Jeneane Wagner

DIRECTEUR INTERNET PRINCIPAL

Gabe Abarcar

PRODUCTEUR INTERNET

Tiffany Nelson

CONCEPTEUR INTERNET

Keith Echevarria
Web Developer
Alex Beuscher

DIRECTEUR ÉVÉNEMENTS ET SALONS

Lesley Zinn Abarcar

RESPONSABLE ÉVÉNEMENTS

David Iskra

**CONCEPTEUR
GRAPHIQUE PRINCIPAL**
Christopher Maas

RESPONSABLE PRODUCTION VIDÉO
Kenny Crosbie

MONTEUR VIDÉO
Michael Regelean

ASSOCIÉS MONTEUR VIDÉO
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

**RESPONSABLE CHÂÎNES
MARKETING**
Anna Nguyen

**ASSOCIÉ RESPONSABLE CHÂÎNES
MARKETING**
Marc McCurdy

**DIRECTEUR COMMUNAUTÉ ET
SERVICE CLIENT**
Stephen Reid

**RESPONSABLES COMMUNAUTÉ
ET MÉDIAS SOCIAUX**
John Imah
Jared Rea

**RESPONSABLE SERVICE CLIENT
PRINCIPAL**
Ima Somers

RESPONSABLE SERVICE CLIENT
David Eggers

**COORDINATEUR COMMUNAUTÉ
ET MÉDIAS SOCIAUX**
Marion Dreo

ANALYSTE DE MARCHÉ PRINCIPAL
David Rees

**DIRECTEUR PARTENARIATS ET
LICENCES**
Richelle Ragsdell

**RESPONSABLE PARTENARIATS ET
LICENCES PRINCIPAL**
Jessica Hopp

**RESPONSABLE MARCHÉ
PARTENAIRES**
Dawn Earp

**COORDINATEUR MARCHÉ
NUMÉRIQUE**
Ashley Landry
Marketing Assistant
Kenya Sancristobal
Jessica Perez

OPÉRATIONS 2K

**VICE-PRÉSIDENT DES OPÉRATIONS
STUDIO**
Kate Kellogg

VICE-PRÉSIDENT JURIDIQUE
Peter Welch

**VICE-PRÉSIDENT DU
DÉVELOPPEMENT DE
L'ENTREPRISE**
Steve Lux

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS
Dorian Rehfield

**SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS/
LICENCES**
Xenia Mul

**RESPONSABLE DES OPÉRATIONS
CENTRE TECHNIQUE**
Ben Kvalo

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
Peter Driscoll

CENTRE TECHNIQUE 2K

VICE-PRÉSIDENT, TECHNOLOGIE
Naty Hoffman

DIRECTEUR PÔLE TECHNOLOGIE
Simon Golding

INGÉNIEUR LOGICIEL
Jack Liu

ASSURANCE QUALITÉ 2K

**VICE-PRÉSIDENT
ASSURANCE QUALITÉ**
Alex Plachowski

**RESPONSABLES DES TESTS
ASSURANCE QUALITÉ – ÉQUIPES
DE SUPPORT**
David Arnspiger
Alexis McMullen

CHEF DE PROJET PRINCIPAL
Jeremy Ford

**CHEF DE PROJET PRINCIPAL –
ÉQUIPES DE SUPPORT**
Scott Sanford

CHEF DE PROJET
Shant Boyatzian

**TESTEURS PRINCIPAUX –
ÉQUIPES DE SUPPORT**
Chris Adams
Nathan Bell
Josh Lagerson
Corey Lay

TESTEURS PRINCIPAUX
Matt Newhouse
Alex Coffin
Ruben Gonzalez
Bill Lanker
Michael Sobyak

ÉQUIPE ASSURANCE QUALITÉ
Christopher Beltran
Jared Shipp
Carlos Anaya
Alma Hernandez
Ana Garza
Andrew Garrett
Anthony Bertoli
Bar Peretz
Bojan Krkic
Brian Crew
Brian Reiss
Charlene Artuz
David Drake
David Lotruglio
Deborah Simon
DiJon Ross
Dolores Reynolds

Enrique Meza
Henry Wilson
Hugh Cortney
Jonathan Eisnauge
Jordan Wineinger
Josh Manes
Josh Ray
JR Dabinett
Justin Harmon
Justin Wolf
Kent Benson
Lane Weatherston
Lionel Brandon
Marc Sousa
Matt Dockendorf
Michael Newsom
Michelle Paredes
Ozzy Carrillo-Ureno
Pete Henderson
Christopher Johnson
Raechel Pedroza
Jan Flugum
Kirstine Romine
Jae Maldman
Jennifer Kosh
Greg Jefferson
Max Rohrer
Anthony Zaragoza
Jonathan Williams
Philip Lui
Preston Smith
Richard Chatterton
Richard Heath
Steven Johnson
Tanner Gonzales
Theodore Mills
Tim Smith
Tim Thompson
Timothy Jones
Todd Phillips
Travis Allen
Travis Van Essen
Zach Griffin
Zackery Flores

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Chris Jones
Todd Ingram
Eric Chung
Juan Corral
Leslie Cullum
Alex Fairchild
Joe Bettis
Louis Napolitano
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski

2K INTERNATIONAL

RESPONSABLE GÉNÉRAL

Neil Ralley

DIRECTEUR MARKETING INTERNATIONAL

Siân Evans

RESPONSABLE PRODUIT INTERNATIONAL PRINCIPAL

David Halse

DIRECTEUR RELATIONS PUBLIQUES INTERNATIONALES PRINCIPAL

Markus Wilding

RESPONSABLES RELATIONS PUBLIQUES INTERNATIONALES

Adam Merrett
Megan Rex
Sam Woodward

RESPONSABLE CONTENU ET MÉDIAS SOCIAUX INTERNATIONAUX

Ibrahim Bhatti

RESPONSABLE CONTENU ET MARKETING SOCIAL INTERNATIONAUX

Mitko Lambov

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL

PRODUCTEUR INTERNATIONAL

Sajjad Majid

RESPONSABLE LOCALISATION

Nathalie Mathews

ASSISTANT RESPONSABLE LOCALISATION

Naomi Burgess

ASSISTANT LOCALISATION

Adele Dalena

ÉQUIPE DE CONCEPTION

James Crocker
Tom Baker

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES

Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International srl

LOGICIELS ET SUPPORT DE LOCALISATION provided by XLOC Inc.

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

RESPONSABLE AQ LOCALISATION

José Miñana

INGÉNIEUR MASTERING

Wayne Boyce

TECHNICIEN MASTERING

Alan Vincent

CHEF AQ PRINCIPAL

Oscar Pereira

CHEF DE PROJET AQ LOCALISATION

Florian Genthon

RESPONSABLES AQ LOCALISATION

Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Karim Cherif

TECHNICIENS SENIORS AQ LOCALISATION

Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Jose Olivares

TECHNICIENS AQ LOCALISATION

Alessandro Testa
David Swan
Denis Stankus
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Iris Loison
Javier Vidal
Jihye Kim
Johanna Cohen
Luca Magni
Manuel Aguayo

Martin Schücker
Mélissa Bordonado
Namer Merli
Norma Hernandez
Olivier Miller
Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roberto Zangaro
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Stefan Rossi
Timur Khorev

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Catherine Vandier
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Nadège Lorient
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Rohan Ishwarlal
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tracy Chua

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPÉRATIONS

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

ÉQUIPE 2K ASIA

RESPONSABLE MARKETING ASIE

Diana Tan

RESPONSABLE PRODUIT ASIE

Chris Jennings

RESPONSABLE MARQUE RÉGIONALE

Tracy Chua

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Rohan Ishwarlal

RESPONSABLE MARKETING JAPON

Hide Shimizu

RESPONSABLE LOCALISATION

Yosuke Yano

ASSISTANT LOCALISATION

Yasutaka Arita

TAKE-TWO ASIA OPÉRATIONS

Elleen Chong
Veronica Khuan
Cherline Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Henry Park
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

ARTISTES VOIX OFF

Jerry "King" Lawler
Michael Cole
Triple H
Bill DeMott
Vickie Guerrero
Justin Roberts
Howard Finkel
Lilian Garcia

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Strauss Zelnick
Karl Statoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Padram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Justyn Sanderford
Jonathan Washburn
David Boutry
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiham-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Gwendoline Oliviero

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF PRODUITS DE CONSOMMATION

Casey Collins

VICE-PRÉSIDENT LICENCES GLOBALES PRINCIPAL

Howard Brathwaite

**VICE-PRÉSIDENT
LICENCES INTERACTIVES**
Ed Kiang

**VICE-PRÉSIDENT
DÉVELOPPEMENT PRODUIT**
Michael Archer

**RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT
PRODUIT PRINCIPAL**
Kevin Caldwell

ANALYSTE IMAGE DE MARQUE
Ashley Zuzik

**VICE-PRÉSIDENT PROGRAMMATION
RÉSEAU PRINCIPAL**
Lisa Lee

MIXEURS POST-PRODUCTION AUDIO
Chris Argento
Tim Roche
Chuck Cavanaugh
Ray Jackson
Peter Buccellato
James Widman
Tommy Uzzo

PRODUCTEURS PRINCIPAUX
Mark Hamilton
Jason Gomez

PRODUCTEURS RESPONSABLES
Mike Calabrese
Dan Leonard

PRODUCTEUR ASSOCIÉ PRINCIPAL
Colleen Sheehy

PRODUCTEURS ASSOCIÉS
Lisa Tiltson
Pete McKinny
Michael Negron
Paul Erlick
Calvin Coulthard
David Vega
Alex Pierce
Frankie Morales
John Bakos
Erica Farmer
Brian Kunsman
Brian McMahon
Chris Watts
Mike Zuzik
Ed Smyth
Victor Lorenzo

Andrea D'ambrosio
Dan Glowacki
Steve Conoscenti
Ed Figueroa

ASSISTANTS DE PRODUCTION
Dave Walsh
Gina Sciarne
Ryan Duggan

**DIRECTEUR DE
MONTAGE PRINCIPAL**
Slim Simon

DIRECTEURS CRÉATIFS
Rob Cinguina
Dan Pucherelli

**VICE-PRÉSIDENT
PRODUCTION ET GRAPHISMES**
Chris Siciliano

DIRECTEUR 3D
Kevin Callahan

DIRECTEUR 2D
Dan Ormsby

CONCEPTEURS 3D PRINCIPAUX
Daniel Cerasale
Jacques Broquard

**CONCEPTEUR GRAPHISMES 3D
PRINCIPAL**
Matt Thurber

CONCEPTEURS GRAPHISMES 3D
Ish Nazmi
Orey Spear
Andrew Lapunta

CONCEPTEURS 2D PRINCIPAUX
Soyon Yun
Jeff Um
Sj Deluise

**CONCEPTEURS GRAPHISMES 2D
PRINCIPAL**
Dionisios Efkarpidis
Matthew Swinford
Mike Kinney
Kelly Bray

CONCEPTEURS GRAPHISMES 2D
Sean Matos
Derek Ragos
Paul Robinson

**VICE-PRÉSIDENT PROPRIÉTÉ
INTELLECTUELLE**
Lauren A. Dienes-Middleton

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE
Frank Vitucci

MONTEUR PHOTO PRINCIPAL
Jamie Nelson

MONTEUR PHOTO
Melissa Halladay

ASSISTANT PHOTOGRAPHE
Lea Girard

ASSOCIÉS ARCHIVISTE PHOTO
Joshua Tottenham
Jd Sestito

DIRECTEUR CRÉATIF
John F Jones II

**DIRECTEUR CRÉATIF
LICENCES GLOBALES**
Joe Giorno

DIRECTEUR DE PRODUCTION
Liz Montgomery

**VICE-PRÉSIDENT SERVICES
CRÉATIFS PRINCIPAL**
Stan Stanski

**DIRECTEUR DES OPÉRATIONS
ARTISTES**
Mark Carrano

**VICE-PRÉSIDENT DES OPÉRATIONS
ARTISTES ET ÉVÉNEMENTS EN
DIRECT PRINCIPAL**
Jane Geddes

**DIRECTEUR DES RELATIONS
ARTISTES PRINCIPAL**
Kerry Rodgerson

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Joel Satin
Michael Archer
John Archer
Anthony Archer
Christopher Archer
Michele Mazzola

MUSIQUE

BANDE SONORE WWE 2K15

"THIS MEANS WAR"

INTERPRÉTÉ PAR AVENGED SEVENFOLD

ÉCRIT PAR BRIAN ELWIN HANER, JONATHAN SEWARD, MATTHEW CHARLES SANDERS, ZACHARY JAMES BAKER

PUBLIÉ PAR EMI BLACKWOOD MUSIC INC.

(BMI); S GATES MUSIC (BMI); LEWIS CHRIST PUBLISHING

(BMI); SLAYER ST PUBLISHING

(BMI); SKELETONS AND BOWTIES PUBLISHING (BMI)

AVEC LA PERMISSION DE WARNER BROS. RECORDS

ET L'AIMABLE AUTORISATION DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING

(P) 2013 WARNER BROS. RECORDS

"READY" (FEAT. FUTURE)

INTERPRÉTÉ BY B.O.B

ÉCRIT PAR NOEL C. FISHER, CLARENCE MONTGOMERY III,

ANDRE PROCTOR, BRIAN SOKO, RASOOL DIAZ, BOBBY RAY JR.

STIMMONS, NAYVADUS WILBURN PUBLIÉ PAR EMI BLACKWOOD MUSIC INC.

(BMI); IF YOU NEED ME DON'T LEAVE ME (BMI);

WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) DE LA PART DE

LUI-MÊME ET RASOOL DIAZ PUB DESIGNÉE (BMI), ANDRE ERIC

PROCTOR BMI PUB DESIGNÉE (BMI) ET BRIAN SOKO

BMI PUB DESIGNÉE (BMI); SONGS OF UNIVERSAL, INC.

(BMI) DE LA PART DE LUI-MÊME ET HAM SQUAD MUSIC

(BMI); IRVING MUSIC, INC. (BMI) DE LA PART DE

NAYVADUS MAXIMUS MUSIC (BMI) AVEC LA PERMISSION

ATLANTIC RECORDING CORP.

ET L'AIMABLE AUTORISATION DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING

(P) 2013 ATLANTIC RECORDING CORP.

"WORKIN"

(FEAT. ALEXANDER KING)

INTERPRÉTÉ PAR BIG SMO

ÉCRIT PAR JOHN LEE SMITH, RIDDLE BRADLEY RAY JR.

ALEXANDER KING, JON CONNER PUBLIÉ PAR SONY/ATV ACCENT

(ASCAP); SONY/ATV COUNTRYSIDE (BMI); MY INTELLECTUAL

PROPERTY PUBLISHING (BMI)

AVEC LA PERMISSION DE DIAMOND SONG SERVICES, LLC

AVEC LA PERMISSION DE WARNER MUSIC NASHVILLE

AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2014 WARNER MUSIC NASHVILLE

"HEART OF A WARRIOR"

(FEAT. TEDDY SKY)

INTERPRÉTÉ PAR DIZZEE RASCAL

ÉCRIT PAR GERALDO JACOP

SANDELL, JIMMY PAUL

THORNFELDT, NADIR KHAYAT, DYLAN KWABENA MILLS PUBLIÉ PAR SONY/

ATV SONGS

LLC (BMI), 2101 SONGS (BMI),

SONGS OF REDONE (BMI); BMG

PLATINUM SONGS (BMI) DE LA PART

DE BMG RIGHTS MANAGEMENT

(UK) LTD. CARE OF BMG RIGHTS

MANAGEMENT (US) LLC COURTESY

OF UNIVERSAL-ISLAND RECORDS

LTD. SOUS LICENCE DE UNIVERSAL

MUSIC ENTERPRISES

"WILD ONES" (FEAT. SIA)

[VERSION WWE]

INTERPRÉTÉ PAR FLO RIDA

ÉCRIT PAR RAPHAEL JUDRIN,

PIERRE-ANTOINE MELKI, JACOB

ELISHA LUTTRELL, MARCUS

COOPER, BEN MADDAHI, TRAMAR

DILLARD, AXEL CHRISTOFER

HEDFORS, SIA KATE FURLER PUBLIÉ PAR WB MUSIC CORP.

ASCAP) DE LA PART DE LUI-MÊME, ARTIST PUBLISHING GROUP

WEST (ASCAP), RAPHAEL JUDRIN

ASCAP PUB DESIGNÉE (ASCAP)

AND PIERRE-ANTOINE MELKI

ASCAP PUB DESIGNÉE (ASCAP);

W.B.M. MUSIC CORP. (SESAC) DE

LA PART DE LUI-MÊME, ARTIST

PUBLISHING GROUP EAST (SESAC)

AND LSLX MUSIC (SESAC); WARNER-

TAMERLANE PUBLISHING CORP.

(BMI); SONY/ATV TUNES LLC

(ASCAP); EMI BLACKWOOD MUSIC

INC. (BMI); UNIVERSAL - SONGS OF

POLYGRAM INTERNATIONAL, INC.

(BMI) DE LA PART DE UNIVERSAL

MUSIC PUBLISHING AB (BMI)

AVEC L'AIMABLE AUTORISATION

DE ATLANTIC RECORDING CORP.

AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE

WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME

LICENSING (P) 2012 ATLANTIC

RECORDING CORP.

"THIS IS HOW WE ROLL"

(FEAT. LUKE BRYAN)

INTERPRÉTÉ PAR FLORIDA GEORGIA LINE

ÉCRIT PAR LUKE BRYAN, TYLER REED HUBBARD, BRIAN KELLEY,

COLE SWINDELL PUBLIÉ PAR SONY/ATV TREE PUBLISHING (BMI);

PEANUT MILL SONGS (BMI); BIG

LOUD MOUNTAIN (BMI) (ADMIN.

BY BIG LOUD BUCKS) AVEC LA

PERMISSION D'UNIVERSAL

REPUBLIC NASHVILLE RECORDS

SOUS LICENCE UNIVERSAL MUSIC

ENTERPRISES

LUKE BRYAN APPARAÎT AVEC

LA PERMISSION DE CAPITOL

NASHVILLE RECORDS

"BONFIRE"

INTERPRÉTÉ PAR KNIFE PARTY

ÉCRIT PAR ROB SWIRE THOMPSON,

GARETH MCGRILLEN

PUBLIÉ PAR EMI BLACKWOOD

MUSIC INC. (BMI) AVEC LA

PERMISSION DE WARNER MUSIC

UK AVEC L'AIMABLE AUTORISATION

DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO

GAME LICENSING (P) 2012 WARNER

MUSIC UK

"GHOST"

INTERPRÉTÉ PAR MYSTERY SKULLS

ÉCRIT PAR LUIS ALBERTO DUBUC

PUBLIÉ PAR PRIMARY WAVE

DUBUC (ASCAP) ET THE SECRET

HANDSHAKERS (ASCAP) CARE OF

BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC

AVEC LA PERMISSION DE WARNER

BROS. ENREGISTREMENTS PAR

ARRANGEMENT AVEC

WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME

LICENSING (P) 2013 WARNER BROS.

ENREGISTREMENTS

"ZERO VISIBILITY"

INTERPRÉTÉ PAR RISE AGAINST

ÉCRIT PAR TIMOTHY J. MCILRATH,

JOSEPH DANIEL PRINCEPE,

ZACARIAH JOAQUIN BLAIR,

BRANDON BARNES PUBLIÉ PAR SONY/ATV TUNES LLC (ASCAP); DO IT TO WIN MUSIC (ASCAP) AVEC LA PERMISSION D'INTERSCOPE RECORDS SOUS LICENCE FROM UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

"COME ON OVER"

INTERPRÉTÉ PAR ROYAL BLOOD ÉCRIT PAR MICHAEL KERR, BEN THATCHER PUBLIÉ PAR WB MUSIC CORP (ASCAP) AVEC LA PERMISSION DE WARNER MUSIC UK AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2014 IMPERIAL GALACTIC

"FREE" (FEAT. EMELI SANDÉ & NAS) INTERPRÉTÉ PAR RUDIMENTAL ÉCRIT PAR EMELI SANDÉ, AMIR IZADKHAH, KESI DRYDEN, PIERS SEAN AGGETT PUBLIÉ PAR EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) DE LA PART DE STELLAR SONGS LTD (PRS); SONY/ATV SONGS LLC (BMI) DE LA PART DE SONY/ATV MUSIC PUBLISHING LIMITED UK (PRS) AVEC LA PERMISSION DE WARNER MUSIC UK AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2013 WARNER MUSIC UK

"WE DEM BOYZ"

INTERPRÉTÉ PAR WIZ KHALIFA ÉCRIT PAR CAMERON THOMAS, NOEL C. FISHER, KEMION "CHOPABOI" COOKS, MAURICE BROWN PUBLIÉ PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) DE LA PART DE LUI-MÊME ET HAM SQUAD MUSIC EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI); IF YOU NEED ME DON'T LEAVE ME (BMI); KEMION COOKS BMI PUBLISHING DESIGNEE; LOVE EQUAL LIFE (BMI) AVEC LA PERMISSION D'ATLANTIC RECORDING CORP. AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2014 ATLANTIC RECORDING CORP.

ALBUM DE LA BANDE SONORE DISPONIBLE CHEZ ATLANTIC RECORDS

MUSIQUES D'ENTRÉE

MUSIQUES D'ENTRÉE DES SUPERSTARS ET DIVAS COMPOSÉES PAR JIM JOHNSTON

PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI), AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP, SAUF NOTÉES CI-DESSOUS :

"БНИМАНИЕ! (ATTENTION I)"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

"BOOYAKA 619"

INTERPRÉTÉ PAR P.O.D.
ÉCRIT PAR TOMAS A. LOPEZ PUBLIÉ PAR BMG GOLD SONGS (ASCAP) O/B/O SCREECH MUSIC (ASCAP) AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

"BREAK ORBIT"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

"CHRISTCONTROL-JP"

INTERPRÉTÉ PAR CANCER KILLING GEMINI ÉCRIT PAR ERIC MICHAEL COHEN AVEC LA PERMISSION DE JINGLE PUNKS MUSIC

"CULT OF PERSONALITY"

INTERPRÉTÉ PAR LIVING COLOUR ÉCRIT PAR COREY GLOVER, MUZZY SKILLINGS, VERNON RETD, WILL CALHOUN PUBLIÉ PAR SONGS ACQUISITION CO., LLC O/B/O SONGS OF SMP (ASCAP) AVEC LA PERMISSION D'EPIC RECORDS, A UNIT OF SONY MUSIC LICENSING ENTERTAINMENT AVEC L'AIMABLE AUTORISATION DE SONY MUSIC LICENSING

"FEAR NOTHING"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

"FLIGHT OF THE VALKYRIES"

ÉCRIT PAR WILHELM RICHARD WAGNER (PD) AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

"HALLELUJAH"

CFOS
ÉCRIT PAR GEORGE FRIEDRICH HANDEL (PD) UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

"I WALK ALONE"

INTERPRÉTÉ PAR SALIVA ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON, CHRISTOPHER JON D'ABALDO, DAVID A. NOVOTNY, JOSEPH SCOTT SAPPINGTON, PAUL ALLEN CROSBY ET WAYNE A. SWINNY PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) BMG GOLD SONGS (ASCAP) O/B/O SCREECH MUSIC (ASCAP) AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

"LET ME SHOW YOU HOW"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

"LIVE IN FEAR"

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR MARK CROZER PUBLIÉ PAR BMG GOLD SONGS (ASCAP) O/B/O SCREECH MUSIC (ASCAP) AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

"ONE OF A KIND"

INTERPRÉTÉ PAR BREAKING POINT ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON, JUSTIN MARK RIMER, BRETT WAYNE ERICKSON PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) BMG GOLD SONGS (ASCAP) O/B/O SCREECH MUSIC (ASCAP) AVEC LA PERMISSION DE THE BICYCLE MUSIC COMPANY

"PATRIOT"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

"РЕВ НА ЛЬВЪТ (ROAR OF THE LION)"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

"RAP SHEET"

ÉCRIT PAR RENE DE Wael, DIDIER GILBERT LEGLISE AVEC LA PERMISSION DE APM MUSIC

"REAL AMERICAN"

INTERPRÉTÉ PAR RICK DERRINGER
ÉCRIT PAR RICK DERRINGER ET
BERNARD KENNY
PUBLIÉ PAR UNIVERSAL MUSIC-
CAREERS O/B/O ITSELF AND
SCRATCH AND SNIFF MUSIC, INC.
AVEC LA PERMISSION DE EPIC
RECORDS, A UNIT OF SONY MUSIC
ENTERTAINMENT AVEC L'AIMABLE
AUTORISATION DE SONY MUSIC
LICENSING

"REBEL SON"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-
UP SONGS

"REBORN"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-
UP SONGS

"RIGHT HERE, RIGHT NOW"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-
UP SONGS

"ROAR OF THE CROWD"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-
UP SONGS

"ROCKHOUSE"

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR FRANK
SHELLEY
AVEC LA PERMISSION DE 5 ALARM
MUSIC
PUBLIÉ PAR FOCUS MUSIC
(PUBLISHING) LTD.

"RUSH OF POWER"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-
UP SONGS

"SEXY BOY"

(FEAT. SHAWN MICHAELS)
ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY
HART ET JOHN J. MAGUIRE PUBLIÉ
PAR BMG SILVER SONGS (SESAC)
O/B/O PILEDRIVER MUSIC (SESAC)
AVEC LA PERMISSION DE WWE
MUSIC GROUP

"SHOOT FOR THE STARS"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-
UP SONGS

"SLOW CHEMICAL"

INTERPRÉTÉ PAR FINGER ELEVEN
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON, SCOTT
ANDERSON, JAMES BLACK, RICK
JACKETT, SEAN ANDERSON, RICH
BEDDOE
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS
(BMT) O/B/O STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMT) BMG GOLD
SONGS (ASCAP) O/B/O SCREECH
MUSIC (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION DE WWE
MUSIC GROUP

"SOME BODIES GONNA GET IT"

ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON, JORDAN
HOUSTON ET PAUL D. BEAUREGARD
INTERPRÉTÉ PAR THREE 6 MAFIA
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS
(BMT) O/B/O STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC."
(BMT) AND TEFTNOISE PUBLISHING
LLC
(BMT) C/O BMG RIGHTS
MANAGEMENT (US) LLC
AVEC LA PERMISSION DE COLUMBIA
RECORDS, A UNIT OF SONY MUSIC
ENTERTAINMENT AVEC L'AIMABLE
AUTORISATION DE SONY MUSIC
LICENSING

"STARS IN THE NIGHT"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-
UP SONGS

"STING THEME"

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY
HART ET HOWARD HELM
PUBLIÉ PAR RET MUSIC, INC.
(ASCAP)

"SWISS MADE"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-
UP SONGS

"THE TIME IS NOW"

INTERPRÉTÉ PAR JOHN CENA & THA
TRADEMARK
ÉCRIT PAR JOHN CENA, MARC
JOSEPH PREDKA, BOBBY RUSSELL
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS
(BMT) O/B/O STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMT); BMG GOLD
SONGS (ASCAP) O/B/O PREDKA
MUSIC PUBLISHING (ASCAP),
PTX-RUSS MUSIC (ASCAP) AVEC
LA PERMISSION DE WWE MUSIC
GROUP

"THIS FIRE BURNS"

INTERPRÉTÉ PAR KILLSWITCH
ENGAGE
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON, HOWARD
JONES, ADAM DUTKIEWICZ, JOEL
STROETZEL, MICHAEL D'ANTONIO,
JUSTIN FOLEY PUBLIÉ PAR BMG
PLATINUM SONGS (BMT) O/B/O
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMT); BMG SILVER SONGS
(SESAC) O/B/O PILEDRIVER MUSIC
(SESAC) AVEC LA PERMISSION DE
WWE MUSIC GROUP

"TURBO CHARGED"

ÉCRIT PAR PETER HINTON (PRS)
PUBLIÉ PAR ZFC MUSIC (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION DE FIRSTCOM
MUSIC

"WHAT'S UP?"

INTERPRÉTÉ PAR R-TRUTH
ÉCRIT PAR RON KILLINGS
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS
(BMT) O/B/O STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMT) AVEC
LA PERMISSION DE WWE MUSIC
GROUP

"WORLDS APART"

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-
UP SONGS

MUSIQUES ADDITIONNELLES

LES CHANSONS SUIVANTES SONT
UTILISÉES AVEC LA PERMISSION
D'APM MUSIC.

A NEW GAME
ACROSS THE HORIZON (A)
ACTION MOVIE TRAILER
AGGRESSIVE TENDENCIES
AIR SUPPORT
ALCHEMIST PULSE
APOCALYPTIC SCENARIO A
APOCALYPTIC SCENARIO D
AS THEY WILL RISE (A)
BAD WEATHER
BALLISTIC REPORT
BATTLE APPROACH
BATTLE CRY (A)
BATTLE FOR IMMORTALITY (A)
BELIEVE IN HEROES
BENEATH THE CITY (A)
BEYOND THE ABYSS (A)
BTG MUSCLE
BLACK FRIDAY

BLOOD PACT (B)
BORN A HERO
BUILDING THE MOMENT
BULLFIGHT
CATACLYSM
CAUSE UNKNOWN
CHANT ARCHAÏOS
CHAOS DEBRIS
COLOSSUS
COME THIS WAY - ALTERNATIVE MIX
CRUSHED (A)
DANNY GLOVER VS. PREDATOR
DAYS OF WRATH A
DETERMINED DRIVE
DIRT
EIGHTEEN
EMOTION IN MOTION (A)
EMOTION IN MOTION (B)
ENTER THE COMBAT
EVEN THE BEST STING
EXTREME BRUTALITY
FEVER PITCH
FIGHTING BACK (A)
FRENCH NATIONAL ANTHEM
FULL ARMOR FULL FORCE (A)
GI JOE 30
GIVE EM HELL (A)
GORILLA
GREAT CHAMPIONS (A)
GRIND LOW
GRINDING IT OUT (A)
HAIL TO THE CHIEF
HEAVEN CAN WAIT (A)
HEAVY CONTACT
HELL'S ARMY
HUMOURS OF GLEN DART
IN THE LIGHT
INTROSPECTION
JUBILATION (B)
KILLSWITCH
LEAD THE WAY (A)
MAKE YOUR OWN FATE (B)
MISTER UNSTOPPABLE
MY MONEY
NASTY GIRL
NEEDLES
NEW WESTERN
ONE ON ONE (A)
ONE WAY TRIP TO HELL (A)
OUTBREAK
PHANTOM
PIZZA DANCE
POMPOSER EMPFANG
RAIN (A)
RAZORBLADE
RED SKIES
RETURN OF THE KING
RISE OF THE DRAGON

ROUGH TIME
RULE BRITANNIA
SAMURAI SIGH
SEASON IN THE BALANCE (B)
SHADOWS AND DUST
SMASH THE BLOCKADE (B)
SOUL OF THE SYSTEM
STAR TRIPPER
TACTUS (A)
TAMURE
THE LAST GUNSLINGER (A)
THIS DAY IS OURS
U.S.A.
ULTIMATE FORCE
UNDERWORLD RISING (A)
WAR MONGER (A)
WHIPLASH (C)
WRATH
YOU MUST OVERCOME (A)

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

ATTENTION : L'enregistrement
visuel de ce jeu vidéo sur cassette
ou pellicule ainsi que la reproduction
des musiques de ce jeu vidéo sous
forme de notation musicale sont des
infractions à la loi sans l'accord écrit
du titulaire du droit d'auteur.

ZLIB Copyright (C) 1995-2014 Jean-
loup Gailly et Mark Adler

Ce logiciel est fourni 'en l'état', sans
aucune garantie expresse ou implicite.
Les auteurs ne pourront être en
aucun cas tenus responsables de tout
dommage survenu lors de l'utilisation
de ce logiciel.

Toute personne est autorisée à utiliser
ce logiciel pour toute raison, y compris
dans un but commercial. Il est
également autorisé de l'altérer ou de
le redistribuer librement en dehors des
restrictions suivantes :

1. L'origine de ce logiciel ne doit pas
être déformée ; Vous ne pouvez pas
vous attribuer l'écriture du logiciel
d'origine. Si vous utilisez ce logiciel
dans un produit, l'ajout de l'origine
de ce logiciel dans la documentation
du produit est appréciée mais pas
obligatoire. Si vous utilisez ce logiciel
dans un produit, l'ajout de l'origine
de ce logiciel dans la documentation
du produit est appréciée mais pas
obligatoire.

2. Les versions altérées de la source
doivent être indiquées comme telles et
ne doivent pas être représentées à tort
comme étant le logiciel original.
3. Ce message ne peut être retiré ou
modifié de toute distribution d'origine.

CE LOGICIEL EST FOURNI
PAR LES TITULAIRES DU
DROIT D'AUTEUR ET LEURS
COLLABORATEURS "EN L'ÉTAT"
ET NULLE GARANTIE EXPRESSE
OU IMPLICITE, Y COMPRIS,
MAIS NON LIMITÉ À, TOUTE
GARANTIE DE COMMERCIALITÉ
ET D'ADAPTATION À UNE FIN
PARTICULIÈRE. NE PEUT
S'APPLIQUER, LA FONDATION
OU SES COLLABORATEURS NE
POURRONT ÊTRE EN AUCUN CAS
TENUS RESPONSABLES DE TOUT
DOMMAGE DIRECT, INDIRECT,
ACCESSOIRE, SPÉCIAL, DOMMAGES
ET INTÉRÊTS OU DOMMAGES
CONSECUTIFS (Y COMPRIS, MAIS
NON LIMITÉ À, L'ACQUISITION
DE PRODUITS OU SERVICES DE
SUBSTITUTION, LA PERTE D'USAGE,
DE DONNÉES, DE PROFIT
OU D'EXPLOITATION) QUELLES
QU'EN SOIENT LES CAUSES ET
QUEL QUE SOIT LE TYPE DE
RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE,
OBJECTIVE OU DE DÉLIT CIVIL
(Y COMPRIS PAR NÉGLIGENCE OU
AUTRE CAUSE) DÉCOULANT DE
QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE
L'UTILISATION DE CE LOGICIEL,
MEME SUR RECEPTION D'UN AVIS
CONCERNANT LA POSSIBILITÉ
DE TELS DOMMAGES. TOUS LES
LES MARQUES COMMERCIALES
APPARTIENNENT À LEURS
PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS, LES
NOMS ET LOGOS DES STADES SONT
DES MARQUES COMMERCIALES
APPARTENANT À LEURS
PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS
ET SONT UTILISÉES AVEC LEUR
PERMISSION.

À LA MÉMOIRE DE WARRIOR

1959 - 2014

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

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

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

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

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

LICENCE

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

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

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas :

Exploiter commercialement le Logiciel ;

Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;

Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;

Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;

Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;

Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;

Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;

Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;

Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;

Générer ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

Enfreindre n'importe quel terme, 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, débiles, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les « Fonctionnalités spéciales »). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une Monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

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

sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

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

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : Le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, 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 lois sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

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

COMPTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux tierce ou un réseau social, («Compte tiers»), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés («Compte utilisateurs») 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 (vous 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 achetée sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle crédité et débité sur votre Compte utilisateur

suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

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

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

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

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

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

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

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

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

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

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

de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

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

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité. Cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, 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.

INDENNISATION

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

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTEUELLE (NOTAMMENT LA NEGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE. MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE CERTAINS DOMMAGES. 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.

EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SUSMENTIONNÉES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL LE PLUS ÉLEVÉ PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DOUZE (12) MOIS PRÉCÉDENTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRÉSENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 200\$ (USD).

CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RÉSULTANT D'UNE NEGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

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

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes

ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement révoqués, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que «Logiciel informatique commercial» ou «Logiciel informatique restreint». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumise aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-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 de et devrez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous incurrez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

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

DIVERS

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

LOI APPLICABLE

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

VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT : TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2005-2014 Take-Two Interactive Software et ses filiales. 2K, son logo et Take-Two Interactive Software sont toutes des marques commerciales et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous les programmes, noms de personnes, images, ressemblances, slogans, mouvements de lutte, marques commerciales, logos et droits d'auteurs de WWE sont la propriété exclusive de WWE et ses filiales. © 2014 WWE. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tous droits réservés.



ASSISTANCE TECHNIQUE

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

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

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

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

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

- par courrier à l'adresse suivante :
Take-Two Interactive France
Webmaster
14, rue de Castiglione
75001 Paris

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

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

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en œuvre dans le cadre d'un site internet. N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).



NBA 2K15

MUSIQUE SÉLECTIONNÉE PAR PHARELL WILLIAMS

INCLUANT 25 ÉQUIPES



EUROLEAGUE
BASKETBALL

DISPONIBLE
#YourTimeHasCome



XBOX ONE



© 2005-2014 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales et/ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. La NBA et les appellations des équipes de la NBA utilisées dans ce produit sont des marques commerciales, des logos protégés par copyright ou toute autre forme de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives membres de la NBA et ne peuvent pas être utilisées, en totalité ou en partie, sans l'autorisation préalable et par écrit de NBA Properties, Inc. © 2014 NBA Properties, Inc. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tous droits réservés.

5269841/MAN