WWE 2K17
2K

FRANÇAIS - AVANT D'UTILISER CE PRODUIT, RENDEZ-VOUS DANS LE MENU PARAMÈTRES DE VOTRE SYSTÈME PLAYSTATION®4 POUR PRENDRE CONNAISSANCE DES INFORMATIONS IMPORTANTES RELATIVES À LA SANTÉ ET À LA SÉCURITÉ

PRÉCAUTIONS : - Ce disque contient un logiciel de jeu destiné au système PlayStation®4 (système PS4™) et conforme aux spécifications du système PS4™ commercialisé dans les pays utilisant le système PAL. Lisez attentivement le guide de sécurité du système PS4™, afin de vous assurer du respect des consignes d'utilisation et de stockage de ce disque.

AVERTISSEMENT RELATIF À LA SANTÉ : - Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT RELATIF À LA SANTÉ CONCERNANT L'EMPLOI D'APPAREILS 3D : - Chez certaines personnes, l'utilisation d'un téléviseur 3D pour un film ou un jeu vidéo en 3D stéréoscopique peut provoquer une sensation de gêne (vision troublée, fatigue oculaire, nausées). Si vous éprouvez ces sensations désagréables, arrêtez immédiatement d'utiliser le téléviseur jusqu'à disparition des symptômes. En général, nous recommandons aux utilisateurs d'éviter d'utiliser le système PlayStation®4 de manière prolongée et leur conseillons d'observer des pauses de 15 minutes par heure de jeu. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un film ou d'un jeu vidéo en 3D stéréoscopique, la longueur et la fréquence des pauses nécessaires peuvent varier selon les personnes. Faites des pauses suffisamment longues pour que toute sensation de gêne disparaisse. Si les symptômes persistent, veuillez consulter un médecin. La vision des jeunes enfants (particulièrement des moins de 6 ans) est encore en développement. Nous vous recommandons de consulter le pédiatre ou l'optométriste de votre enfant avant de permettre à de jeunes enfants de regarder des images vidéo en 3D ou de jouer à un jeu en 3D stéréoscopique. Les jeunes enfants doivent être sous la surveillance d'un adulte qui veille à ce que les recommandations ci-dessus soient respectées.

AVERTISSEMENT RELATIF À LA SANTÉ LIÉ AU CASQUE VR : - En regardant des contenus de réalité virtuelle, certaines personnes peuvent ressentir une gêne, notamment troubles similaires au mal des transports, nausée, désorientation ou encore troubles de la vision. Si vous présentez l'un de ces symptômes, arrêtez immédiatement d'utiliser le casque VR et retirez-le de votre tête.

PIRATAGE : - L'utilisation du système PS4™ et des disques de jeu du système PS4™ est régie par la licence du logiciel. Le système PS4™ et le disque de jeu du système PS4™ comportent des mécanismes de protection destinés à empêcher la reproduction non autorisée de tout contenu protégé par les droits d'auteur présent sur le disque de jeu du système PS4™. L'utilisation non autorisée de marques déposées ou la reproduction non autorisée de tout contenu protégé par les droits d'auteur par le contournement de ces mécanismes ou par toute autre méthode est interdite par la loi. Si vous possédez des informations relatives à des produits pirates ou des méthodes utilisées pour contourner nos mesures de protection, veuillez nous en faire part à l'adresse **anti-piracy@eu.playstation.com** ou contacter votre service clientèle.

RÉGLAGE DU CONTRÔLE PARENTAL : - La classification affichée sur le devant de la boîte indique l'âge pour lequel le jeu est approprié. Vous pouvez activer le contrôle parental sur votre appareil pour empêcher les enfants n'ayant pas l'âge requis d'accéder au jeu. Pour plus d'informations sur la classification d'âge et le réglage du contrôle parental, reportez-vous à l'aide-mémoire fourni avec votre système PS4™ ou rendez-vous sur **playstation.com/parents**

ASSISTANCE : - Rendez-vous sur **eu.playstation.com** ou contactez-nous au numéro ci-dessous:

France ☎ **01 70 70 07 78** Les frais de communication sont variables selon l'opérateur téléphonique fixe / mobile. Pour en savoir plus, contactez votre opérateur avant d'appeler.

Assistance produit :
http://support.2k.com

Remarque : Les fonctionnalités en ligne de WWE 2K17 seront disponibles jusqu'au **31 mai 2018.** Nous nous réservons toutefois le droit de modifier ou d'interrompre ce service sous préavis de 30 jours.

DISPOSITION DES COMMANDES

Afficher la cible actuelle

(Maintenir) + joystick gauche Courir

L1 Ramasser un objet / Grimper

(Appuyer) L1 + joystick gauche vers les cordes / le tablier : aller sur le tablier

(Maintenir) L1 + joystick gauche vers les cordes / le tablier : Entrer / Sortir du ring

↑ Provoc' spéciale
↓ Basculer coup spécial/ Finisher
← Provoquer le public
→ Provoquer l'adversaire

Diriger une Superstar

Pause

R2 Contrer

R1 Système de ciblage corporel après un Front Facelock ou pour les adversaires au sol
R1 + ○ ou ✕ ou △ ou □

Coup Spécial / Finisher
R1 + △ : Moment OMG !

Irish Whip (debout)
Tombé (près d'un adversaire au sol)

(Appuyer) Front Facelock / Joystick gauche + (appuyer) Prise normale / Joystick gauche + (maintenir) Prise puissante

Frappe / Coup puissant (maintenir)

Repositionner un adversaire
R3 Cibler un autre adversaire
(lorsque le ciblage manuel est activé)

COMMANDES

ENCHAÎNEMENTS

Lorsque vous commencez un enchaînement, essayez de prendre l'avantage en choisissant une prise d'enchaînement (□, △ ou ○). Pendant un enchaînement, utilisez le joystick droit pour trouver la zone sensible. L'attaquant peut également frapper (□) ou faire une prise (✕) à l'adversaire.

PRISE

Prise normale :
Joystick gauche ↑/↓/←/→ + ✕

Prise puissante :
Joystick gauche ↑/↓/←/→ + maintenir ✕

Retourner l'adversaire :
Joystick droit ← ou →

Passer du Snapmare à la position assise :
joystick droit ↓

FRONT FACELOCK

Saisie : Pour saisir un adversaire en Front Facelock, appuyez sur ✕ sans donner de direction au joystick gauche.

Prise : joystick gauche ↑/↓/←/→ + ✕

Prise élémentaire :
✕ lorsque le joystick gauche est en position neutre

Soumission : Maintenez ✕

Frappe : □

Traîner l'adversaire : Maintenez R2 et déplacez le joystick gauche dans n'importe quelle direction

Irish Whip : ○

Relâcher le Front Facelock : L1

Ciblage corporel :
R1 + <○ ou ✕ ou △ ou □>

REPOSITIONNER UN ADVERSAIRE

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

ADVERSAIRE AU SOL

Relever un adversaire : joystick droit ↑

Retourner un adversaire : joystick droit ←/→

Relever l'adversaire en position assise : joystick droit ↓

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

Prise : ✕

Coup puissant : Maintenez □

Soumission : Maintenez ✕

Ciblage corporel :
R1 + <○ ou ✕ ou △ ou □>

SOUMISSIONS

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

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

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

SOUMISSIONS (AUTRES)

Une autre option de soumission est également disponible dans ***WWE 2K17***. Si vous la sélectionnez, l'attaquant et le défenseur doivent s'affronter pour appuyer rapidement sur les touches ○/✕/△/□ qui s'affichent pendant les soumissions.

Soyez attentif, car la touche sur laquelle appuyer change tout au long de la tentative de soumission.

TOMBÉS

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

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

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

CONTRES

Icône R2 : Contre simple. Ce mouvement possède un contre unique. Il ne requiert qu'une charge de contre.

Icône R2 verte : Contre mineur. Ce mouvement possède un contre majeur. Il ne requiert qu'une charge de contre.

Icône R2 orange : Contre majeur. Dernière possibilité de contre pour ce mouvement. Il requiert deux charges de contre.

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

ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN

Retourner l'adversaire : joystick droit ⬅/➡

Soulever et poser l'adversaire sur un poteau : joystick droit ⬆

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

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Placer l'adversaire sonné dans les cordes : joystick droit ⬅ ou ➡

ÉCHELLE

Grimpez sur une échelle et effectuez une attaque plongeante sur un adversaire situé à l'extérieur du ring. Pour poser une échelle contre les cordes, déplacez le joystick gauche vers les cordes, maintenez R1 et appuyez sur L1.

ROULER HORS DU RING

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

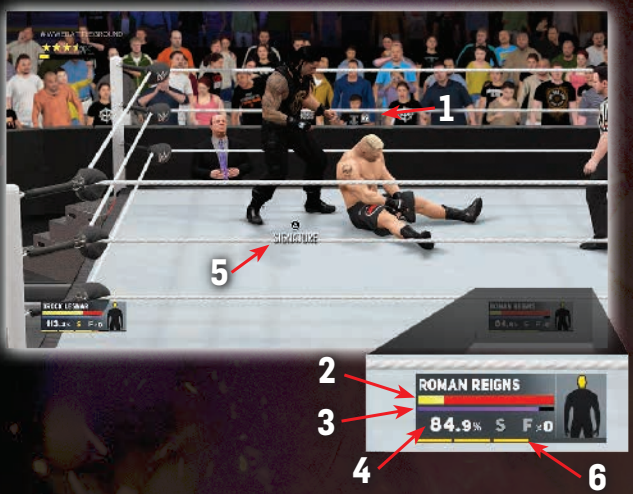
TABLE

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

CIBLAGE MANUEL

Dans ***WWE 2K17***, le ciblage manuel est activé par défaut. Vous pouvez changer de cible en appuyant sur R3. Le nom de votre nouvelle cible s'affichera brièvement au-dessus de la tête de votre Superstar.

ÉCRAN DE JEU



1. Invite de contre : Appuyez sur R2 au bon moment pour contrer l'attaque adverse

2. Jauge de santé : Contrôlez votre santé lorsque l'adversaire vous inflige des dégâts.

3. Jauge d'endurance : Une fois vide, vous titubez et récupérez lentement. Vous perdez momentanément la capacité de courir.

4. Jauge de momentum : Prenez l'avantage en exécutant des attaques et des provoc'. Atteignez les 100 % pour gagner un Coup Spécial et les 150 % pour obtenir un Finisher.

5. Coup spécial / Finisher : Appuyez sur △ lorsque la touche apparaît pour effectuer votre Coup spécial / Finisher

6. Contres : Affiche le nombre de contres disponibles. Les contres sont obtenus au fil du temps.

CRÉATIONS WWE

La suite de création de ***WWE 2K17*** vous permet de personnaliser votre expérience ***WWE*** grâce à des options plus solides et puissantes que jamais.

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

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

NOUVEAU ! Moments forts : L'utilisateur peut enregistrer n'importe quelle partie d'un match et ajouter cette partie dans leur vidéo personnalisée.

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

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

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

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

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

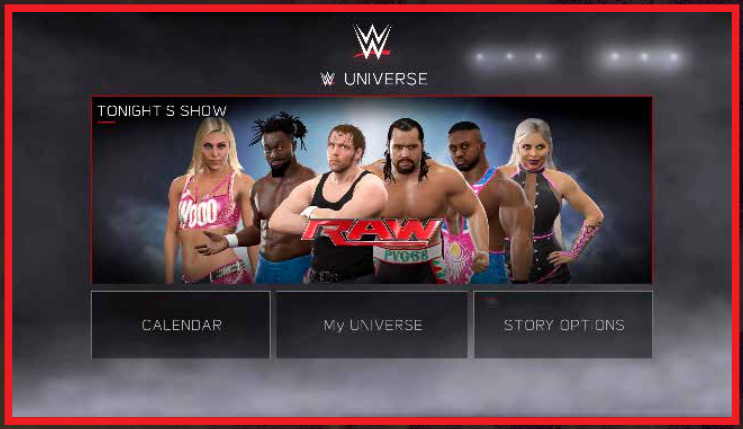
Show personnalisé : Créez votre propre show pour jouer avec en mode Exhibition et Univers ***WWE***.

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

CUSTOM
FACE
BODY
ATTIRE
NAME INFORMATION
PERSONAL INFORMATION
ACCEPT
HEIGHT 6'5"
WEIGHT 286 lbs
HEAVYWEIGHT
ATTIRE SLOT 1
SUPERSTAR
RING ATTIRE

MODE UNIVERS WWE

Le mode Univers ***WWE*** offre l'expérience bac à sable ultime de la ***WWE*** dans ***WWE 2K17***. Créez des matchs, affectez des Superstars aux shows et aux PPVs, créez des rivalités et des alliances ou regardez-les survenir d'elles-mêmes. Les promos et les intrusions sont maintenant disponibles dans ce mode, donnant aux Superstars de nouvelles occasions d'intervenir pendant les shows. L'interface mise à jour met en valeur ce qui se passe dans chaque show, permettant aux joueurs de trouver des informations sur leurs champions et Superstars préférés. Notre nouveau système de présentation crée une expérience ***WWE*** authentique, vous permettant de jouer dans des shows de l'Univers ***WWE*** comme si vous les regardiez se dérouler à la télévision.



MODE MA CARRIÈRE

L'extension du mode Ma Carrière vous permet de poursuivre votre rêve de devenir une Superstar ***WWE*** comme jamais auparavant. Pour la première fois, vous pouvez faire démarrer votre Superstar personnalisée sur le roster principal ou la NXT. Fournir de beaux matchs vous accordera des points VC à dépenser pour améliorer vos techniques, apprendre de nouveaux coups, embaucher des managers et bien plus. Faire des matchs cinq étoiles ne suffit pas pour remporter l'adhésion de l'Univers ***WWE***. Il vous faudra bâtir la popularité de votre Superstar en faisant d'impressionnantes déclarations au micro, ou même en augmentant les ventes de T-shirts de votre Superstar. Avec la nouvelle fonctionnalité de promotion, vous pouvez vous faire valoir dans l'arène, interrompre la promo des autres Superstars, ou vous en prendre au public. Devenez le Face ou Heel que vous avez toujours rêvé d'être.

Les rivalités sont désormais meilleures et plus impressionnantes, cumulant des mois de PPV. Éclipser votre rival sur le ring ou au micro vous octroiera de belles récompenses. Vous pouvez aussi affronter les Superstars personnalisées de vos amis en tant que rivaux avec le système d'invasion de carrière. Et bien entendu, The Authority se rappellera aussi à votre bon souvenir tout le long de votre carrière. Leur ferez-vous plaisir pour qu'ils vous accordent les matchs que vous voulez, ou les défierez-vous au risque qu'ils se mettent en travers de votre route ? Si le fait d'avoir la ceinture à la taille ne vous suffit pas, vous pouvez en revendiquer une autre et devenir un double champion !

HOME
NXT
ON-ON-ON / NORMAL MATCH
SUPERSTAR
OVERALL 66
POP.
EXCITEMENT MULTIPLIER
HOT
FACE
RANKINGS
YOUR RANKING 5
AUTHORITY
STATUS NEUTRAL
ALLIES/RIVALS
NONE
NONE
HEYMAN GUY CHALLENGE
T-SHIRT SALES

CRÉDITS DU JEU WWE 2K17

YUKE'S

PRODUCTEUR/ VICE-PRÉSIDENT SENIOR
HIROMI FURUTA

DIRECTEUR TECHNIQUE
HIROKI UENO

DIRECTEUR CRÉATIF SENIOR
TAKU CHIHAYA

RESPONSABLE TECHNIQUE SENIOR
SHINTARO MATSUBARA

DIRECTEURS ARTISTIQUES SENIOR
YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

DIRECTEURS TECHNIQUES SENIOR
TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

DIRECTEURS TECHNIQUES
TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA

DIRECTEUR ARTISTIQUE INTERFACE
KAZUNARI NIKE

DIRECTEUR CONCEPTION SENIOR
NAOTO UENO

DIRECTEUR CONCEPTION
SHINSUKE GOTO

DIRECTEURS ARTISTIQUES
KOJI MAKINO
TAKASHI KOMIYAMA
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA

ÉQUIPE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

DIRECTEURS TECHNIQUES SENIOR
NOBUYOSHI ONO
HIDEKI SUZUKI
MASAMICHI TAKANO

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX
MA WENCHAO
YOSHIRO AOKI
YOUSUKE SAWADA
PROGRAMMEURS
KAZUKI IIBOSHI

VICE-PRÉSIDENT SENIOR/ DIRECTEUR CRÉATIF
NORIFUMI HARA

ASSISTANTS DIRECTEURS TECHNIQUES
REIJI SATO
KOJI HAYASHI
JUNICHI TAGUCHI

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX
SHOTARO NOTSU
ATSUSHI NARITA
TOSHIAKI ISHIHARA
MASAYUKI MAKITA
TAKAHIRO TANAKA
TAKUYA SUZUKI
TSUBASA ANDO
TAKUYA ISHIBASHI

PROGRAMMEURS
KOICHI SATO
KOUSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO
KOJI KURI
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
CHIFUMI UENAKA
RYOUHEI HOSOKAWA
SHINGO SOGABE
YUKI AWAZU
HAO CHENG
KOUSUKE SAITO
HIROSHI KANDA
SOTARO ARAKAWA
SHINYA UENO
YUSUKE KAKUMOTO
JUNYA UEDA
HIDEHIRO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA
YUZURU NAKAMURA
JUNICHI OHTANI
TENMARU TAKASAKI
KAZUHO KANEYA
HARUKA ISOGAI
YUUKI NAKAJIMA

ASSISTANT RESPONSABLE PROGRAMMATION
FUMIO YURUGI

ASSISTANTS PROGRAMMATION SYSTÈME
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

ASSISTANTS DIRECTEURS CONCEPTION
TAKURO YAMAMORI
TAKAYOSHI AKASAKA

CONCEPTEURS PRINCIPAUX
HIDEKAZU TANAKA
KENJI NAKAMURA
SHINICHI MIYAMOTO
TETSUYA SETA
BRYAN WILLIAMS

CONCEPTEURS
MIHO WATANABE
DAISUKE OHNO
TATSUYA WATANABE
MAKOTO YANO
AKIHIDE IKE
MIKI KUROIWA

CONCEPTEURS AUDIO
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI

ARTISTE MODELISATION SENIOR
NOBUYUKI FUKASAWA

ARTISTES MODELISATION PRINCIPAUX
KAZUHIRO SAITO
TAKAHIRO BANBA

ARTISTES MODELISATION
KAZUYUKI ISAYAMA
MIHO HASHIMOTO
JIE WEI
YUKI MATSUMOTO
MASAAKI HASHIMOTO
TAKANORI AKIYAMA
TAMAYO NOGUCHI
YUKIE ABE
MAKO SUZUKI
SYOUHEI KURIYAMA
YUSUKE YAMAZAKI
KYOHEI HOSOMI
YOSUKE YAMAGUCHI
MAYU DEGAWA
KEIKO ZAMA
JUNICHI KOSHINO
MOTOSHI HIRO
TAKAHASHI MASAYA
ISHIMOTO SHOKO

ASSISTANT DIRECTEUR ARTISTIQUE INTERFACE
SATOSHI KAKUTANI

ARTISTES INTERFACE
MIHO SHIROTA
NAOMI KANEDA
YUZURU HIROKI

TAKUYA KAWAMORITA
YOKO YAMANE

ASSISTANTS DIRECTEURS ANIMATION
CHIZURU OGURA
MITSUO SHIMIZU
TAKASHI WATANABE
YUKI AKABA

ANIMATEURS PRINCIPAUX
DAIJIRO KAKINUMA
TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
TATSUYA SHIMOZAKI
KAZUYA INOUE

ANIMATEURS
TSUYOSHI FUKUHARA
KAZUYUKI MIYAKE
HIROYUKI WADA
YOSHIYUKI IWAI
MANAMI ONE
NAOKI ISHIYAMA
AKIE OKAJI
MADOKA TAIRA
ANJELINA QUIJANO
DAVID ONG
AGGIE CHRISTAKIS
DANIEL KITCHENS
ERIC OLIVER
TRUNG DOAN
MAKOTO NISHIDE
KOHEI GUSHIKEN
NORIMITSU TAKAHASHI
YUJI UNUMA
TETSUSHI OKUBO
TAKAFUMI SHIRATORI
NAOKI SATO
YUKI ENDO
YOSHIYA YAMADA
MAKOTO ISHIKAWA
KAZUKI YAMADA
GIICHI KINOSHITA
SHOTARO KAWAGUCHI
TOSHIHIKO MACHIDA
HIROYUKI TOKUE
MAKOTO ONUMA
MIGAKU ARATA
TATSUO OTAKE
JUNKO MURATA

ASSISTANTS DÉVELOPPEMENT
NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAOKA
SAYAKA MORISHIMA
MASATO NOJIRI

ASSISTANTS DIRECTEURS CQ
MASAKI IZUOKA
RYO OHURA

RESPONSABLE CQ PRINCIPAL
MASAYUKI SONEDA

TESTEURS PRINCIPAUX
TAKAMASA UCHIDA
KINO SAKAGAMI

TESTEURS
YURI SHINOZUKA
KASUMI KITAMURA
AKIHIRO NAKAMURA
YUMA HAMAYA
SUGURU AKITA
SHINNOSUKE KONTANI
YUTA SUZUKI

RESPONSABLE TRADUCTION
DEREK KESSLER

TRADUCTEURS
LEO KING
MITSUE OTAKI

PHOTOGRAPHES OBJECTIFS
SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

ASSISTANTS INFORMATIQUE
KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
SYUJI MATSUDAIRA

ASSISTANTS ADMINISTRATIF
YUKINOBU KIMURA
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
AKIHISA SHIOTA
YUICHI ASHIBE
AIKA OKADA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
KAORU MIZOGUCHI
RYUSUKE WATANABE
TOMOHIRO GOTO
TAKAHIRO HARA

SOUND AMS INC.

MOMO MICHISHITA
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI
TETSUYA SHIRAKAWA
MUNENORI NAKANO
WOOSUK NA
TAKAFUMI NIWANO
MAKIO ABE
YUTA OGASAWARA
SAYAKA WATANABE
ZHANG TAO
YUICHI ISHIKAWA
MINA YOSHIJIMA
KAZUKI TAMURA

STUDIOFAKE CO.,LTD.

NORIKO ISHIMOTO
KEIJI OKAYASU
YU IZWA
ERIKA OSADA
SOSUKE GOTO
MAIKO MIZUSHIMA
HARUNA KANNO
KEI MORITA
YUKI TOKUSE

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

KAI GUSHIMA
MAYANK RAJPOOT
KARAN VERMA
SHASHANK SARCAR
SHALINI MATHUR
SURYA PASWAN
JOGA BIR SINGH
DEEPAK RAWAT
HIMANSHU VARSHNEY
MANISH MALIK
UDAY THAKUR
SURENDER SINGH
NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH
JAS DHIMAN
MANISH PRASAD
SHUBHAM
DHARMESH SERERIYA
RADHESHYAM
KAUSHIK JAIN
BRIJESH RAJPUT
A. SENDIL KUMAR
CHITRANG BHATI
SAURABH BHANDARI
SAIF AHMAD
VIKRAM HEIRANGKHONGJAM
VARUN KUMAR
ANIL SINGH
ADITYA DWIVEDI
DEVANSHU TYAGI
MIEKO NAKAJIMA
SUNAHO HIRAOKA
NEHA BANSAL
VIKRANT

AMBU MANI
SIDDHANT MOHAN
LALITHA CHANDRAN
SUJANITHA SHANKAR
BHAVNA DHAWAN
ANSHU ALMEIDA

KYOS CO.,LTD.

NAOKO KINO
AYUMU MIURA

VIRTUOS LTD.

YANG PEILIN
NGUYEN THI CAM NHUNG
HIROYUKI HASHIGUCHI
RYO NAKAGAWA
TIAN DONG
MENG LINGCHEN
ZHANG LU
MA ZISHAN
LI XUEKE
YUAN SANYUAN
QUOC LICH
THANH TRUC
THIEN KIM
DUC ANH
MINH CONG
HOANG KHOI
THANH THUY

FOG STUDIOS

CONSEIL D'ADMINISTRATION / PDG
ED DILLE

DIRECTEUR DES COMPTES
JEREMIAH CHOW

LIMITED SLIP STUDIOS, INC.

RESPONSABLES
KEVIN WRIGHT

PRODUCTION
CHRIS SANTANGELO
BRAD GARNEAU

ARTISTES MODELISATION/TEXTURES
ALBERTO TUFINO VELEZ
BRET CHURCH
BUCK WALL
CHRIS LOWREY
ERIC MAKI
KAELIN HINNANT

MINELOADER

DIRECTEUR DE PRODUCTION ARTISTIQUE
XU ZHEN

PRODUCTEUR ARTISTIQUE
WANG WEI

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
HU HAIJIANG

RESPONSABLE PROJET
LI NING

DIRECTEURS ARTISTIQUE
LI NING
ZHAO YAN

WINKING ENTERTAINMENT

JACK ZHAO
SAM YU
SUNNY ZHU

ORIGINAL FORCE LTD

PDG
HARLEY ZHAO

PRODUCTEUR
SHIRLEY TANG

RESPONSABLE PROJET
NANCY CHEN

ASSISTANT RESPONSABLE PROJET
SHAWN WU

DIRECTEUR ARTISTIQUE
CHENG LIANG

RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE
XIAODONG HAN

RESPONSABLE PROJET (ART)
YONGCHUN XIE

RESPONSABLE PROJET (TECH)
QIAN WANG

VÉRIFICATION QUALITÉ (ART)
YANG ZHANG
YALI GAO
XIUJUAN KONG

VÉRIFICATION QUALITÉ (TECH)
YUHUA WANG
LEI LU

GRAPHISTES (ART)
YUMING LI
YIMING LI
LIN XU
PANPAN WANG
QINGHUA GU
XIAOLIAN LI
QIWEI LIU
XIAOCHAO ZHANG
CUNZHAO CHEN
ZHEN ZHANG
XIAOHE SUN
JIXIANG CHENG
CHAOFAN ZHU
FENG CHEN
ZHIQIANG GUO
BIN CHEN
BO WANG

GRAPHISTE (TECH)
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

3D SYSTEMS / GENTLE GIANT STUDIOS

PAULIE SCHRIER
SHUN KIM
DANIEL STILLEY
GEORGE GEORGY

SCAN NUMÉRIQUE ET RÉTOPOLOGIE PIXELGUN STUDIO

DIRECTEUR CRÉATIF
ANTON DAWSON

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
MAURICIO BAIOCCHI

SUPERVISEUR INFOGRAPHIE
BRIAN FREISINGER

INFOGRAPHISTES
SUNNY MAHIL
ALISON KELLOM

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

MÉDIAS DE CRÉATION VIDÉO FOURNIS PAR PONDS

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
TOUTE L'ÉQUIPE DE YUKE'S

ÉDITÉ PAR 2K

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

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL CONCEPTS

PRÉSIDENT
GREG THOMAS

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
MARK LITTLE

PRODUCTEUR PRINCIPAL
ARNAUD FREY

PRODUCTEUR
ALEXANDER JONES

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
ANDREW KRENSKY

RESPONSABLE LICENCES
STEVE ISLAS

ASSISTANT DE PRODUCTION
DINO ZUCCONI

CONCEPTEUR SENIOR
JASON VANDIVER

CONCEPTEURS
CRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND
DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA

ASSISTANTE CONCEPTION
LAURA SCHLATMANN

INGÉNIEUR RÉSEAU SENIOR
IGOR PEVAC

STAGIAIRE PRODUCTION
NATHAN CRAIG

DIRECTEUR AUDIO STUDIO
JOEL SIMMONS

DIRECTEUR AUDIO
VINCE PONTARELLI

RESPONSABLE AUDIO
SEAN CHARLES

CONCEPTEUR AUDIO PRINCIPAL
JOSH JONES

CONCEPTEUR AUDIO/DIALOGUES
BRYAN SHERRILL

PRODUCTEUR AUDIO ASSOCIÉ
PATRICK JARRET

INGÉNIEUR TECHNIQUE AUDIO
DANIEL GARDOPEE
TODD GUNNERSON

DOUBLEURS
JERRY "KING" LAWLER
MICHAEL COLE
JOHN LAYFIELD "JBL"
TRIPLE H
PAUL HEYMAN
JASON ALBERT "COACH BLOOM"
LILIAN GARCIA

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
STEVE ISLAS
RYAN KATZ

DIRECTEUR CRÉATIF
LYNELL JINKS

ARTISTE PERSONNAGES PRINCIPAL
JONATHAN GREGORY

ARTISTE PERSONNAGES SENIOR
YUKI TAKAHASHI

RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE ANIMATION
SHANE MACPHERSON

ANIMATRICE PRINCIPAL
JESSICA WU

ANIMATEURS
BRIAN RUST
DAVID J. YUEN
ERIC STURGEON
GEORGE BANKS
GEORGE FLEITES
HANNAH MARIE ADDINGTON
JEREMIAH STEWART
KAMRON EWING
MATT PEPONIS
PREET UPPAL
RYAN WALKER
THOMAS VAN CISE
WESLEY TREECE

RESPONSABLE TRADUCTION
YURI TANAKA

TRADUCTEURS
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL CONCEPTS

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

ENTREPRENEURS EXTERNES À L'ÉQUIPE 2K WWE

PHOTOGRAPHE
DAVID KNOX

ASSISTANT PHOTOGRAPHE
SHANE BARTLETT

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

SERVICES DE TRADUCTION EXTERNES

TRADUCTEURS EXTERNES
JUNKO KUSUDA
MITSURU SAYO
REIKO FUJIMOTO

DIGITAL HEARTS USA INC.
DAIJI HAMAZAKI
DANIEL CASTILLO
ERIC KWAN
JOHN YAMAMOTO
RYO YAMAGUCHI
SATOMI AIHARA
YOSHIKO TAKENAKA

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS
KENNY LAYNE
BRANDON SILVESTRY
SHAUN RICKER
SANATANA GARRETT
TRACY SHARRER
MICHAEL SHARRER
SCHUYLER ANDREWS
MICHAEL BRENDLI
RYAN CLARK
THEODORE PERKINS
TYSHAUN WHITSON
GREG MARASCIULO

MARTIN RUBALCABA
JONATHAN FIGUEROA
MICHAEL HETTINGA

UXMAGICIANS INC.

DIRECTEUR EXÉCUTIF DE LA CRÉATION
ALFONZO "ZO" BURTON

DIRECTEUR CRÉATIF
JOZIAS DAWSON

CONCEPTEURS IU/EU SENIOR
KRISTIAN AKERSTROM

MISE EN PLACE DES SERVICES EN LIGNE

PIXELTAMER.NET

PDG
CARSTEN ORTHBANDT

INGÉNIEUR RÉSEAU
CHRISTOPH PECH

2K PUBLISHING

PRÉSIDENT
CHRISTOPH HARTMANN

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS
DAVID ISMAILER

PRÉSIDENT DÉVELOPPEMENT SPORTS
GREG THOMAS

VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF DÉVELOPPEMENT SPORTS
JEFF THOMAS

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VICE-PRÉSIDENT DÉVELOPPEMENT CRÉATIF
JOSH ATKINS

DIRECTEUR CRÉATIF
ERIC SIMONICH

DIRECTEUR SENIOR PRODUCTION CRÉATIVE
JACK SCALICI

RESPONSABLE SENIOR PRODUCTION CRÉATIVE
JOSH ORELLANA

ASSISTANTE PRODUCTION CRÉATIVE
CATHY NEELEY

DIRECTEUR RECHERCHE ET PLANIFICATION
MIKE SALMON

ANALYSTE MARCHÉ PRINCIPAL
DAVID REES

RESPONSABLE TESTS UTILISATEUR
FRANCESCA REYES

ANALYSTE UTILISATEUR
JONATHAN BONILLAS

SUPERVISEUR CAPTURE DE MOUVEMENTS
DAVID WASHBURN

ASSISTANT DE PRODUCTION CAPTURE DE MOUVEMENTS
MARILYN ESCOBAR

RESPONSABLE DE SCÈNE CAPTURE DE MOUVEMENTS
ANTHONY TOMINIA

SUPERVISEUR MÉDIAS CAPTURE DE MOUVEMENTS
J. MATEO BAKER

ASSISTANTE DIRECTEUR CAPTURE DE MOUVEMENTS
JENNIE ANTONIO

TECHNICIENS DE SCÈNE CAPTURE DE MOUVEMENTS
EMMA CASTLES
JEREMY SCHICHTEL
ALEXANDRA GRANT
CHRISTOPHER BARTON

RESPONSABLE PRODUCTION CAPTURE DE MOUVEMENTS
CHARLES GHISLANDI

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

RESPONSABLE TECHNIQUE CAPTURE DE MOUVEMENTS
NATEON AJELLO

INGÉNIEUR PIPELINE CAPTURE DE MOUVEMENTS
CHARLES "AUGGIE" HARRIS III

ASSISTANT AUDIO CAPTURE DE MOUVEMENTS
ANDREW HANSON

CADREURS CAPTURE DE MOUVEMENTS
ALAN RICARDEZ
MIKE MONTOYA
CONNOR VICKERS
CODY FLOWERS
BRIAN BISBY

2K CORE TECH

VICE-PRÉSIDENT TECHNOLOGIQUE
MARK JAMES

DIRECTEUR INGÉNIERIE
DAVID R. SULLIVAN

RESPONSABLE DES OPÉRATIONS CORE TECH
PETER DRISCOLL

ARCHITECTE RÉSEAU SENIOR
LOUIS EWENS

ARTISTE TECHNIQUE PRINCIPAL
JONATHAN TILDEN

ARTISTE TECHNIQUE SENIOR
KRIS DEMARTINI

INGÉNIEUR LOGICIEL SENIOR
MITCHELL FISHER

INGÉNIEURS LOGICIEL
JACK LIU
JASON HOWARD

2K MARKETING

VICE-PRÉSIDENT MARKETING SENIOR
SARAH ANDERSON

VICE-PRÉSIDENT MARKETING INTERNATIONAL
MATTHIAS WEHNER

VICE-PRÉSIDENT MARKETING
CHRIS SNYDER

DIRECTEUR MARKETING
BRYCE YANG

RESPONSABLE PRODUIT
EDIZ BASOL

RESPONSABLE COMMUNAUTÉ
BRYAN VORE

COORDINATEUR MARKETING
ROBERT HEARON

VICE-PRÉSIDENT COMMUNICATIONS, AMÉRIQUE
RYAN JONES

RESPONSABLE COMMUNICATIONS SENIOR
JAIME JENSEN

COORDINATRICE COMMUNICATIONS
ERICA HEBERT

DIRECTEUR PRODUCTION MARKETING SENIOR
JACKIE TRUONG

RESPONSABLE PRODUCTION MARKETING
HAM NGUYEN

ASSISTANT PRODUCTION MARKETING
NELSON CHAO

RESPONSABLE PROJET
HEIDI OAS

CONCEPTEUR GRAPHISMES SENIOR
CHRISTOPHER MAAS

DIRECTEUR PRODUCTION VIDÉO
KENNY CROSBIE

ÉDITEUR VIDÉO/CONCEPTEURS GRAPHISMES DYNAMIQUES
MICHAEL REGELEAN
ERIC NEFF

MONTEUR VIDÉO
PETER KOEPPEN

MONTEURS VIDÉO ASSOCIÉS
DOUG TYLER
NICK PYLVANAINEN

DIRECTEUR ARTISTIQUE WEB
GABE ABARCAR

DIRECTEUR WEB
NATE SCHAUMBERG

CONCEPTEUR WEB SENIOR
KEITH ECHEVARRIA

DÉVELOPPEUR WEB SENIOR
ALEX BEUSCHER

DÉVELOPPEUR WEB
GRYPHON MYERS

PRODUCTRICE WEB
TIFFANY NELSON

RESPONSABLES CHAÎNES MARKETING
ANNA NGUYEN
MARC MCCURDY

SPÉCIALISTE MARKETING PARTENAIRES
KELSIE LAHTI

DIRECTRICE PARTENARIATS ET LICENCES
JESSICA HOPP

RESPONSABLE PARTENARIATS ET LICENCES
RYAN AYALDE

RESPONSABLE PARTENARIATS ET LICENCES ASSOCIÉ
ASHLEY LANDRY

RESPONSABLE PROJET INTERNATIONAL
BEN KVALO

DIRECTEUR ÉVÉNEMENTS SENIOR
LESLEY ZINN ABARCAR

RESPONSABLE ÉVÉNEMENTS
DAVID ISKRA

DIRECTEUR SERVICE CLIENT
IMA SOMERS

RESPONSABLE SERVICE CLIENT
DAVID EGGERS

COORDINATEUR SERVICE CLIENT
JAMIE NEVES

CHEF SERVICE CLIENT
CRYSTAL PITTMAN

ASSOCIÉS SERVICE CLIENT SENIOR
ALICIA NIELSEN
RYOSUKE KUROSAWA

COORDINATEUR BASE DE DONNÉES D'INFORMATIONS
MIKE THOMPSON

2K OPERATIONS

VICE-PRÉSIDENT SENIOR CONSEIL
PETER WELCH

CONSEIL
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

VICE-PRÉSIDENT DES OPÉRATIONS ÉDITION
STEVE LUX

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS LABEL
RACHEL DIPAOLA

DIRECTEUR ANALYTIQUE
MEHMET TURAN

ANALYSTE DONNÉES SENIOR
ADAM DOBRIN

ANALYSTE SENIOR
TUOMO NIKULAINEN

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS
DORIAN REHFIELD

RESPONSABLE MARKETING PARTENAIRES
DAWN EARP

SPÉCIALISTE LICENSES/OPÉRATIONS
XENIA MUL

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
AARON HISCOX

OPÉRATIONS EN LIGNE & 2K IT

DIRECTEUR SENIOR 2K IT
ROB ROUDEBUSH

RESPONSABLE INFORMATIQUE SENIOR
BOB JONES

RESPONSABLE RÉSEAU SENIOR
RUSSELL MAINS

INGÉNIEUR SYSTÈMES SENIOR
JON HEYSEK

INGÉNIEURS SYSTÈMES RÉSEAU
ANDREW BASTIEN
JOSEPH DAVILA
SCOTT DARONE
TIM LYNCH
GRZEGORZ DZIEN
PETER PRIBYLINEC
PETR FIALA

RESPONSABLE CENTRE RÉSEAU
VACLAV DOLEZAL

INGÉNIEUR SYSTÈMES SÉCURITÉ
LEE RYAN

INGÉNIEUR RÉSEAU
DON CLAYBROOK

ADMINISTRATEURS SYSTÈMES
FERNANDO RAMIREZ
TAREQ ABBASSI
SCOTT ALEXANDER
DAVIS KRIEGHOFF

ANALYSTE INFORMATIQUE
MICHAEL CACCIA

CONTRÔLE QUALITÉ 2K

VICE-PRÉSIDENT CONTRÔLE QUALITÉ SENIOR
ALEX PLACHOWSKI

RESPONSABLE TESTS CONTRÔLE QUALITÉ
JEREMY FORD

RESPONSABLE TESTS ASSURANCE QUALITÉ - ÉQUIPES DE SUPPORT
SCOTT SANFORD

LEAD TESTS ASSURANCE QUALITÉ - ÉQUIPES DE SUPPORT
JOSH LAGERSON

CHEF DE PROJET ASSOCIÉ
MATT NEWHOUSE

TESTEURS PRINCIPAUX - ÉQUIPES DE SUPPORT
CHRIS ADAMS
NATHAN BELL

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS
JOSHUA COLLINS
ZACK GARTNER
JARED SHIPPS
JORDAN WINEINGER

TESTEURS SENIORS
CARLOS ANAYA
ASHLEY CAREY
JR DABINETT
DAVID DRAKE
SHAYLEA GALLAGHER
ANDREW GARRETT
JUSTIN HANDLEY
GREG JEFFERSON
ADAM JUNIOR
ROBERT KLEMPNER
KRISTINE NACES
MICHELLE PAREDES
JONATHAN VILLARIASA
JUSTIN WOLF

TESTEURS ASSURANCE QUALITÉ
MATTHEW ABOG
JOEL APOSTOL
CHARLENE ARTUZ
STEVEN BARLING
AMANDA BASSETT
SIMEON BLUE-CLOUTIER
TIFFANY CHUNG
LOUIS DELGADO
HUGO DOMINGUEZ
JON EISNAUGLE
CAMERON FIELDER
BRYAN FRITZ
DEMETRI GHAENI
DEREK HAYES
SETH KENT
ETHAN LEE
ZACHARY LITTLE
VANCE LUCIDO
JEN LUNDERS
JAE MAIDMAN
SACHA MOCTEZUMA
SABRINA NEAL
CORY NELSON
BRANDON OWEN
TODD PHILLIPS
DOUGLAS REILLY
LAUREN RISVOLD
DONNIE SANCHEZ
DEVAN SERRATO
JAMES VARGA
SHAVAWN WASHINGTON
ALEXIS WHITE
ROB WILLIAMS

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

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHENGDU, CHINE

DIRECTEUR CONTRÔLE QUALITÉ
ZHANG XI KUN

SUPERVISEUR CONTRÔLE QUALITÉ
STEVE MANNERS

RESPONSABLE ASSURANCE QUALITÉ
HUANG CHENG

TESTEUR SENIOR ASSURANCE QUALITÉ
DENG JIAN

TESTEURS ASSURANCE QUALITÉ
LU YI
ZHUO YU
WANG PENG TAO
ZHANG YI HAO
ZHANG XIAO PENG
GE XING
WANG YING
SONG QIAN
FAN HAO RAN
WU JIANG QIAO

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
ZHAO HONG WEI
HU XIANG
XIE YA XI
SU WAN QING
LI HUA
ZHANG PEI

2K INTERNATIONAL

VICE-PRÉSIDENT DES OPÉRATIONS ÉDITION
MURRAY PANNELL

DIRECTEUR COMMUNICATIONS & MARKETING INTERNATIONAL
JON ROOKE

CHEF MARKETING PRODUIT INTERNATIONAL
DAVID HALSE

RESPONSABLE PRODUIT INTERNATIONAL
AURELIEN PALLEGAMAGE

RESPONSABLE PRODUIT INTERNATIONAL
NICOLAS STEMELEN

RESPONSABLE PRODUIT INTERNATIONAL SENIOR
WOUTER VAN VUGT

RESPONSABLE PRODUIT INTERNATIONAL
ROISIN DOYLE

RESPONSABLE COMMUNAUTÉ ET RÉSEAUX SOCIAUX INTERNATIONAL
IBRAHIM BHATTI

RESPONSABLE TERRITORIAL INTERNATIONAL
WARNER GUINÉE

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL

RESPONSABLE SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION
NATHALIE MATHEWS

RESPONSABLE PROJET PRINCIPAL
EMMA LEPEUT

ÉQUIPE DE CONCEPTION
TOM BAKER
JAMES QUINLAN
JAMES CROCKER

ÉQUIPE DE LOCALISATION EXTERNE
SYNTHESIS

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
SAJJAD MAJID

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

RESPONSABLE CQ LOCALISATION
JOSÉ MIÑANA

INGÉNIEUR MASTERING
WAYNE BOYCE

TECHNICIEN MASTERING
ALAN VINCENT

CHEF CQ LOCALISATION SENIOR
OSCAR PEREIRA

CHEF DE PROJET CQ LOCALISATION
FLORIAN GENTHON

RESPONSABLES CQ LOCALISATION
ALBA LOUREIRO
ELMAR SCHUBERT
JOSE OLIVARES

RESPONSABLES CQ LOCALISATION ASSOCIÉS
CRISTINA LA MURA

TECHNICIENS CQ LOCALISATION SENIOR
CHRISTOPHER FUNKE
ENRICO SETTE
HARALD RASCHEN

JOHANNA COHEN
SERGIO ACCETTURA

TECHNICIENS CQ LOCALISATION
BENNY JOHNSON
CLEMENT MOSCA
DANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONT
GABRIEL URIARTE
GIAN MARCO ROMANO
GULNARA BIXBY
IRIS LOISON
JAVIER VIDAL
JULIO CALLE ARPON
LUCA MAGNI
MANUEL AGUAYO
MARTIN SCHÜCKER
MATTEO LANTERI
NAMER MERLI
NICOLAS BONIN
NORIKO STATON
PABLO MENÉNDEZ
PATRICIA RAMÓN
ROLAND HABERSACK
SAMUEL FRANÇA
SEON HEE C. ANDERSON
SHAWN WILLIAMS-BROWN
SHERIF MAHDY FARRAG
STEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPER
TONI LÓPEZ
YURY FESECHKA

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL
AGNÈS ROSIQUE
ALAN MOORE
BEN LAWRENCE
BEN SECCOMBE
BERNARDO HERMOSO
CARLO VOLZ
DAN COOKE
DIANA FREITAG
DOMINIQUE CONNOLLY
JAN STURM
JEAN PAUL HARDY
JESÚS SOTILLO
LIEKE MANDEMAKERS
MATT ROCHE
NATALIE GAUSDEN
OLIVIER TROIT
RICHIE CHURCHILL
SANDRA MELERO
SIMON TURNER
STEFAN EDER

OPÉRATIONS TAKE-TWO INTERNATIONAL
ANTHONY DODD
MARTIN ALWAYS
NISHA VERMA
PHIL ANDERTON
DENISA POLCEROVA
ROBERT WILLIS

ÉQUIPE 2K ASIA

RESPONSABLE GÉNÉRAL ASIE
JASON WONG

DIRECTEUR MARKETING ASIE
DIANA TAN

RESPONSABLE MARKETING ASIE
DANIEL TAN

PRODUCTEUR EXÉCUTIF SENIOR
ROHAN ISHWARLAL

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
SHARON LIM

RESPONSABLE MARQUE SENIOR
JASON DOU

RESPONSABLE MARKETING JAPON
MAHO SAWASHIMA

RESPONSABLE MARKETING CORÉE
DINA CHUNG

RESPONSABLE LOCALISATION SENIOR
YOSUKE YANO

COORDINATEUR LOCALISATION
PIERRE GUIJARRO

ASSISTANT LOCALISATION
YUSAKU MINAMISAWA

OPÉRATIONS TAKE-TWO ASIA
EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINE TAN
TAKAKO DAVIS
RYOKO HAYASHI

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL TAKE-TWO ASIE
ERIK FORD
SYN CHUA
ELLEN HSU
KELVIN AHN
PAUL ADACHI
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
AIKI KIHARA
FRED JOHNSON
KEN TILAKARATNA
ANNA CHOI
JOOKYOUNG HYUN
CYNTHIA LEE
ZACHARY ZAINUDDIN

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
STRAUSS ZELNICK
KARL SLATOFF
LAINIE GOLDSTEIN
DAN EMERSON
JORDAN KATZ
DAVID COX
ÉQUIPE VENTES TAKE-TWO
ÉQUIPE VENTES NUMÉRIQUES TAKE-TWO
ÉQUIPE CHAÎNES MARKETING TAKE-TWO
SIOBHAN BOES
HANK DIAMOND
ALAN LEWIS
DANIEL EINZIG
CHRISTOPHER FIUMANO
PEDRAM RAHBARI
JENN KOLBE
ÉQUIPE 2K IS
GREG GIBSON
ÉQUIPE JURIDIQUE TAKE-TWO
DAVID BOUTRY
JUAN CHAVEZ
RAJESH JOSEPH
GAURAV SINGH
ALEXANDER RANEY
BARRY CHARLETON
JON TITUS
GAIL HAMRICK
TONY MACNEILL
CHRIS BIGELOW
BROOKE GRABRIAN
KATIE NELSON
CHRIS BURTON
CHRISTINA VU
BETSY ROSS
PETE ANDERSON
OLIVER HALL
MARIA ZAMANIEGO
NICHOLAS BUBLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
GWENDOLINE OLIVIERO
ARIEL OWENS-BARHAM
KYRA SIMON
ASHISH POPLI
WALLACE ELTUS

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF PRODUITS CLIENT
CASEY COLLINS

VICE-PRÉSIDENT LICENSES
ED KIANG

DIRECTEUR LUDIQUE
DAVID WOLDMAN

RESPONSABLE ASSURANCE MARQUE
ASHLEY ZUZIK

VICE-PRÉSIDENT PRODUCTION SENIOR
CHRIS KAISER

MIXEURS POST-TRAITEMENT AUDIO
CHRIS ARGENTO
TIM ROCHE
CHUCK CAVANAUGH

RAY JACKSON
PETER BUCCELLATO
JAMES WIDMAN
JUSTIN MATLEY

VICE-PRÉSIDENT DÉVELOPPEMENT DE LA MARQUE
ROB CINGUINA

PRODUCTEURS SENIOR
MIKE CALABRESE
MICHAEL BEARD
MARC POMARICO

RESPONSABLES PRODUCTION
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

PRODUCTEUR ASSOCIÉ SENIOR
ALEX PIERCE

PRODUCTEUR
PAUL VERBITSKY

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
KEVIN SUTTON

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

ÉDITION
KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
MIKE LEE
SLIM SIMON

VICE-PRÉSIDENT PRODUCTION ET GRAPHISMES
CHRIS SICILIANO

DIRECTEUR 3D SENIOR
KEVIN CALLAHAN

DIRECTEUR 2D SENIOR
DAN ORMSBY

RESPONSABLES MÉDIAS
ERIC MASSOUD
MATTHEW BRUCATO
KEITH HANSEN
CHRIS GIANNINI
BRENDEN KELLEHER
JOE MARTINDALE

COORDINATRICE PRODUCTION
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

RESPONSABLE PRODUCTION
SUSAN SCHULTZ

DIRECTEURS ARTISTIQUE
SOYON YUN
SJ DELUISE

CONCEPTEURS GRAPHISMES 2D SENIOR
DIONISIOS EFKARPIDIS
MIKE KINNEY

CONCEPTEURS GRAPHISMES 2D 2
SEAN MATOS
PAUL ROBINSON
GAETAN DESIMONE
COREY PETRINI

CONCEPTEUR GRAPHISMES 2D 1
DEREK RAGOS

CONCEPTEUR GRAPHISMES 2D JUNIOR
AVERY SUTTON

VICE-PRÉSIDENT PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE
LAUREN A. DIENES-MIDDLEN
DIRECTEUR PHOTOGRAPHIE
FRANK VITUCCI

ARCHIVISTES PHOTO ASSOCIÉS
JOSHUA TOTTENHAM
JD SESTITO

RÉDACTEUR JUNIOR
STEVE URENA

DIRECTEUR CRÉATIF
JOHN F JONES II

DIRECTEUR CRÉATIF LICENCES
JOE GIORNO

VICE-PRÉSIDENT SERVICES CRÉATIFS SENIOR
STAN STANSKI

VICE-PRÉSIDENT OPÉRATIONS RECRUTEMENT
MARK CARRANO

MUSIQUE

PRODUCTEUR EXÉCUTIF BANDE-SON
SEAN "DIDDY" COMBS ALIAS PUFF DADDY EN PARTENARIAT AVEC REVOLT MEDIA & TV LLC ET BAD BOY ENTERTAINMENT LLC

CRÉDITS MUSICAUX DISPONIBLES SUR HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K17/CREDITS

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

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

ZLIB COPYRIGHT (C) 1995-2014 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 APPRÉCIÉ MAIS PAS OBLIGATOIRE.

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

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

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR LES

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

TOUTES LES MARQUES COMMERCIALES APPARTIENNENT À LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS.

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

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

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

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

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVERTURE, 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 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), sauf stipulation contraire expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans 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 conserves 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 basées 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 ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou

Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

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

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

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

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. 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 droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

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

COMPTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de 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.

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

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

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 eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

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

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

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

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont 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 d'utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur 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.

INDEMNISATION

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 DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

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

CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RÉSULTANT D'UNE NÉGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITÉ 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 QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT 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 résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que «Logiciel informatique commercial» ou «Logiciel informatique restreint». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumis 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 encourez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

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

DIVERS

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

LOI APPLICABLE

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

Tous les autres termes et conditions inclus dans le CLUF s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

Producteur exécutif de la bande sonore : Sean "Diddy" Combs alias Puff Daddy en partenariat avec Revolt Media & TV LLC et Bad Boy Entertainment LLC.

© 2005-2016 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. Tous les programmes, noms de personnes, images, ressemblances, slogans, mouvements de catch, marques commerciales, logos et droits d'auteurs de WWE sont la propriété exclusive de WWE et ses filiales. © 2016 WWE. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales, logos et copyrights sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

ASSISTANCE TECHNIQUE

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

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

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

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

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

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

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

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

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