

# W 2K17



2K



# Consultez les mises en garde sur la santé et la sécurité dans le menu Paramètres.

## POUR COMMENCER

### Système PlayStation®4

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

Pour allumer le système PS4™, appuyez sur la touche d'alimentation. L'indicateur d'alimentation clignote en bleu, puis s'allume en blanc fixe. Insérez le disque **WWE 2K17** dans la fente, avec l'étiquette vers le haut. Le jeu s'affiche dans la zone de contenu de l'écran d'accueil. Sélectionnez le nom du logiciel dans l'écran d'accueil du système PS4™, et appuyez sur le bouton . Pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel, consultez ce manuel.

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

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

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



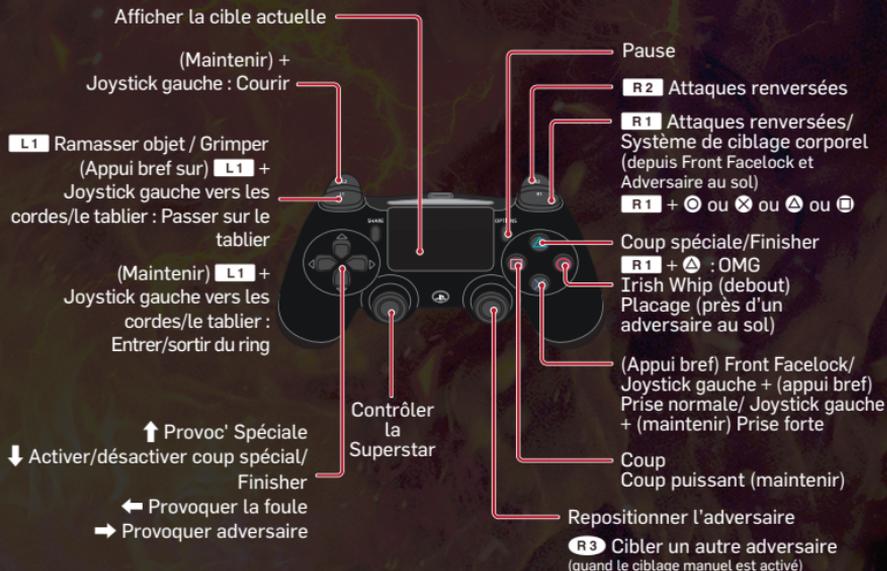
**Trophées** En réalisant certains objectifs d'un jeu, vous pouvez gagner des « trophées ». Vous pouvez ensuite comparer et partager vos trophées. Remarque : les trophées sont réservés aux comptes Sony Entertainment Network.



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

**Veillez noter** que toutes les caractéristiques en ligne de WWE 2K17 devraient être disponibles jusqu'au **31 mai 2018**. Toutefois, nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sur avis de 30 jours.

## CONFIGURATION DE LA MANETTE



## PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/ATTQUES

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

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

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

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

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

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

### Images 3D

Certaines personnes peuvent ressentir une gêne (tension, fatigue oculaire, nausées) pendant le visionnement d'images vidéo en 3D ou la lecture d'un jeu vidéo en 3D stéréoscopique sur un téléviseur compatible 3D. Si vous ressentez une telle gêne ou toute autre sensation de malaise, arrêtez immédiatement d'utiliser votre téléviseur jusqu'à ce que la gêne s'estompe. SCE conseille à tous les utilisateurs d'observer des pauses régulières durant le visionnement de vidéo en 3D ou la lecture de jeu vidéo en 3D stéréoscopique. La durée et la fréquence de ces pauses nécessaires peuvent varier d'une personne à une autre : prenez des pauses suffisamment longues pour que le problème s'estompe. Si les symptômes persistent, consultez

un médecin. Notez que la vision chez les enfants en bas âge (surtout avant 6 ans) est toujours en développement. Avant de permettre à votre enfant de regarder des vidéos en 3D ou de jouer à des jeux en 3D stéréoscopique, consultez son pédiatre, ophtalmologiste ou un autre médecin. Pour garantir que les recommandations ci-dessus sont respectées, les jeunes enfants doivent être placés sous la supervision d'un ou plusieurs adultes. Lorsque vous utilisez un périphérique compatible 3D avec votre PlayStation®4, vous devez lire le manuel d'utilisation de ce périphérique et consulter [us.playstation.com/support/3D](http://us.playstation.com/support/3D) pour toute information mise à jour.

#### Conseils de sécurité pour la manette sans fil DUALSHOCK®4

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

#### Avis de sécurité sur la manette de détection de mouvements

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

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

# COMMANDES DU JEU

## ENCHAÎNEMENTS DE PRISES

Lorsque vous amorcez un enchaînement, essayez de prendre le dessus en choisissant une prise permettant de réaliser un enchaînement (□, △ ou ○). Utilisez alors le joystick gauche pour trouver le point névralgique. Le combattant qui porte l'attaque peut également frapper (□) son adversaire ou lui faire une clé de bras (⊗).

## PRISES

### Prise normale :

Joystick gauche ↑/↓/←/→ + ⊗

### Prise forte :

Joystick gauche ↑/↓/←/→ + maintenir ⊗

### Faire tourner l'adversaire :

Joystick droit ← ou →

### Snapmare en position assise :

Joystick droit ↓

## FRONT FACELOCK

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

### Attaque (prise) :

Joystick gauche ↑/↓/←/→ + ⊗

**Prise élémentaire :** ⊗ lorsque le joystick gauche est en position neutre

**Soumission :** Maintenir ⊗

**Frapper :** □

**Traîner l'adversaire :** Utiliser R2 et déplacer le joystick gauche dans n'importe quelle direction

**Irish Whip :** ○

Relâcher Front Facelock: L1

**Ciblage corporel :** R1 + ○ ou ⊗ ou △ ou □

## REPOSITIONNER L'ADVERSAIRE

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

## ADVERSAIRE AU SOL

**Soulever l'adversaire :** Joystick droit ↑

**Retourner l'adversaire :** Joystick droit ←/→

**Soulever l'adversaire en position assise :**  
Joystick droit ↓

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

**Prise :** ⊗

**Attaque puissante :** Maintenir □

**Soumission :** Maintenir ⊗

**Ciblage corporel :** R1 + ○ ou ⊗ ou △ ou □

## SOUSSION

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

En tant que défenseur (bleu), évitez le curseur (rouge) de l'agresseur! Emparez-vous de l'orbe brillant pour en finir avec votre adversaire ou vous échapper!

## SOUSSIONS (ALT.)

Une option alternative de soumission est également disponible dans WWE 2K17. Si elle est sélectionnée, l'attaquant et le défenseur doivent appuyer le plus rapidement possible sur

les touches ○/⊗/▲/◻ affichées pendant la soumission.

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

## TOMBÉS

Pour vous dégager, appuyez sur la touche ⊗ lorsque la jauge atterrit dans la zone cible.

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

### Tombés avec triche

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

## CONTRES

**icône R2** : Contre normal. Cette technique permet de réaliser un seul et unique contre. Nécessite un point de contre.

**icône R2** **verte** : Renversement mineur. Cette technique permet de réaliser un contre majeur. Nécessite un point de contre.

**icône R2** **orange** : Renversement majeur. Dernière occasion de renversement pour cette prise. Nécessite deux points de contre.

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

## ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN :

**Faire tourner l'adversaire** : Joystick droit ◀/▶

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

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

## ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

**Positionner l'adversaire sur la corde du milieu (état sonné)** : Joystick droit ◀/▶

## ÉCHELLE

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

## ROULADE

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

## TABLE

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

## VISÉE MANUELLE

Dans **WWE 2K17**, la visée manuelle est activée par défaut. Vous pouvez basculer sur une autre cible en appuyant sur **R3**. Le nom de votre nouvelle cible s'affichera quelques instants au-dessus de la tête de votre Superstar.

# ÉCRAN DU JEU



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

## CRÉATIONS WWE

La suite de création de **WWE 2K17** vous permet de personnaliser votre expérience au sein de la **WWE** grâce à une gamme d'options plus complète que jamais.

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

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

**NOUVEAU! Meilleurs moments :** Vous pouvez enregistrer n'importe quelle partie du match pour créer une vidéo personnalisée.

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

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

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

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

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

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

**Show personnalisé :** Créez votre propre spectacle pour y participer en modes Exhibition et Univers **WWE**.

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

CUSTOM

- FACE
- BODY
- ATTIRE
- NAME INFORMATION
- PERSONAL INFORMATION

OPTIONS

ACCEPT

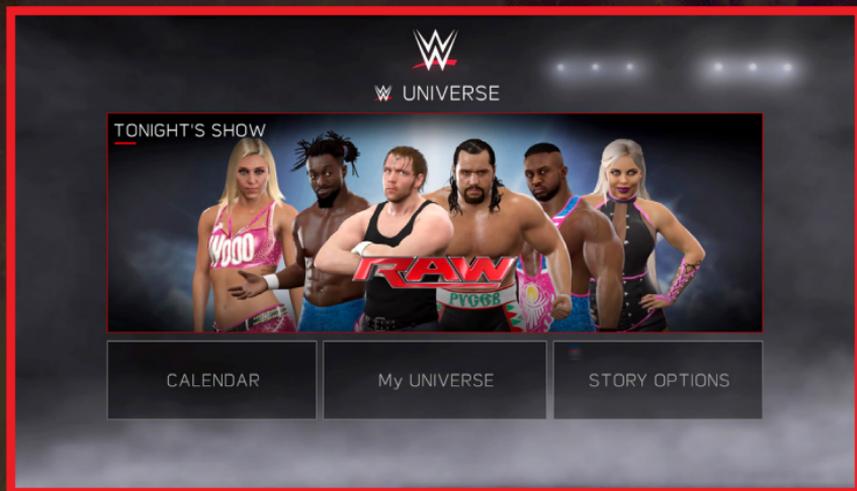
HEIGHT 6'5"  
WEIGHT 296 lbs  
HEAVY WEIGHT



ATTIRE SLOT 1  
SUPERSTAR  
RING ATTIRE

## MODE UNIVERS WWE

Dans **WWE 2K17**, le mode Univers **WWE** vous plonge au cœur de la **WWE** comme jamais auparavant. Organisez des rencontres et programmez des matchs et des PPV où figurent les Superstars de votre choix, créez des rivalités et alliances ou regardez les catcheurs et catcheuses transpirer sans aucune intervention de votre part! Grâce aux promos et intrusions, désormais disponibles dans ce mode, les Superstars ont de nouvelles occasions fantastiques de se faire mousser pendant les spectacles. L'interface mise à jour met en avant les événements majeurs de chaque spectacle, permettant ainsi aux joueurs d'obtenir des renseignements au sujet de leurs Superstars et champions favoris. Notre nouvelle présentation des matchs vous offre une expérience authentique de la WWE. Vous pouvez participer à des spectacles de l'Univers WWE comme si vous les regardiez à la télévision.



## MODE MA CARRIÈRE

Grâce à un mode Ma CARRIÈRE encore plus étoffé qu'auparavant, libre à vous de réaliser votre rêve de devenir une Superstar de la **WWE**. Pour la toute première fois, vous pouvez faire débiter votre Superstar personnalisée dans le roster principal ou au NXT. Faire des étincelles pendant un match peut vous rapporter de la VC qui vous permettra d'améliorer vos capacités, de maîtriser de nouvelles techniques, de recruter des managers et de profiter d'autres avantages. Réaliser de fantastiques prestations lors des matchs ne suffit pas pour affirmer votre suprématie dans l'Univers **WWE**! Vous devrez également forger la réputation de votre Superstar par l'intermédiaire de déclarations tonitruantes et même via la vente de chandails. Avec la nouvelle fonction de promotion, vous pouvez mettre de l'ambiance dans l'arène, interrompre les promos d'autres Superstars ou réprimander la foule. Incarne le « gentil » ou le « méchant » que vous avez toujours rêvé de devenir!



Les rivalités sont plus présentes que jamais et peuvent durer sur plusieurs mois de PPV. Ne faire qu'une bouchée de votre rival sur le ring ou au micro vous rapportera de fantastiques récompenses. Vous pouvez même vous mesurer aux Superstars personnalisées de votre ami via la fonction d'invasion. Et, bien sûr, tout au long de votre carrière, The Authority ne se gênera pas pour vous faire savoir ce qu'elle pense! Céderez-vous à ses demandes pour disputer des matchs qui vous sont favorables, ou jouerez-vous les rebelles?... Et si remporter un titre ne vous suffit pas, rien ne vous empêcher de partir à la conquête d'un second titre pour devenir double-champion!



WWE  
HOME

2016, MAY, WEEK 1 TONIGHT'S MATCHES				
ONE ON ONE / NORMAL MATCH				
<b>SUPERSTAR</b> <b>OVERALL</b> 66 POP. 506 VC 208000 EXCITEMENT MULTIPLIER <b>HOT</b> FACE		<b>RANKINGS</b> 	<b>AUTHORITY</b> 	
<b>ALLIES/RIVALS</b> CURRENT TAG PARTNER NONE	CURRENT RIVAL RIVAL POINTS 0 NONE	YOUR RANKING 5 	STATUS <b>NEUTRAL</b> T-SHIRT SALES 	



# WWE 2K17 - CRÉDITS DU JEU

## YUKE'S

**PRODUCTEUR/VICE-PRÉSIDENT  
SÉNIOR**  
HIROMI FURUTA

**DIRECTEUR TECHNIQUE**  
HIROKI UENO

**DIRECTEUR CRÉATIF SÉNIOR**  
TAKU CHIHAYA

**DIRECTEUR SÉNIOR DE LA GESTION  
TECHNIQUE**  
SHINTARO MATSUBARA

**DIRECTEURS ARTISTIQUES SENIORS**  
YOSHIO TOGIYA  
GEORGE K ITO  
MAKIO YAMANAKA

**DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS**  
TAKASHI TAKEZAWA  
TAKANORI MORITA  
AKITSUGU HIRANO

**DIRECTEURS TECHNIQUES**  
TSUKASA KATO  
HIROSHI FUKUDA  
SHUNSUKE HANABUSA

**DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERFACE**  
KAZUNARI NIKE

**DIRECTEUR SÉNIOR, CONCEPTION  
DU JEU**  
NAOTO UENO

**DIRECTEUR, CONCEPTION DU JEU**  
SHINSUKE GOTO

**DIRECTEURS ARTISTIQUES**  
KOJI MAKINO  
TAKASHI KOMIYAMA  
MASAHIRO NAKATANI  
ARI SAWADA

**ÉQUIPE R&D**  
**DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS**  
NOBUYOSHI ONO  
HIDEKI SUZUKI  
MASAMICHI TAKANO  
PROGRAMMEURS PRINCIPAUX  
MA WENCHAO  
YOSHIRO AOKI  
YOUSUKE SAWADA  
PROGRAMMEURS  
KAZUKI IIBOSHI

**V.-P. SÉNIOR/RESPONSABLE,  
CRÉATION**  
NORIFUMI HARA

**DIRECTEURS TECHNIQUES  
ASSISTANTS**  
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  
RYOUEI 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 MANAGER, PROGRAMME**  
FUMIO YURUGI

**ASSISTANTS, PROGRAMME SYSTÈME**  
SHINGO YONEDA  
TADASHI NAKAMURA

**ASSISTANTS DU DIRECTEUR,  
CONCEPTION DU JEU**  
TAKURO YAMAMORI  
TAKAYOSHI AKASAKA

**CONCEPTEURS PRINCIPAUX**  
HIDEKAZU TANAKA

KENJI NAKAMURA  
SHINICHI MIYAMOTO  
TETSUYA SETA  
BRYAN WILLIAMS

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

**CONCEPTEURS, SON**  
KOTARO TAMURA  
CHAN KEAN YI

**INFOGRAPHISTE SÉNIOR, MODELAGE**  
NOBUYUKI FUKASAWA

**INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX,  
MODELAGE**  
KAZUHIRO SAITO  
TAKAHIRO BANBA

**INFOGRAPHISTES, MODELAGE**  
KAZUYUKI ISAYAMA  
MIHO HASHIMOTO

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

**DIRECTEUR ARTISTIQUE ASSISTANT,  
INTERFACE**  
SATOSHI KAKUTANI

**INFOGRAPHISTES, INTERFACE**  
MIHO SHIROTA  
NAOMI KANEDA  
YUZURU HIROKI  
TAKUYA KAWAMORITA  
YOKO YAMANE

**DIRECTEURS ASSISTANTS,  
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  
DU JEU**

NAOTO KUGE  
MUNECHIKA SUZUKI  
JUNICHI HIRAOKA  
SAYAKA MORISHIMA  
MASATO NOJIRI

**DIRECTEURS ASSISTANTS, AQ**

MASAKI IZUOKA  
RYO OHURA

**MANAGER PRINCIPAL, AQ**

MASAYUKI SONEDA

**TESTEURS PRINCIPAUX**

TAKAMASA UCHIDA  
KINO SAKAGAMI

**TESTEURS**

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

**MANAGER, TRADUCTION**

DEREK KESSLER

**TRADUCTEURS**

LEO KING  
MITSUE OTAKI

**PHOTOGRAPHES, OBJECTIFS**

SHUN YAMAGUCHI  
YOKO SATO

**SOUTIEN INFORMATIQUE**

KENTARO SETO  
KOJI TOMITA  
KAZUNORI NAKAGAWA  
SYUJI MATSUDAIRA

**SOUTIEN ADMINISTRATION**

YUKINOBU KIMURA  
TSUNEHARU SASAKI  
JUNKO MIYAMOTO  
SATOMI TAKAO  
NATSUKO HAGIWARA

**SERVICE JURIDIQUE**

KEIKO SAKAGUCHI  
YASUYUKI YAMAMOTO

**SERVICE 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 BHATTI  
SAURABH BHANDARI  
SAIF AHMAD  
VIKRAM HEIRANGKHONGJAM  
VARUN KUMAR  
ANIL SINGH  
ADITYA DWIVEDI  
DEVANSHU TYAGI  
MTEKO NAKAJIMA  
SUNAO HIRAOKA  
NEHA BANSAL  
VIKFRANT  
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 XUJKE  
YUAN SANYUAN  
QUOC LICH  
THANH TRUC  
THIEN KIM  
DUC ANH  
MINH CONG  
HOANG KHOI  
THANH THUY

## **FOG STUDIOS**

**PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL**  
ED DILLE

**RESPONSABLE DE COMPTES**  
JEREMIAH CHOW

## **LIMITED SLIP STUDIOS, INC.**

**RESPONSABLE**  
KEVIN WRIGHT

**PRODUCTION**  
CHRIS SANTANGELO  
BRAD GARNEAU

**INFOGRAPHISTES, MODÈLES/  
TEXTURES**

ALBERTO TUFINO VELEZ  
BRET CHURCH  
BUCK WALL  
CHRIS LOWREY  
ERIC MAKI  
KAELIN HINNANT

## **MINELoader**

**DIRECTEUR DE LA PRODUCTION  
ARTISTIQUE**  
XU ZHEN

**PRODUCTEUR ARTISTIQUE**  
WANG WEI

**PRODUCTEUR ASSOCIÉ**  
HU HAIJIANG

**MANAGER, PROJET**  
LI NING

**DIRECTEURS ARTISTIQUES**  
LI NING  
ZHAO YAN

## **WINKING ENTERTAINMENT**

JACK ZHAO  
SAM YU  
SUNNY ZHU

## **ORIGINAL FORCE LTD**

**P.-D. G.**  
HARLEY ZHAO

**PRODUCTRICE**  
SHIRLEY TANG

**MANAGER, PROJET**  
NANCY CHEN

**MANAGER ASSISTANT, PROJET**  
SHAWN WU

**DIRECTEUR ARTISTIQUE**  
CHENG LIANG

**RESPONSABLE, ÉQUIPE**  
XIAODONG HAN

**CHEF DE PROJET (VISUELS)**  
YONGCHUN XIE

**CHEF DE PROJET (TECH)**  
QIAN WANG

**VÉRIFICATION QUALITÉ (VISUELS)**  
YANG ZHANG

YALI GAO  
XIUJUAN KONG

**VÉRIFICATION QUALITÉ (TECH)**  
YUHUA WANG  
LEI LU

**INFOGRAPHISTES (VISUELS)**

YUMING LI  
YIMING LI  
LIN XU  
PANPAN WANG  
QINGHUA GU  
XIAOLIAN LI  
QIWEI LIU  
XIAOCHAO ZHANG  
CUNZHAO CHEN  
ZHEN ZHANG  
XIAOHE SUN  
JI XIANG CHENG  
CHAOFAN ZHU  
FENG CHEN  
ZHIQIANG GUO  
BIN CHEN  
BO WANG

**INFOGRAPHISTE (TECH)**  
SHUNPENG CHEN

## **LEMON SKY GAMES & ANIMATION**

**3D SYSTEMS / GENTLE GIANT  
STUDIOS**

PAULIE SCHRIRER  
SHUN KIM  
DANIEL STILLEY  
GEORGE GEORGY

## **BALAYAGE NUMÉRIQUE ET**

**RÉTOPOLOGIE**

## **PIXELGUN STUDIO**

**DIRECTEUR CRÉATIF**  
ANTON DAWSON

**PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ**  
MAURICIO BAIOCCHI

**SUPERVISEUR, INFOGRAPHIE**  
BRIAN FREISINGER

**INFOGRAPHISTES**  
SUNNY MAHL  
ALISON KELLOM

**ENTREPRISES SUPPLÉMENTAIRES  
(COLLABORATION)**

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

**CRÉATION MÉDIA VIDÉO FOURNIE  
PAR PONDS**

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

YUKE TANIGUCHI  
TATSUHIKO SUGIMOTO  
MASAMICHI ITO  
ALL YUKE'S STAFF

## **PUBLIÉ PAR 2K**

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

**ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DES  
CONCEPTS VISUELS**

**PRÉSIDENT**  
GREG THOMAS

**PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ**  
MARK LITTLE

**PRODUCTEUR SÉNIOR**  
ARNAUD FREY

**PRODUCTEUR**  
ALEXANDER JONES

**PRODUCTEUR ASSOCIÉ**  
ANDREW KRENSKY

**MANAGER, LICENCE**  
STEVE ISLAS

**ASSISTANT DE PRODUCTION**  
DINO ZUCCONI

**CONCEPTEUR SÉNIOR**  
JASON VANDIVER

**CONCEPTEURS**  
CRISTO KYRIAZIS  
DAVID FRIEDLAND

DEREK DONAHUE  
RAMELLE BALLESCA

**CONCEPTEUR ASSISTANT**  
LAURA SCHLATMANN

**INGÉNIEUR EN LIGNE SÉNIOR**  
IGOR PEVAC

**STAGIAIRE, PRODUCTION**  
NATHAN CRAIG

**DIRECTEUR DU STUDIO SON, AUDIO**  
JOEL SIMMONS

**DIRECTEUR DU SON, AUDIO/SON**  
VINCE PONTARELLI

**MANAGER DU SON, AUDIO**  
SEAN CHARLES

**CONCEPTEUR PRINCIPAL, AUDIO/SON**  
JOSH JONES

**CONCEPTEUR SYSTÈME, AUDIO/  
DIALOGUE**  
BRYAN SHERRILL

**PRODUCTEUR ASSOCIÉ, AUDIO**  
PATRICK JARRET

**INGÉNIEUR SUPPLÉMENTAIRE ET  
TECHNOLOGIE AUDIO**  
DANIEL GARDOPÉE  
TODD GUNNERSON

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

**SCÉNARISTES, 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

**INFOGRAPHISTE PRINCIPAL,  
PERSONNAGES**  
JONATHAN GREGORY

**INFOGRAPHISTE SÉNIOR,  
PERSONNAGES**  
YUKI TAKAHASHI

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

**ANIMATEUR PRINCIPAL**  
JESSICA WU

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

**MANAGER, TRADUCTION**  
YURI TANAKA

**TRADUCTEURS**  
AKANE YAMAMOTO  
ANNE AWAYA  
TOMOMI KOSAKA

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX - ÉQUIPE  
DE DÉVELOPPEMENT DES CONCEPTS  
VISUELS**

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

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

**PHOTOGRAPHE**  
DAVID KNOX

**PHOTOGRAPHE ASSISTANT**  
SHANE BARTLETT

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

**SERVICES DE TRADUCTION EXTERNES**  
JUNKO KUSUDA  
MITSURU SAYO  
REIKO FUJIMOTO

**DIGITAL HEARTS USA INC.**  
DAIJI HAMAZAKI

DANIEL CASTILLO  
ERIC KWAN  
JOHN YAMAMOTO  
RYO YAMAGUCHI  
SATOMI AIHARA  
YOSHITO 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 MARASCULO  
MARTIN RUBALCABA  
JONATHAN FIGUEROA  
MICHAEL HETTINGA

**UXMAGICIANS INC.**

**DIRECTEUR CRÉATIF**  
ALFONZO "ZO" BURTON

**DIRECTEUR CRÉATIF**  
JOZIAS DAWSON

**CONCEPTEUR SÉNIOR, IU/UX**  
KRISTIAN AKERSTROM

**SERVICES DE MISE EN ŒUVRE  
EN LIGNE**

**PIXELTAMER.NET**

**P.-D. G.**  
CARSTEN ORTHBANDT

**INGÉNIEUR, RÉSEAU**  
CHRISTOPH PECH

**2K PUBLISHING**

**PRÉSIDENT**  
CHRISTOPH HARTMANN

**DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION**  
DAVID ISMAILER

**PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DES  
SPORTS**  
GREG THOMAS

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

**2K - DÉVELOPPEMENT CRÉATIF**

**V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF**  
JOSH ATKINS

**DIRECTEUR CRÉATIF**  
ERIC SIMONICH

**DIRECTEUR SÉNIOR, PRODUCTION****CRÉATIVE**  
JACK SCALICI**MANAGER SÉNIOR, PRODUCTION****CRÉATIVE**  
JOSH ORELLANA**ASSISTANT, PRODUCTION CRÉATIVE**

CATHY NEELEY

**DIRECTEUR, ANALYSES ET****DÉVELOPPEMENT**  
MIKE SALLMON**CHEERCHEUR SÉNIOR, MARCHÉS**

DAVID REES

**MANAGER, TESTS UTILISATEURS**

FRANCESCA REYES

**CHEERCHEUR, UTILISATEURS**

JONATHAN BONILLAS

**SUPERVISEUR, CAPTURE DE****MOUVEMENTS**  
DAVID WASHBURN**ASSISTANT DE PRODUCTION,****CAPTURE DE MOUVEMENTS**  
MARILYN ESCOBAR**MANAGER, SCÈNE CAPTURE DE****MOUVEMENTS**  
ANTHONY TOMINIA**SUPERVISEUR MÉDIA, CAPTURE DE****MOUVEMENTS**  
J. MATEO BAKER**DIRECTEUR ASSISTANT, CAPTURE DE****MOUVEMENTS**  
JENNIE ANTONIO**TECHNICIENS, SCÈNE CAPTURE DE****MOUVEMENTS**  
EMMA CASTLES  
JEREMY SCHICHTEL  
ALEXANDRA GRANT  
CHRISTOPHER BARTON**MANAGER, PRODUCTION DE CAPTURE****DE MOUVEMENTS**  
CHARLES GHISLANDI**SPÉCIALISTES, CAPTURE DE****MOUVEMENTS**  
RYAN GIRARD  
MITCHELLE HILL  
JOSE GUTIERREZ  
GIL ESPANTO  
JEREMY WAGES**MANAGER TECHNIQUE, CAPTURE DE****MOUVEMENTS**  
NATEON AJELLO**INGÉNIEUR PIPELINE, CAPTURE DE****MOUVEMENTS**  
CHARLES "AUGGIE" HARRIS III**ASSISTANT AUDIO, CAPTURE DE****MOUVEMENTS**  
ANDREW HANSON**OPÉRATEURS DE CAMÉRAS, CAPTURE****DE MOUVEMENTS**  
ALAN RICARDEZ  
MIKE MONTOYA  
CONNOR VICKERS  
CODY FLOWERS  
BRIAN BISBY**2K CORE TECH****V.-P., TECHNOLOGIE**

MARK JAMES

**DIRECTEUR, INGÉNIERIE**

DAVID R. SULLIVAN

**MANAGER DES OPÉRATIONS,****TECHNOLOGIE CENTRALE**  
PETER DRISCOLL**ARCHITECTE SÉNIOR EN LIGNE**

LOUIS EWENS

**INFOGRAPHISTE PRINCIPAL,****TECHNIQUE**  
JONATHAN TILDEN**INFOGRAPHISTE PRINCIPAL**

KRIS DEMARTINI

**INGÉNIEUR SÉNIOR, LOGICIEL**

MITCHELL FISHER

**INGÉNIEURS, LOGICIEL**JACK LIU  
JASON HOWARD**2K MARKETING****V.-P. SÉNIOR, MARKETING**

SARAH ANDERSON

**V.-P. COMMERCIALISATION****INTERNATIONALE**  
MATTHIAS WEHNER**V.-P. COMMERCIALISATION**

CHRIS SNYDER

**DIRECTEUR, MARKETING**

BRYCE YANG

**MANAGER, PRODUIT**

EDIZ BASOL

**MANAGER, COMMUNAUTÉ**

BRYAN VORE

**COORDINATEUR,****COMMERCIALISATION**  
ROBERT HEARON**V.-P., COMMUNICATIONS****(AMÉRIQUES)**  
RYAN JONES**MANAGER SÉNIOR, COMMUNICATIONS**

JAIME JENSEN

**COORDONNATRICE,****COMMUNICATIONS**  
ERICA HEBERT**DIRECTRICE SÉNIOR, PRODUCTION****MARKETING**  
JACKIE TRUONG**MANAGER, PRODUCTION DE****MARKETING**  
HAM NGUYEN**ASSISTANT, PRODUCTION****MARKETING**  
NELSON CHAO**MANAGER, PROJET**

HEIDI OAS

**CONCEPTEUR SÉNIOR, GRAPHISMES**

CHRISTOPHER MAAS

**DIRECTEUR, PRODUCTION VIDÉO**

KENNY CROSBIE

**MONTEURS VIDÉO/CONCEPTEURS,****GRAPHISMES ANIMÉS**  
MICHAEL REGELEAN

ERIC NEFF

**MONTEUR VIDÉO**

PETER KOEPPEN

**MONTEURS VIDÉO ASSOCIÉS**DOUG TYLER  
NICK PVLVANAINEN**DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERNET**

GABE ABARCAR

**DIRECTEUR, SITE WEB**

NATE SCHAUMBERG

**CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB**

KEITH ECHEVARRIA

**DÉVELOPPEUR SÉNIOR, WEB**

ALEX BEUSCHER

**DÉVELOPPEUR, WEB**

GRYPHON MYERS

**PRODUCTEUR, SITE WEB**

TIFFANY NELSON

**MANAGERS SÉNIORS, CANAL****MARKETING**  
ANNA NGUYEN

MARC MCCURDY

**SPÉCIALISTE MARKETING,****PARTENAIRES**  
KELSIE LAHTI**DIRECTRICE, PARTENARIATS ET****LICENCES**  
JESSICA HOPP**MANAGER, PARTENARIAT ET****LICENCES**  
RYAN AYALDE

**MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIAT  
ET LICENCES**

ASHLEY LANDRY

**MANAGER, PROJET INTERNATIONAL**  
BEN KVALO

**DIRECTRICE SÉNIOR, ÉVÉNEMENTS**  
LESLEY ZINN ABARCAR

**MANAGER, ÉVÉNEMENTS**  
DAVID ISKRA

**DIRECTEUR, SERVICE CLIENTÈLE**  
TMA SOMERS

**MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE**  
DAVID EGGERS

**COORDINATEUR, SERVICE CLIENTÈLE**  
JAMIE NEVES

**RESPONSABLE, SERVICE CLIENTÈLE**  
CRYSTAL PITTMAN

**ASSOCIÉS SÉNIORS, SERVICE  
CLIENTÈLE**

ALICIA NIELSEN  
RYOSUKE KUROSAWA

**COORDINATEUR, BASE DE DONNÉES**  
MIKE THOMPSON

**2K OPERATIONS**

**V.-P. SÉNIOR, CONSEIL**  
PETER WELCH

**CONSEIL**  
JUSTYN SANDERFORD  
AARON EPSTEIN

**V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION**  
STEVE LUX

**DIRECTRICE, OPÉRATIONS DU LABEL**  
RACHEL DIPAOLA

**DIRECTEUR DES ANALYSES**  
MEHMET TURAN

**ANALYSTE SÉNIOR, DONNÉES**  
ADAM DOBRIN

**ANALYSTE SENIOR**  
TUOMO NIKULAINEN

**DIRECTRICE DES OPÉRATIONS**  
DORIAN REHFELD

**MANAGER MARKETING,  
PARTENAIRES**  
DAWN EARP

**EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS**  
XENIA MUL

**COORDINATEUR DES OPÉRATIONS**  
AARON HISCOX

**2K IT ET OPÉRATIONS EN LIGNE**

**DIRECTEUR SÉNIOR, 2K IT**  
ROB ROUBUSH

**RESPONSABLE SÉNIOR, SERVICE  
INFORMATIQUE**

BOB JONES

**MANAGER SÉNIOR, RÉSEAU**  
RUSSELL MAINS

**INGÉNIEUR SÉNIOR, SYSTÈMES**  
JON HEYSEK

**INGÉNIEURS, SYSTÈMES EN LIGNE**  
ANDREW BASTIEN

JOSEPH DAVILA  
SCOTT DARONE  
TIM LYNCH  
GRZEGORZ DZIEN  
PETER PRIBYLNEC  
PETR FIALA

**MANAGER, NOC**  
VACLAV DOLEZAL

**INGÉNIEUR, SYSTÈMES DE SÉCURITÉ**  
LEE RYAN

**INGÉNIEUR, RÉSEAU**  
DON CLAYBROOK

**ADMINISTRATEURS, SYSTÈMES**  
FERNANDO RAMIREZ

TAREQ ABBASSI  
SCOTT ALEXANDER  
DAVIS KRIEGHOFF

**ANALYSTE INFORMATIQUE**  
MICHAEL CACCIA

**ASSURANCE QUALITÉ 2K**

**V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ**  
ALEX PLACHOWSKI

**MANAGER DES TESTS, ASSURANCE  
QUALITÉ**

JEREMY FORD

**MANAGER DES TESTS, ASSURANCE  
QUALITÉ (ÉQUIPES D'ASSISTANCE)**

SCOTT SANFORD

**RESPONSABLE SÉNIOR, ASSURANCE  
QUALITÉ (ÉQUIPES D'ASSISTANCE)**

JOSH LAGERSON

**CHEF ASSOCIÉ, PROJET**  
MATT NEWHOUSE

**TESTEURS PRINCIPAUX (ÉQUIPE  
D'ASSISTANCE)**

CHRIS ADAMS  
NATHAN BELL

**TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS, AQ**  
JOSHUA COLLINS

ZACK GARTNER  
JARED SHIPPS  
JORDAN WINEINGER

**TESTEURS SÉNIORS**

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 REITLY  
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 CHINA CHENGDU**

**DIRECTEUR, ASSURANCE QUALITÉ**  
ZHANG XI KUN

**ASSURANCE QUALITÉ**  
STEVE MANNERS

**RESPONSABLE, ASSURANCE QUALITÉ**  
HUANG CHENG

**TESTEUR SÉNIOR, 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**

**V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION**  
MURRAY PANNELL

**DIRECTEUR, COMMUNICATIONS ET  
MARKETING INTERNATIONAUX**  
JON ROOKE

**DIRECTEUR, PRODUCTION  
MARKETING INTERNATIONALE**  
DAVID HALSE

**RESPONSABLE, PRODUIT  
INTERNATIONAL**  
AURELIEN PALLEGAMAGE

**RESPONSABLE, PRODUIT  
INTERNATIONAL**  
NICOLAS STEMELÉN

**MANAGER SÉNIOR, RP  
INTERNATIONALES**  
WOUTER VAN VUGT

**DIRECTEUR, RP INTERNATIONALES**  
ROISIN DOYLE

**MANAGER, MÉDIAS SOCIAUX ET  
COMMUNAUTÉ, 2K INTERNATIONAL**  
IBRAHIM BHATTI

**MANAGER, TERRITOIRES  
INTERNATIONAUX**  
WARNER GUINÉE

## **2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT**

**MANAGER, TRADUCTION ET SERVICES  
CRÉATIFS**

NATHALIE MATHEWS

**MANAGER PRINCIPAL, PROJET**  
EMMA LEPEUT

### **ÉQUIPE DE CONCEPTION**

TOM BAKER  
JAMES QUINLAN  
JAMES CROCKER

**ÉQUIPES DE LOCALISATION  
EXTERNES**  
SYNTHESIS

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**  
SAJJAD MAJID

## **ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL**

**DIRECTEUR AQ, LOCALISATION**  
JOSÉ MIÑANA

**INGÉNIEUR, MATRIÇAGE**  
WAYNE BOYCE

**TECHNICIEN, MATRIÇAGE**  
ALAN VINCENT

**TECHNICIEN AQ SÉNIOR,  
LOCALISATION**  
OSCAR PEREIRA

**RESPONSABLE PROJET AQ,  
LOCALISATION**  
FLORIAN GENTHON

**RESPONSABLES, AQ LOCALISATION**  
ALBA LOUREIRO  
ELMAR SCHUBERT  
JOSE OLIVARES

**RESPONSABLE ASSOCIÉ, AQ  
LOCALISATION**  
CRISTINA LA MURA

**TECHNICIENS AQ PRINCIPAUX,  
LOCALISATION**  
CHRISTOPHER FUNKE

ENRICO SETTE  
HARALD RASCHEN  
JOHANNA COHEN  
SERGIO ACCETTURA

**TECHNICIENS AQ, 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 SCH?KER  
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 ROSTIQUE  
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

### **TAKE-TWO - OPÉRATIONS INTERNES**

ANTHONY DODD  
MARTIN ALWAYS  
NISHA VERMA  
PHIL ANDERTON  
DENISA POLCEROVA  
ROBERT WILLIS

## **ÉQUIPE 2K ASIA**

**DIRECTION GÉNÉRALE, ASIE**  
JASON WONG

**DIRECTRICE, MARKETING (ASIE)**  
DIANA TAN

**MANAGER, MARKETING (ASIE)**  
DANIEL TAN

**PRODUCTEUR SÉNIOR DÉLÉGUÉ**  
ROHAN ISHWARLAL

**PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ**  
SHARON LIM

**RESPONSABLE DE LA MARQUE**  
JASON DOU

**MANAGER, MARKETING (JAPON)**  
MAHO SAWASHIMA

**MANAGER, MARKETING (CORÉE)**  
DINA CHUNG

**RESPONSABLE SÉNIOR,  
LOCALISATION**  
YOSUKE YANO

**COORDINATEUR, TRADUCTION**  
PIERRE GUIJARRO

**ASSISTANT, TRADUCTION**  
YUSAKU MINAMISAWA

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

**TAKE-TWO ASIA - DÉVELOPPEMENT  
COMMERCIAL**  
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 COMMERCIALE TAKE-TWO  
ÉQUIPE DES VENTES NUMÉRIQUES  
TAKE-TWO  
ÉQUIPE DES RÉSEAUX COMMERCIAUX  
TAKE-TWO  
SIOBHAN BOES  
HANK DIAMOND  
ALAN LEWIS  
DANIEL EINZIG

CHRISTOPHER FIUMANO  
PEDRAM RAHBARI  
JENN KOLBE  
ÉQUIPE 2K SI  
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**

**V.-P. DÉLÉGUÉ, PRODUITS DE  
CONSOMMATION**  
CASEY COLLINS

**V.-P., LICENCE INTERACTIVE**  
ED KIANG

**DIRECTEUR, JEUX**  
DAVID WOLDMAN

**MANAGER, ASSURANCE MARQUE  
GLOBALE**  
ASHLEY ZUZIK

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

**MIXEURS, AUDIO POST**  
CHRIS ARGENTO  
TIM ROCHE  
CHUCK CAVANAUGH  
RAY JACKSON  
PETER BUCCELLATO  
JAMES WIDMAN  
JUSTIN MATLEY

**V.-P., MARQUE ET DÉVELOPPEMENT**  
ROB CINGUINA

**PRODUCTEURS SÉNIORS**  
MIKE CALABRESE  
MICHAEL BEARD  
MARC POMARICO

**DIRECTEURS DE PRODUCTION**  
CHRIS LAWLER  
GAVIN O'SHEA

**PRODUCTEUR ASSOCIÉ PRINCIPAL**  
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  
VISUELS**

CHRIS SICILIANO  
**DIRECTEUR SÉNIOR, 3D**  
KEVIN CALLAHAN

**DIRECTEUR SÉNIOR, 2D**  
DAN ORMSBY

**MANAGERS, RADIODÉLÉVISION**  
ERIC MASSOUD  
MATTHEW BRUCATO  
KEITH HANSEN  
CHRIS GIANNINI  
BRENDEN KELLEHER  
JOE MARTINDALE

**COORDINATEURS, PRODUCTION**  
AMANDA WICKHAM  
LEE MAURO

**RESPONSABLE, PRODUCTION**  
SUSAN SCHULTZ

**DIRECTEURS ARTISTIQUES**  
SOYUN YUN  
SU DELUISE

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

## CONCEPTEURS GRAPHIQUES 2, 2D

SEAN MATOS  
PAUL ROBINSON  
GAETAN DESIMONE  
COREY PETRINI

## CONCEPTEUR GRAPHIQUE 1, 2D

DEREK RAGOS

## CONCEPTEUR GRAPHIQUE JUNIOR, 2D

AVERY SUTTON

## VICE-PRÉSIDENT, PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

## DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE

FRANK VITUCCI

## ARCHIVISTES ASSOCIÉS, PHOTOS

JOSHUA TOTTENHAM  
JD SESTTO

## RÉDACTEUR JUNIOR

STEVE URENA

## DIRECTEUR CRÉATIF

JOHN F. JONES II

## DIRECTEUR CRÉATIF, LICENCE INTERNATIONALE

JOE GIORNO

## VICE-PRÉSIDENT SENIOR, SERVICES CRÉATIFS

STAN STANSKI

## V.-P., OPÉRATIONS TALENTS

MARK CARRANO

# MUSIQUE

## PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ, BANDE-SON

SEAN "DIDDY" COMBS ALIAS PUFF  
DADDY EN CONJONCTION AVEC  
REVOLT MEDIA & TV LLC ET BAD BOY  
ENTERTAINMENT LLC

CRÉDITS MUSICAUX DISPONIBLES  
SUR [HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K17/](https://www.2k.com/wwe2k17)  
CREDITS

DRÔITS D'AUTEUR INTERNATIONAUX  
OBTENUS. UTILISÉ AVEC  
AUTORISATION. TOUS DRÔITS  
RÉSERVÉS. NE PAS REPRODUIRE.

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

## AUX DRÔITS D'AUTEUR.

ZLIB COPYRIGHT (C) 1995-2014 JEAN-  
LOUP GAILLY ET MARK ADLER

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

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

1. LES ORIGINES DE CE LOGICIEL  
NE DOIVENT PAS ÊTRE DÉNATURÉES,  
VOUS N'AVEZ PAS L'AUTORISATION DE  
PRÉTENDRE QUE VOUS AVEZ CONÇU LE  
LOGICIEL ORIGINAL.  
SI VOUS UTILISEZ CE LOGICIEL DANS  
UN PRODUIT, DES REMERCIEMENTS  
DANS LE MANUEL DU PRODUIT  
SERAIENT GRANDEMENT APPRÉCIÉS,  
MAIS NE SONT PAS OBLIGATOIRES.

2. LES VERSIONS AYANT LA SOURCE  
ALTÉRÉE DOIVENT LE MENTIONNER,  
ET NE DOIVENT PAS ÊTRE PRÉSENTÉS  
COMME ÉTANT LE LOGICIEL  
ORIGINAL.

3. CETTE ANNONCE NE PEUT ÊTRE  
ENLEVÉE OU ALTÉRÉE DE TOUTE  
DISTRIBUTION SOURCE.

CE LOGICIEL EST FOURNI « TEL  
QUEL » PAR LES DÉTENTEURS DU  
COPYRIGHT ET LES CONTRIBUTEURS,  
SANS GARANTIE EXPRESSE OU  
IMPLIQUÉE, MAIS DE MANIÈRE  
NON EXHAUSTIVE, LES GARANTIES  
IMPLIQUÉES DE VALEUR MARCHANDE,  
DE FORME POUR UN BUT PARTICULIER  
SONT REJETÉES. EN AUCUN CAS, LA  
FONDATION OU LES CONTRIBUTEURS  
NE SERONT RESPONSABLES DE  
TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT,  
ACCIDENTEL, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE  
OU CONSÉCUTIF (COMPRENANT  
L'ACQUISITION DE BIENS OU  
SERVICES DE REMPLACEMENT;

PERTE D'UTILISATION, DE DONNÉES,  
DE BÉNÉFICES; OU INTERRUPTION  
COMMERCIALE, MAIS NON LIMITÉS  
À CEUX-CI) ET CE, QUELLES  
QUE SOIENT LEUR CAUSE ET LA  
THÉORIE DE RESPONSABILITÉ,  
EN CONTRAT, RESPONSABILITÉ  
INCONDITIONNELLE OU ACTE  
DÉLICTEUX (Y COMPRIS NÉGLIGENCE  
OU AUTRE) PROVENANT DE  
QUELQUE MANIÈRE QUE CE SOIT  
DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL,  
MÊME LORSQUE CONSCIENT DE LA  
POSSIBILITÉ DE TEL DOMMAGE.

TOUTES LES MARQUES  
APPARTIENNENT À LEURS  
PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS.

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

# GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l'Accord) peuvent être à jour régulièrement. La dernière version de date plus récente sur le site [www.logiciel.com/usa](http://www.logiciel.com/usa) (ci-après le "Site Internet"). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'une nouvelle version implique votre acceptation de ses termes. LE LOGICIEL EST VOTRE BIEN ET NE VOUS EST PAS VENDU EN INSTANTANÉ, CEYANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. LE LOGICIEL ET TOUTES LES LOGIQUES SONT INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD. LES MANUSCRITS D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE ET TOUTES LES COPIES DESOITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS PAR LOUVERTURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, LA COPIE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL, AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE") AINSI QUE LA CHARTRE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal), VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUTS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À 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 sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire. 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'appariement du Logiciel et expirent à la date de destruction du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après). Le Logiciel vous est proposé sous droit, et 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 de licence. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans 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 tous les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis et 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 confère 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 (comme défini ci-après) ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence ; - Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; - Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie à des fins de diffusion sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; - Spécifier clairement le Logiciel ou le présent Accord ; - Copier 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 continuer l'exploitation du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM (incluant toute interférence ne s'applique pas aux copies faites ou parties pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ; - Utiliser ou copier le Logiciel dans un cadre de jeu électronique 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 ; - Retirer ou concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interdire, 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 employer 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, chartre, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; - 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 code, 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 une fonction 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 services spéciaux, débloqués, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les "Fonctionnalités spéciales"). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une monnaie virtuelle convertible ou enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe s'appliquent sur tous les autres termes du présent Accord.

**TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE :** Vous pouvez transférer l'intégralité d'une copie physique du Logiciel pré-enregistré à sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris des 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 la destination accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence d'une copie pré-enregistrée ne nécessite aucune démarche 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 et 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 à certains contenus, services et/ou services spéciaux, 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, sans y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres paramètres, données, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisée du Logiciel, ou toute portion ou composant de celui-ci, y compris, tout, matériellement ou autrement. 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 dispositifs de sécurité, si vous êtes, 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 de vigueur l'autorise, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, sans 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 autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des créations d'items, un design de voiture, un quelconque ou des vidéos des 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 de vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit informationnel exclusif, perpétuel, inviolablement, entièrement transférable et sous-licenceable de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel à ses produits et services dérivés, incluant, sans y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les langues, où/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 de vos autres œuvres 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 et le présent accord. **CONNEXION À INTERNET :** Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. **COMPTE UTILISATEURS :** Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tierce ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

## MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

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

**La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels :** Le Logiciel peut permettre à l'utilisateur d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel ("monnaie virtuelle") et (ii) d'obtenir l'accès à (certains droits limités) pour l'usage 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 assignés à sous-licence et limités de licence de 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 de vigueur l'autorise, 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 ne sont pas vendus, et vous acceptez par la présente que la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être utilisés que pour acheter et utiliser la Monnaie virtuelle. Vous n'êtes pas autorisé à modifier ou à faire à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle ou des 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 sujets à des frais en cas d'absence



