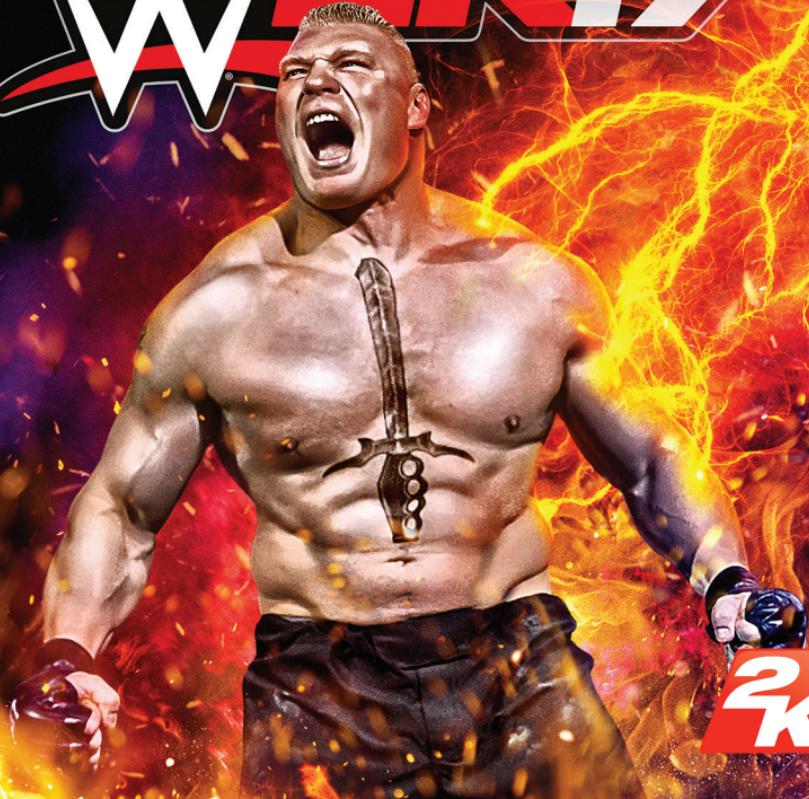


XBOX ONE

WWE 2K17



2K



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de Xbox One^{MC} ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

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



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

Veuillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de WWE 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

Manette sans fil Xbox One



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 (**X**, **Y** ou **B**). Utilisez alors **R** pour trouver le point névralgique. Le combattant qui porte l'attaque peut également frapper (**X**) son adversaire ou lui faire une clé de bras (**A**).

PRISES

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

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

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

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

FRONT FACELOCK

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

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

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

Soumission : Maintenir **A**

Frapper : **X**

Trainer l'adversaire : Utiliser **RT** et déplacer **L** dans n'importe quelle direction

Irish Whip : **B**

Relâcher Front Facelock : **LB**

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

REPOSITIONNER L'ADVERSAIRE

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

ADVERSAIRE AU SOL

Soulever l'adversaire : **R** **↑**

Retourner l'adversaire : **R** **↔**

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

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

Prise : **A**

Attaque puissante : Maintenir **X**

Submission : Maintenir **A**

Cible membre : **RT** + **A** ou **B** ou **X** ou **Y**

SOUMISSION

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

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

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

SOUMISSIONS (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 **A**/**B**/**X**/**Y** affichées pendant la soumission.

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

TOMBÉS

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

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

Tombés avec triche

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

CONTRES

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

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

Icône RT 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 : **(R)** ↬/⤪

Soulever l'adversaire et le positionner sur la corde du haut : **(R)** ↑

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

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Positionner l'adversaire sur la corde du milieu (état sonné) : **(R)** ↬ ou ⤪

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 **L** vers les cordes, maintenez **RB**, puis appuyez sur **LB**.

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 **A** lorsque la jauge est orange pour reprendre des forces plus vite, mais vous écoperez d'une pénalité.

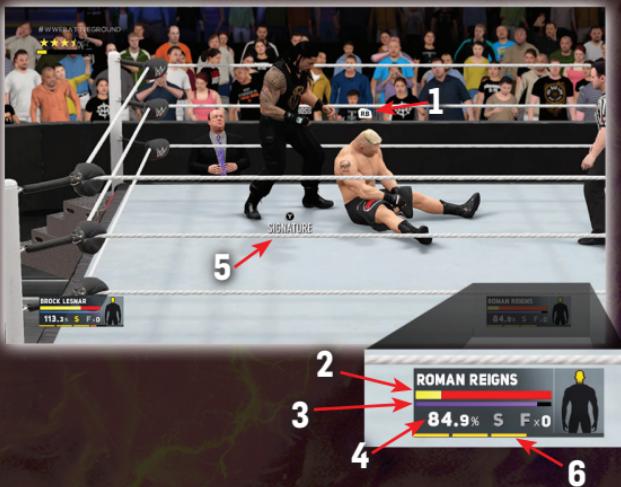
TABLE

Remplissez la jauge "Brise table" de votre adversaire à l'aide de tables. Vous pourrez ainsi débloquer des techniques « Prises de table », et faire passer l'adversaire à travers une table sans avoir recours à un finisher table. L'icône "Brise table" indique le moment auquel il est possible de réaliser une prise de table (en appuyant sur **A**). 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 **R**. 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 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 Coup spécial et 150 % pour obtenir un Finisher.
- 5. Coup spécial/Finisher :** exécutez un Coup spécial/Finisher en appuyant sur quand l'invite s'affiche
- 6. Contres :** Indique le nombre de contres disponibles. Remarque : ils se 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

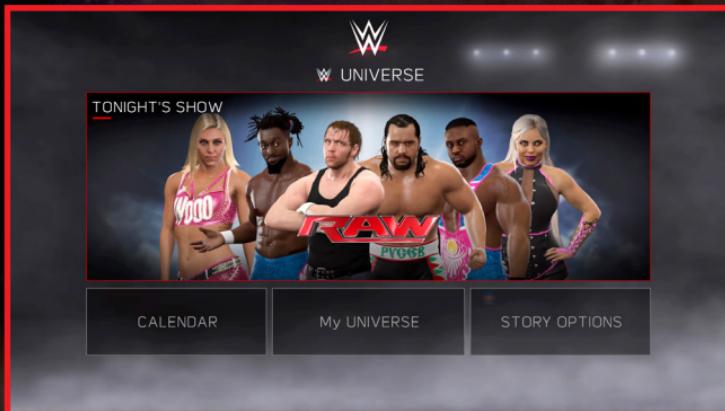
HEAVYWEIGHT



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 débuter 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. Incarnez 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

2015, MAY, WEEK 1
TONIGHT'S MATCHES

SUPERSTAR: 66
OVERALL: 66
POP.: 500
VC: 205000
EXCITEMENT MULTIPLIER: HOT
FACE: 100

RANKINGS: 5
HEYMAN GUY CHALLENGE: 5

AUTHORITY: NEUTRAL
STATUS: NEUTRAL
T-SHIRT SALES: 1000

ALLIES/RIVALS:
CURRENT TAG PARTNER: NONE
CURRENT RIVAL: NONE
RIVAL POINTS: 0



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 KITO

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

ÉQUIPES R&D

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS

NOBUYOSHI ONO

HIDEKI SUZUKI

MASAMICHI TAKANO

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX

MA WENCHAO

YOSHIO AOKI

YOU SUKE 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

RYOHEI 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 FUJASAWA

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

SYOUHEI 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
YUZURI 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
YOSHIIKU 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

TAKAHIRO SHIRATORI

NAOKI SATO

YUKI ENDO
YOSHIA 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 HIRAKA
SAYAKA MORISHIMA
MASATO NOJIRI

DIRECTEURS ASSISTANTS, AQ

MASAKI IZUOKA
RYO OHURA

MANAGER PRINCIPAL, AQ

MASAYUKI SONEDA

TESTEURS PRINCIPAUX

TAKAMASA UCHIDA
KINO SAKAGAMI

TESTEURS

YURI SHINOUZAKA
KASUMI KITAMURA
AKIHIRO NAKAMURA
YUMA HAMAYA
SUGURU AKITA
SHINNOBU 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

SOUNDAMS 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 TANAKA

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
AYUMI MIURA

VIRTUOS LTD.

YANG PEILIN
NGUYEN THI CAM NHUNG
HIROYUKI HASHIGUCHI
RYO NAKAGAWA
TIAN DONG

MENG LINGCHEN

ZHANG LU
LI XUEKE
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

JIXIANG CHENG
CHAOFAN ZHU

FENG CHEN
ZHOIQIANG GUO

BIN CHEN
BO WANG

INFOGRAPHISTE (TECH)
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION**3D SYSTEMS / GENTLE GIANT****STUDIOS**

PAULIE SCHRIER
SHUN KIM
DANIEL STILLEY
GEORGE GEORGY

BALAYAGE NUMÉRIQUE ET RÉTOPOLOGIE**PIXELGUN STUDIO**

DIRECTEUR CRÉATIF
ANTON DAWSON

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
MAURICIO BAIOCCHI

SUPERVEILLEUR, INFOGRAPHIE
BRIAN FREISINGER

INFOGRAPHISTES
SUNNY MAHIL
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

PRESIDENT
GREG THOMAS

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
MARK LITTLE

PRODUCTEUR SÉNIOR

ARNAUD FREY

PRODUCTEUR

ALEXANDER JONES

PRODUCTEUR ASSOCIÉ

ANDREW KRENISKY

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

INGÉNIERIE 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 FLEITES
HANNAH MARIE ADDINGTON
JEREMIAH STEWART
KAMRON EWING
MATT PEONIS
PREET UPPAL
RYAN WALKER
THOMAS VAN CISE
WESLEY TRECE

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
CELIAN VARINI
JACK LEUNG
CHRIS KALOS
SABINE BLAIR
JOHN FRIAR
BRUNO BUZZETTI
JOSH ATKINS
ROBERT CLARKE
ETIENNE GRUNENWALD
ERIC MASSOUD

**SOUS-TRAITANTS EXTERNAUX,
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
MITSURI 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
SHAWN RICKER
SANATANA GARRETT
TRACY SHARRER
MICHAEL SHARRER
SCHUYLER ANDREWS
MICHAEL BRENLDI
RYAN CLARK
THEODORE PERKINS
TYSHAUN WHITSON

GREG MARASCIULO
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 SALMON

CHERCHEUR SÉNIOR, MARCHÉS
DAVID REES

MANAGER, TESTS UTILISATEURS
FRANCESCA REYES

CHERCHEUR, 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
MICHELLE 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	COORDINATEUR, COMMERCIALISATION ROBERT HEARON	PRODUCTEUR, SITE WEB TIFFANY NELSON
OPÉRATEURS DE CAMÉRAS, CAPTURE DE MOUVEMENTS ALAN RICARDEZ MIKE MONTOYA CONNOR VICKERS CODY FLOWERS BRIAN BISBY	V.-P., COMMUNICATIONS (AMÉRIQUES) RYAN JONES	MANAGERS SÉNIORS, CANAL MARKETING ANNA NGUYEN MARC MCCURDY
2K CORE TECH	MANAGER SÉNIOR, COMMUNICATIONS JAIME JENSEN	SPÉCIALISTE MARKETING, PARTENAIRES KELSIE LAHTI
V.-P., TECHNOLOGIE MARK JAMES	COORDONNATRICE, COMMUNICATIONS ERICA HEBERT	DIRECTRICE, PARTENARIATS ET LICENCES JESSICA HOPP
DIRECTEUR, INGÉNIERIE DAVID R. SULLIVAN	DIRECTRICE SÉNIOR, PRODUCTION MARKETING JACKIE TRUONG	MANAGER, PARTENARIAT ET LICENCES RYAN AYALDE
MANAGER DES OPÉRATIONS, TECHNOLOGIE CENTRALE PETER DRISCOLL	MANAGER, PRODUCTION DE MARKETING HAM NGUYEN	MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIAT ET LICENCES ASHLEY LANDRY
ARCHITECTE SÉNIOR EN LIGNE LOUIS EWENS	ASSISTANT, PRODUCTION MARKETING NELSON CHAO	MANAGER, PROJET INTERNATIONAL BEN KVALO
INFOGRAPHISTE PRINCIPAL, TECHNIQUE JONATHAN TILDEN	MANAGER, PROJET HEIDI OAS	DIRECTRICE SÉNIOR, ÉVÉNEMENTS LESLEY ZINN ABARCAR
INFOGRAPHISTE PRINCIPAL KRIS DEMARTINI	CONCEPTEUR SÉNIOR, GRAPHISMES CHRISTOPHER MAAZ	MANAGER, ÉVÉNEMENTS DAVID ISKRA
INGÉNIEUR SÉNIOR, LOGICIEL MITCHELL FISHER	DIRECTEUR, PRODUCTION VIDÉO KENNY CROSBIE	DIRECTEUR, SERVICE CLIENTÈLE IMA SOMERS
INGÉNIEURS, LOGICIEL JACK LIU JASON HOWARD	MONTEURS VIDÉO/CONCEPTEURS, GRAPHISMES ANIMÉS MICHAEL REGELEAN ERIC NEFF	MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE DAVID EGGERS
2K MARKETING	MONTEUR VIDÉO PETER KOEPPEN	COORDINATEUR, SERVICE CLIENTÈLE JAMIE NEVES
V.-P. SÉNIOR, MARKETING SARAH ANDERSON	MONTEURS VIDÉO ASSOCIÉS DOUG TYLER NICK PYLVANAINEN	RESPONSABLE, SERVICE CLIENTÈLE CRYSTAL PITTMAN
V.-P., COMMERCIALISATION INTERNATIONALE MATTHIAS WEHNER	DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERNET GABE ABARCAR	ASSOCIÉS SÉNIORS, SERVICE CLIENTÈLE ALICIA NIELSEN RYOSUKE KUROSAWA
V.-P., COMMERCIALISATION CHRIS SNYDER	DIRECTEUR, SITE WEB NATE SCHAUMBURG	COORDINATEUR, BASE DE DONNÉES MIKE THOMPSON
DIRECTEUR, MARKETING BRYCE YANG	CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB KEITH ECHEVARRIA	2K OPERATIONS
MANAGER, PRODUIT EDIZ BASOL	DÉVELOPPEUR SÉNIOR, WEB ALEX BEUSCHER	V.-P. SÉNIOR, CONSEIL PETER WELCH
MANAGER, COMMUNAUTÉ BRYAN VORE	DÉVELOPPEUR, WEB GRYPHON MYERS	CONSEIL JUSTYN SANDERFORD AARON EPSTEIN
		V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION STEVE LUX

DIRECTRICE, OPÉRATIONS DU LABEL RACHEL DIPAOLA	ANALYSTE INFORMATIQUE MICHAEL CACCIA	LOUIS DELGADO HUGO DOMINGUEZ
DIRECTEUR DES ANALYSES MEHMET TURAN	ASSURANCE QUALITÉ 2K	JON EISNAUGLE CAMERON FIELDER
ANALYSTE SÉNIOR, DONNÉES ADAM DOBRIN	V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ ALEX PLACHOWSKI	BRYAN FRITZ DEMETRI GHAENI
ANALYSTE SENIOR TUOMO NIKULAINEN	MANAGER DES TESTS, ASSURANCE QUALITÉ JEREMY FORD	DEREK HAYES SETH KENT
DIRECTRICE DES OPÉRATIONS DORIAN REHFIELD	MANAGER DES TESTS, ASSURANCE QUALITÉ (ÉQUIPES D'ASSISTANCE) SCOTT SANFORD	ETHAN LEE ZACHARY LITTLE
MANAGER MARKETING, PARTENAIRE DAWN EARP	RESPONSABLE SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ (ÉQUIPES D'ASSISTANCE) JOSH LAGERSON	VANCE LUCIDO JEN LUNDERS
EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS XENIA MUL	CHEF ASSOCIÉ, PROJET MATT NEWHOUSE	JAE MAIDMAN SACHA MOCTEZUMA
COORDINATEUR DES OPÉRATIONS AARON HISCOX	TESTEURS PRINCIPAUX (ÉQUIPE D'ASSISTANCE) CHRIS ADAMS NATHAN BELL	SABRINA NEAL CORY NELSON BRANDON OWEN TODD PHILLIPS
2K IT ET OPÉRATIONS EN LIGNE	TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS, AQ JOSHUA COLLINS ZACK GARTNER JARED SHIPP JORDAN WINEINGER	DOUGLAS REILLY LAUREN RISVOLD DONNIE SANCHEZ DEVAN SERRATO JAMES VARGA SHAVAWN WASHINGTON ALEXIS WHITE ROB WILLIAMS
DIRECTEUR SÉNIOR, 2K IT ROB ROUDEBUSH	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 VILLARTASA JUSTIN WOLF	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 JAVELLOMAR JEREMY RICHARDS
RESPONSABLE SÉNIOR, SERVICE INFORMATIQUE BOB JONES	TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ MATTHEW ABOG JOEL APOSTOL CHARLENE ARTUZ STEVEN BARLING AMANDA BASSETT SIMEON BLUE-CLOUTIER TIFFANY CHUNG	ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINA CHENGDU
MANAGER SÉNIOR, RÉSEAU RUSSELL MAINS		DIRECTEUR, ASSURANCE QUALITÉ ZHANG XI KUN
INGÉNIEUR SÉNIOR, SYSTÈMES JON HEYSEK		ASSURANCE QUALITÉ STEVE MANNERS
INGÉNIEURS, SYSTÈMES EN LIGNE ANDREW BASTIEN JOSEPH DAVILA SCOTT DARONE TIM LYNCH GRZEGORZ DZIEN PETER PRIBYLINEC PETR FIALA		RESPONSABLE, ASSURANCE QUALITÉ HUANG CHENG
MANAGER, NOC VACLAV DOLEZAL		
INGÉNIEUR, SYSTÈMES DE SÉCURITÉ LEE RYAN		
INGÉNIEUR, RÉSEAU DON CLAYBROOK		
ADMINISTRATEURS, SYSTÈMES FERNANDO RAMIREZ TAREQ ABBASSI SCOTT ALEXANDER DAVIS KRIEGHOFF		

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 PANELL

DIRECTEUR, COMMUNICATIONS ET
MARKETING INTERNATIONAUX
JON ROOKE

DIRECTEUR, PRODUCTION
MARKETING INTERNATIONALE
DAVID HALSE

RESPONSABLE, PRODUIT
INTERNATIONAL

AURELIEN PALLEGAMAGE

RESPONSABLE, PRODUIT
INTERNATIONAL

NICOLAS STEMELEN

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 MAJD

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 LOTISON

JAVIER VIDAL

JULIO CALLE ARPON

LUCA MAGNI

MANUEL AGUAYO

MARTIN SCHÄFER

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 MELEIRO

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 ZAMANTEGO
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, RADIOTÉLÉVISION

ERIC MASSOUD

MATTHEW BRUCATO

KEITH HANSEN

CHRIS GIANNINI

BRENDEN KELLEHER

JOE MARTINDALE

COORDINATEURS, PRODUCTION

AMANDA WICKHAM

LEE MAURO

RESPONSABLE, PRODUCTION

SUSAN SCHULTZ

DIRECTEURS ARTISTIQUES

SOYON YUN

SJ DELUSE

CONCEPTEURS GRAPHIQUES

SÉNIORS, 2D

DIONIOSIS 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 SESTITO

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
[SURHTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K17/CREDITS](https://WWW.2K.COM/WWE2K17/CREDITS)

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

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

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

CE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL », SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICQUEE. 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 ACCORDEE À TOUTE PERSONNE, ET CE, POUR UNE UTILISATION DE QUELQUE BUT QUE CE SOIT, INCLANT LES APPLICATIONS COMMERCIALES ET LA MODIFICATION POUR LE REDISTRIBUER GRATUITEMENT, SELON LES RESTRICTIONS SUIVANTES :

1. LES ORIGINES DE CE LOGICIEL NE DOIVENT PAS ÊTRE DÉNATUREES. VOUS N'AVEZ PAS L'AUTORISATION DE PRÉTENDRE QUE VOUS AVEZ CONCU LE LOGICIEL ORIGINAL.

SI VOUS UTILISEZ CE LOGICIEL DANS UN PRODUIT, DES REMERCIEMENTS DANS LE MANUEL DU PRODUIT SERAIENT GRANDEMENT APPRÉCIÉS, MAIS NE SONT PAS OBLIGATOIRES.

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

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

CE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL » PAR LES DÉTENTEURS DU COPYRIGHT ET LES CONTRIBUTEURS, SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICQUEE, MAIS DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE. LES GARANTIES IMPLICQUÉES DE VALEUR MARCHANDE, DE FORME POUR UN BUT PARTICULIÈRE SONT REJETÉES. EN AUCUN CAS,

LA FONDATION OU LES CONTRIBUTEURS NE SERONT RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCIDENTEL, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE OU CONSÉCUTIF (COMPRÉNANT LA ACQUISITION DE BIENS OU SERVICES DE REMPLACEMENT, PERDS DE L'ÉVALUATION DE DONNÉES, DE PROGRAMMES OU D'INTERFÉRENCE COMMERCIALE, MAIS NON LIMITÉS À CEUX-CI)

ET CE, QU'ELLES SOIENT LEUR CAUSE ET LA THÉORIE DE RESPONSABILITÉ. EN CONTRAIRE, RESPONSABILITÉ INCONDITIONNELLE OU ACTE DÉLICTUEL (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

LICENCE

Sous réserve du respect accordé de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concede par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités à l'usage personnel sur une seule plateforme de jeu (par exemple: ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire. Les termes de votre licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord sont appliqués à la date d'installation ou du Logiciel et à l'expiration de la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'il n'aura titre ou propriété du Logiciel, ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saura constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt dans le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits et éléments de propriété intellectuelle, droits d'auteur, droits voisins, droits de brevet, droits d'exploitation, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnes de noms, personnalités, 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 règlements applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit, ou de faire quelque chose de similaire avec le Logiciel, sauf dans l'intervalle de temps nécessaire pour l'usage personnel. Tous les personnes copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou de faire quelque chose de similaire avec le Logiciel, sauf dans l'intervalle de temps nécessaire pour l'usage personnel, sont passibles d'amende allant jusqu'à 150 000 USD par infraction. Le Logiciel contient certains droits 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 conçus par le Donneur de licence, et si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : - Expliquer commercialement le Logiciel ; - Distribuer, céder ou bailer, 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 express préalable du Donneur de Logiciel ; - Faire des copies du Logiciel et les totaliser ou en poser disposition sur son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; - Sauf confirmation formelle par le Donneur de Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel ou la ROM-DROM indus (sauf intention de le faire) sur un usage en lignes ou partiellement pour plusieurs consommateurs ; - Utiliser ou stockage de Logiciel afin de contourner l'exécution d'un programme, l'exécution d'un logiciel, à partir du ROM ou la D-ROM indus (sauf intention de le faire) sur un usage en lignes ou partiellement pour plusieurs utilisateurs ; - Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exécution d'un programme, l'exécution d'un logiciel, à partir du ROM ou la D-ROM indus (sauf intention de le faire) sur un usage en lignes ou partiellement pour plusieurs utilisateurs ; - Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou toute autre base site sur Internet, à condition que le Donneur de Logiciel n'autorise pas le Logiciel à être utilisé pour un usage commercial ; - Réécrire, reconstruire, déAssembler, afficher, interrompre, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en lecture seule ou partie ; - Retirer ou empêcher les avis ou étiquettes de propriété placées sur ou dans le

Logiciel. » Génér ou imprimer tout autre dossier, dans sa totalité ou en partie, ou toute autre document ou autre programme non autorisé en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre ou imposer que, terme, chaine, logo ou code de conducte pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; - Transporter, exporter ou réimporter, directement ou indirectement dans un pays autre que le pays d'origine des opérations étrangères ou des réglementations d'accompagnement interdisant de recevoir l'Logiciel, ou qui enfreignent autrement ces lois ou réglementations, modifications liées à l'accès. **ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET À TOUTES SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES**
Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'activation d'un service tiers et/ou un service de « Données de licence » (y compris l'accès aux conditions et politiques et/ou à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques, ou accéder à certains contenus et services et fonctions spéciales, débloquables, téléchargeables et/ou autres, collectivement, les « Fonctionnalités spéciales ». L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul appareil ou logiciel dédié par numéro de série, et tous les accès aux Fonctionnalités spéciales doivent être transféré, vendu, prêté à, donné ou loué, tout, concernant en une moindre variété utilisable convertible ou ré-émissible par un autre utilisateur, sauf si stipulé contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur toutes les autres termes du présent Accord. **TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-EXISTANTE**: Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistrée et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez pas une autre copie (y compris les copies d'archive) ou de sauvegarde du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute autre portion ou composant du

Logiciel ou de l'documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-émergée peut nécessiter certaines démarques de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder, ou donner sous licence, louer ou conserver en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent. Accord ou autorisation d'écrire préalable du donneur de Logiciel.

Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans nombre de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent causer de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-émergée.

Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre présent. **SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRECÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.**

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut contenir des mesures destinées à empêcher l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou tout autrement empêcher quelque chose d'utiliser les droits et licences limités accordés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gossage, d'activation du produit, et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation de l'application, y compris, mais sans s'y limiter, l'horaire, la date, l'accès, ou d'autres contrôles de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation ou la copie non autorisée du Logiciel ou de toute portion ou composante de l'application, y compris, mais sans s'y limiter, l'horaire, la date, l'accès, ou d'autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation ou la copie non autorisée du Logiciel à tout moment.

Si vous souhaitez interagir avec ces mesures de contrôle de l'accès ou 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 à des tiers, les conditions et mesures supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et pour télécharger les mises à jour pour l'application du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, et compris au téléchargement des mises à jour et pour télécharger les mises à jour pour l'application du Logiciel. Si le droit d'utiliser en ligne, le donneur de licence peut l'interdire, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à toutes les fonctions et services, y compris les fonctionnalités et les options de jeu, de vente, d'objectif ou des vues ou 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 et devoirs en vigueur, vous cédez par la présente au donneur de licence un droit d'auteur international exclusif, perpétuel, irrevocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque nature que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés. Inclus, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication à grande partie de toutes les personnes, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans avoir avantage ni aucune compensation pour la protection de vos droits d'auteur. Par la présente, vous renoncez à et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de propriété, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le donneur de licence de vos œuvres, ses produits dérivés et ses services sous la forme en vigueur. Ce droit de licence est accordé au donneur de licence, et il cause d'ores et déjà concernant les droits moraux appliqués pendant et même après la rupture du présent Accord.

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

COMPTES UTILISATEUR : Afin d'utiliser le Logiciel ou fonctionnelles de l'application du Logiciel fonctionnement correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tiers ou un réseau social, comme Facebook, Apple ID, Google Play Store ou Amazon. (« Compte tiers »), ou un compte auprès du donneur de licence ou d'un de ses amis, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'avez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner oucesser de fonctionnement correctement, en intégrité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur pour l'utilisation du donneur de licence ou d'un de ses amis, « Compte donneur ». L'inscription au Logiciel et à ses fonctionnalités peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes

MONNAIE VIRTUELLE ET BIEN VIRTUEL

Si l'animal voit normalement l'obscurité et les objets noirs ou les couleurs éteintes ou peu utilisées, la Mousson virtuelle et une Rêve virtuel. Les conditions nécessaires à ces deux états constitueront la condition d'entrée dans les

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur d'utiliser une monnaie virtuelle et des biens virtuels en moyen d'achèvement au sein du Logiciel ("Monnaie et Biens") et il d'obtenir l'accès à tel certains droits limités pour utiliser des Biens virtuels au sein du Logiciel ("Accord"). L'obtention de l'accès à la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels implique l'exécution d'un droit de licence limité par le présent Accord. Les termes et conditions de l'accès à la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels sont fixés par le présent Accord. Les termes et conditions de l'accès à la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels sont fixés par le présent Accord. Le Donneur de licence vous concorde par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujette à sous-licences et limitée d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu de logiciel. Si tout le droit et la licence à la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez sous licence, et vous acceptez par la présente et aucun tiers ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous sera transférée et 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 peuvent se transformer en valeur dans les intérêts, par exemple, par le jeu sur Internet. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumises à des frais en cas d'absence d'utilisation, toutes les licences accordées par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels sont à tout moment et sans conditions, et sans frais, à la disposition de l'utilisateur.

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 ACCHETER 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 jouer de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'il accomplit 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 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 d'Accord utilisateur. La Monnaie de service en ligne vous a été concedeé par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle achetée sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établit un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, ou 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'effacer 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 crédite 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 reconnaissiez 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 en effet 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 ou du jeu. Les utilisations et accès autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne sont utilisables qu'à la suite 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 accès 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 crédit de votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur pour éviter des réductions sans préavis dans le cas de certains événements liés à l'utilisation du logiciel; par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels lorsque votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à l'utilisation du logiciel; par exemple, vous pouvez perdre une partie ou à votre personnage mort. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.talk2gamer.com/support.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés 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 et des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont échangeables contre des biens et 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 et/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 les achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdisés par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit de résilier le contrat de vente, le Donneur de licence a le droit absolu de résilier, contrôler, modifier, suspendre et/ou empêcher l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou les Biens Virtuels par le Donneur de licence, à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quelqu'un quant à l'exercice de ces droits.

PAS DE TRANSFERTS : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels avec qui ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence ("Transactions non autorisées") et compris dans les termes entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas autorisé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, de suspendre ou de modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaies virtuelles et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à aider 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, conseillers, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous acceptez également que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou annule toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou avait lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à toute la règle en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interferer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Nous n'oyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

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

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'utilisation du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle et 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 tant qu'elles sont incorporées aux présentes) par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous ou envers les tiers concernant les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat ou du paiement des achats réalisés à la suite d'un achat de Monnaie virtuelle. Tous ces achats sont administrés par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se déclare exempt de toute responsabilité vis-à-vis des tiers, et vous acceptez que votre seul moyen 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 Logiciel, le donneur de licence, et le Logiciel. 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 sera limitée à la protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont réglés par le présent Accord et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous avez respecté 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 vérifiez que vous n'avez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo le Etats-Unis ou que vous n'avez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des Etats-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des Etats-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'utilisation 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 (en cas d'échec) i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des Etats-Unis et d'autres pays situés en dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pour lesquels nos normes 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 ses sources, commentaires, photos, vidéos, et autres données de jeu que vous avez créées et autres publications, 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) l'autorisation d'utilisations et divulguer de vos informations personnelles ou autres mises en évidence dans la Charte de confidentialité sommaire, modifiée à l'occasion. Si vous ne voyez pas que vos informations sont 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.talk2gamer.com/privacy>, modifiée à l'occasion, prevaut 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 défaut et de fabrication, et d'usage et un intérêt 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 créé; 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 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 n'a aucun caractère autorisé pour pouvoir constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettent pas l'exclusion des limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'utilisateur, une partie ou l'autre de l'exclusion ou limitation peut ne pas s'appliquer à vous. Si, pour une raison quelconque, une limitation ou une exclusion dans la Charte de confidentialité ou dans le support de stockage durante la période de garantie du Logiciel ne peut pas être remplacé par le Logiciel, 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 du Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas si le vice est

dû à un usage abusif, inapproprié ou à mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrète ci-dessus. Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, implicites 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 à 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.

INDEMNIFICATION

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 LIMITER, LES DOMMAGES MATERIELS, LA Perte DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ IL LOIT L'AUTORISÉ, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATERIELS, OU LA Perte DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'EGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIEES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU D'UN 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 LA ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PLUS L'ÉVÉE PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DIX (10) MOIS PRÉCEDENTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIE AU PRÉSENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 2000\$. CERTAINS ÉTATS/PAYS NE AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DUREE 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 FAUTE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES 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 ENTRENT OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET. LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE TIERS PEUVENT NUIRE À NOTRE 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 PRODUIROUENT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NEUSTS DE TOUTE RESPONSABILITÉ EMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À NOTRE 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 cesserá 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 et de dessus. Vous pourrez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et remplir votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à 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 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 de même Compte utilisateur, vous pourrez 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, sans les cas où le droit en vertut d'intégrer, 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 la Monnaie et 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 reprendre ou de nouveau de l'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 et 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 conferés par tout Accord.

DROITS RESTREINTS DES GOUVERNEMENT AMERICAN Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(i) des clauses Droits restreints relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.27-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contrat/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

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

TAXES ET DÉPENSES Vous savez responsabiliser de déverser payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, dirigeants et employés de tous impôts, taxes et pénalités de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qui y sont applicables (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence, qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture que vous ayez fait 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 qui 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 accord 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 d'utilisation sont incorporees 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 le présent Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est Accord qui prévaut.

DIVERS. Si 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 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 de l'Etat pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de jugement pour éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situera dans l'Etat 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'Etat de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienna, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord. Toute autre condition du CLIF s'applique à votre utilisation du logiciel.

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

Producteur dédié à la trame sonore Sean "Puffy" Combs alias "Puff Daddy" en conjonction avec Revolt Media & TV LLC et Bar Boy Entertainment LLC.

© 2005-2016 Take Two Interactive Software et ses filiales. 2K, le logo 2K et Take Two Interactive Software, Inc. Tous les éléments suivants propres à la WWE programmation, nom de participants, images, photos, apprenances, slogans, techniques de catch, marques de commerce, logos et droits d'auteur sont la propriété exclusive de la WWE et de ses filiales. © 2016 WWE. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce, logos et droits d'auteur appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



REVOLT