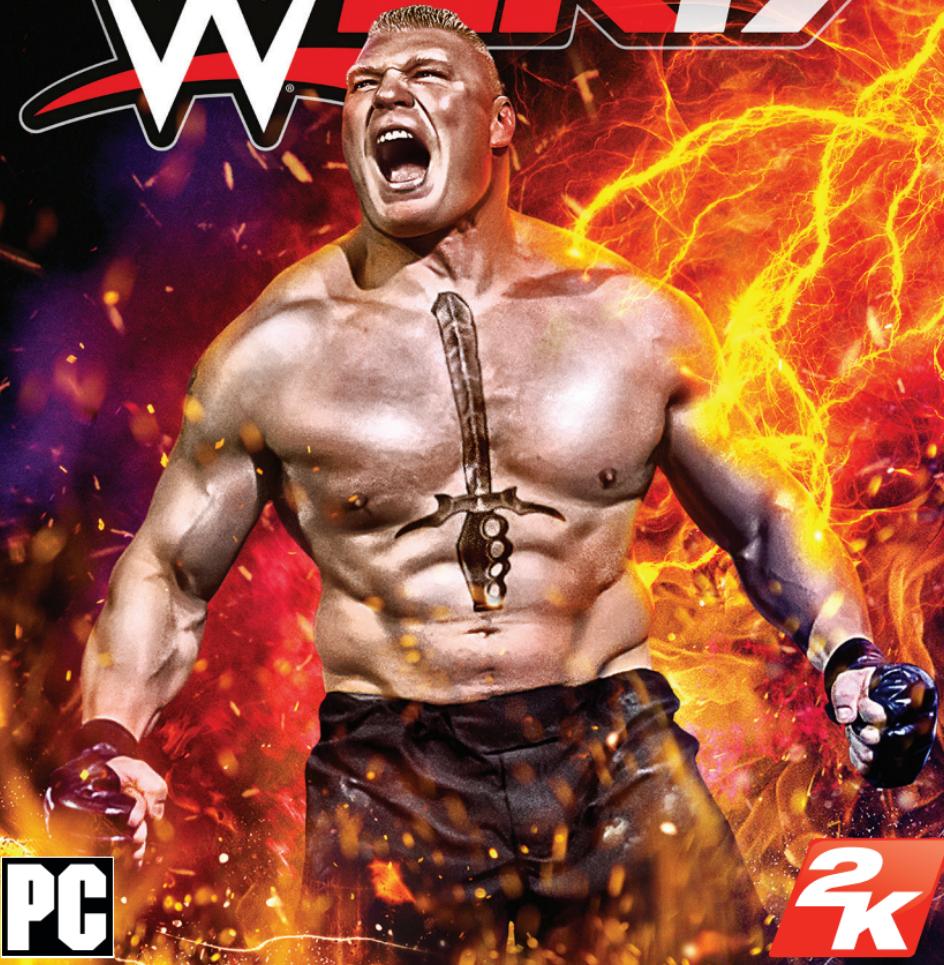


WWE 2K17



PC

2K

COMMANDES CLAVIER

ACTION	BOUTON
PROVOC' RÉVEILLER	1
BASCULER SIGNATURE / FINISHER	2
PROVOQUER ADVERSAIRE	3
PROVOQUER FOULE	4
PAUSE	ÉCHAPPEMENT (ESC)
AFFICHER CIBLE ACTUELLE	C
FACELOCK AVANT / PRISE	FLÈCHE BAS
IRISH WHIP / PLACAGE	FLÈCHE DROITE
SIGNATURE / FINISHER / OMG!	FLÈCHE HAUT
COUP	FLÈCHE GAUCHE
OMG! / TOUCHE SPÉCIALE DE CIBLAGE CORPOREL	E
GRIMPER / PRENDRE OBJET / PRÉPARER OBJET	Q
ATTAQUES INVERSÉES / (MAINTENIR) TRAÎNER ADVERSAIRE	F
(MAINTENIR+DÉPLACER) COURIR	SHIFT GAUCHE

CIBLER UN AUTRE ADVERSAIRE (QUAND LE CIBLAGE MANUEL EST ACTIVÉ)	F1
SE DÉPLACER VERS LE HAUT	W
SE DÉPLACER VERS LE BAS	S
SE DÉPLACER VERS LA GAUCHE	A
SE DÉPLACER VERS LA DROITE	D
ENCHAÎNEMENTS HAUT	BARRE ESPACE + W
ENCHAÎNEMENTS BAS	BARRE ESPACE + S
ENCHAÎNEMENTS GAUCHE	BARRE ESPACE + A
ENCHAÎNEMENTS DROITE	BARRE ESPACE + D
TOUCHE SPÉCIALE ENCHAÎNEMENT CATCH	BARRE ESPACE



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.

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 (**Flèche gauche**, **Flèche haut**, ou **Flèche droite**). Utilisez alors **Barre espace + W/S/A/D** pour trouver le point névralgique. Le combattant qui porte l'attaque peut également frapper (**Flèche gauche**) son adversaire ou lui faire une clé de bras (**Flèche bas**).

PRISES

Prise normale : **W/S/A/D + Flèche bas**

Prise forte : **W/S/A/D + maintenir Flèche bas**

Faire tourner l'adversaire : **Barre espace + A/D**

Snappare en position assise : **Barre espace + S**

FRONT FACELOCK

Lock Up : pour exécuter un Front Facelock sur l'adversaire, appuyez sur **Flèche bas** sans maintenir une direction

Attaque (prise) : **W/S/A/D + Flèche bas**

Prise élémentaire : **Flèche bas** sans maintenir une direction

Soumission : Maintenir **Flèche bas**

Frapper : **Flèche gauche**

Trâner l'adversaire : **F + W/S/A/D**

Irish Whip : **Flèche droite**

Relâcher Front Facelock : **Q**

Ciblage corporel : **E + Flèche droite/Flèche bas/Flèche haut/Flèche gauche**

REPOSITIONNER L'ADVERSAIRE

Utilisez **Barre espace + W/S/A/D** pour positionner un adversaire à terre ou sonné.

ADVERSAIRE AU SOL

Soulever l'adversaire : **Barre espace + W**

Retourner l'adversaire : **Barre espace + A/D**

Soulever l'adversaire et se positionner derrière lui : **Barre espace + S**

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

Prise : **Flèche bas**

Attaque puissante : Maintenir **Flèche gauche**

Soumission : Maintenir **Flèche bas**

Ciblage corporel : **E + Flèche droite/Flèche bas/Flèche haut/Flèche gauche**

SOUMISSION

Utilisez **Barre espace + W/S/A/D** 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.)

En cas de sélection, l'attaquant et le défenseur s'affrontent en appuyant rapidement sur les touches **Flèche droite/Flèche bas/Flèche haut/Flèche gauche** affichées pendant les soumissions. 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 **Flèche bas** 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 **Flèche droite** 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 **Flèche droite** pour exécuter un tombé avec triche!

CONTRES

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

Icone F verte : Renversement mineur. Cette technique permet de réaliser un contre majeur. Nécessite un point de contre.

Icone F 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 : **Barre espace + A/D**

Soulever l'adversaire et le positionner sur la corde du haut : **Barre espace + W**

Placer l'adversaire en Tree of Woe (tête en bas dans un coin) : **Barre espace + S**

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Positionner l'adversaire sur la corde du milieu (état sonné) : **Barre espace + A ou D**

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 **W/S/A/D** vers les cordes, maintenez **E**, puis appuyez sur **Q**.

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 **Flèche bas** lorsque la jauge est orange pour reprendre des forces plus vite, mais vous écoperiez 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 **Flèche bas**). 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 **F1**. 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 F 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 Flèche haut 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.

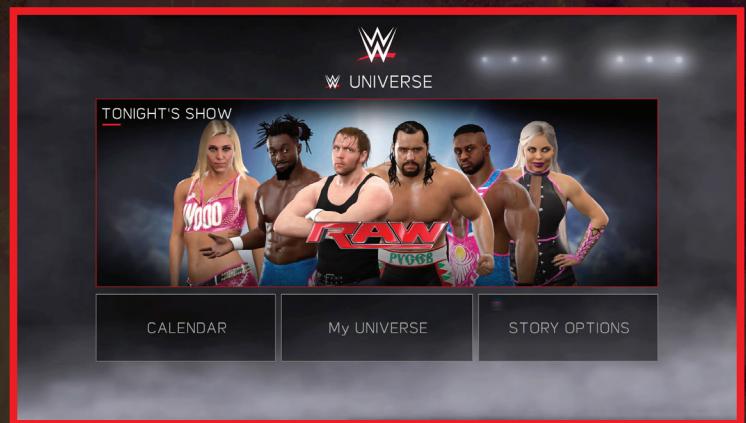
Show personnalisé : Créez votre propre spectacle pour y participer en modes Exhibition et Univers **WWE**.

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



MODE UNIVERSE 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 respirer 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.

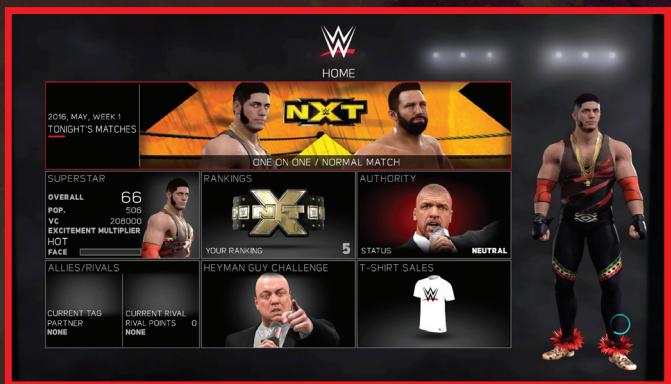


MODE MA CARRIÈRE

Grâce à un mode Ma CARRIÈRE encore plus étouffé 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! Cédez-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 2K17 - CRÉDITS DU JEU

YUKE'S

PRODUCTEUR/VICE-PRÉSIDENT

SÉNIOR

HIROMI FURUTA

DIRECTEUR TECHNIQUE

HIROKI UENO

DIRECTEUR CRÉATIF SÉNIOR

TAKE 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 MURITA

AKITSUGU HIRANO

DIRECTEURS TECHNIQUES

TSUKASA KATO

HIROSHI FUKUDA

SHUNSUKE HANABUSA

DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERFACE

KAZUNARI NIKE

DIRECTEUR SÉNIOR, CONCEPTION

DU JEU

NAOUE 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

YOSHIO AOKI

YOUKEI SAWADA

PROGRAMMEURS

KAZUKEI 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

KOUSHUKE HAYASHI

MASAKI SAITO

KOJI KURI

EMI ISHII

TSUYOSHI KOBAYASHI

TAKUMI HIROKAWA

HIDENORI MASAKI

CHIFUMI UENAKA

RYOUEI HOSOKAWA

SHINGO SOGABE

YUKI AWAZU

HAO CHENG

KOUSHUKE SAITO

HIROSHI KANDA

SOTARO ARAKAWA

SHINYA UENO

YUSUKE KAKUMOTO

JUNYA UEDA

HIDEHIRO BUSHISUE

TAICHI NAGANO

TAKAFUMI YASUDA

YUZURU NAKAMURA

JUNICHI OHTANI

TEMARU TAKASAKI

KAZUHO KANEYA

HARUKA ISOGAI

YUKI 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

AKIHIRO IKE

MIKI KUROIWA

CONCEPTEURS, SON

KOTARO TAMURA

CHAN KEAN YI

INFOGRAPHISTE SÉNIOR, MODELAGE

NOBUYUKI FUKASAWA

INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX,

MODELAGE

KAZUHIRO SATO

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

KYOEI HOSOMI

YOSUKE YAMAGUCHI

MAYU DEGAWA

KEIKO ZAMA

JUNICHI KOSHINO

MOTOSHI HERO

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 FUJUHARA

KAZUYUKI MIYAKE

HIROYUKI WADA

YOSHIOUKI IWAI

MANAMI ONE

NAOKI ISHIYAMA

AKIE OKAJI

MADOKA TAIRA

ANJELINA QIJIANO

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

YOSHIA YAMADA

MAKOTO ISHIKAWA

KAZUHIKO YAMADA

GIICHI KINOSHITA

SHOTARO KAWAGUCHI

TOSHIHIKO MACHIDA

HIROYUKI TOKUE

MAKOTO ONUMA

MIGAKU ARATA

TATSUO OTAKE

JUNKO MURATA

ASSISTANTS, DÉVELOPPEMENT

DU JEU

NAOTO KUIGE

MUNECHIKA SUZUKI

JUNICHI HIRAKO

SAYAKA MORISHIMA

MASANO NOJIRI

DIRECTEURS ASSISTANTS, AQ

MASAKI IZUOKA

RYO OHURA

MANAGER PRINCIPAL, AQ

MASAYUKI SONEDA

TESTEURS PRINCIPAUX

TAKAMASA UCHIDA

KINO SAKAGAMI

YURI SHINOKUZA

KASUMI KITAMURA

AKIHIRO NAKURA

YUMA HAMAYA

SUGURU AKITA

SHINNOBU KONTANI

YUTA SUZUKI

MANAGER, TRADUCTION

DEREK KESSLER

TRADUCTEURS

LEO KING

MITSUE OTAKI

PHOTOGRAPHS, 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

HIROTO TANIGUCHI

SUGAR CUT LLC.

RYU TAKADA

TOSHII JAHUMI

AKHISA SHIOTA

YUICHI ASHIBE

AIKA OKADA

NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA

KAORU MIZOGUCHI

RYUSUKE WATANABE

TOMOHIRO GOTO

TAKAHIRO HARA

SOUND AMS INC.

MOMO MICHISETA

KOTARO TAMURA

CHAN KEAN YI

TETSUYA SHIRAKAWA

MUNENORI NAKANO

WOOSUN NA

TAKAFUMI NIWANO

MAKIO ABE

YUTA OGASAWARA

SAYAKA WATANABE

ZHANG TAO

YUICHI ISHIKAWA

MINA YOSHIMA

KAZUJI TAMURA

STUDIOFAKE CO., LTD.

NORIKO ISHIMOTO

KEIJI OKAYASU

YU IWASAWA

ERIKA OSADA

SOSUKE GOTO

MAIKO MIZUSHIMA

HARUNA KANNO

KEI MORITA

YUKI TOKUSE

LAKHYA 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 DHITMAN

MANISH PRASAD

SHUBHAM

VIRTUOS LTD.

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

FOG STUDIOS

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
KAELEN 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
LTN XU

PANPAN WANG
QINGHUA GU
XIAOLIAN LI

QIWEI LIU
XIAOCHAO ZHANG
CUNZHAO CHEN

ZHEN ZHANG
XIAOHE SUN
JIXIANG CHENG

CHAOFAN ZHU
FENG CHEN
ZHIQIANG GUO

BIN CHEN
BO WANG

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

QLOC S.A.

DIRECTEUR GÉNÉRAL
ADAM PIESIAK

DIRECTEUR, DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL
PAWEŁ GRZYWACZEWSKI

DIRECTEUR, GESTION DES COMPTES
PAWEŁ ŹIĄDKA

MANAGER, RELATIONS JAPONAISES
NANAKO SUGIYAMA

EXPERT, RELATIONS JAPONAISES
ADAM WALENKIEWICZ

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT
SLAWOMIR BUBEL

DIRECTEUR DE PROJET
BARTOSZ ANTEKSI

PROGRAMMEUR PRINCIPAL
KRZYSZTOF WOJCIK

PROGRAMMEURS
MARCIN BANASZEK
JAN DAROWSKI

PAWEŁ JASTRZĘBSKI
PIOTR KIELCZYK
BARTŁOMIEJ KUMOR

KRZYSZTOF WOJDON
TOMASZ DZIEDZIC

ADMINISTRATEURS, DONNÉES

TOMASZ SZACHNOWSKI

DESIGN

GAWEL CIEPŁEWSKI

ASSISTANCE ARTISTIQUE

AGNIESZKA SZAJEWSKA

DIRECTEUR, LOCALISATION

MICHał CEGIELKA

**DIRECTEUR DE PROJET,
LOCALISATION**

ADRIAN CZEŘWIŃSKI

**COORDINATEUR, ASSISTANCE DE
DÉVELOPPEMENT**

TOMASZ GOSICKI

**EXPERTS, ASSISTANCE
DÉVELOPPEMENT**

ANDRZEJ PILAT
EMIL ANDRZEJEWSKI
HUBERT SZULC

**EXPERTS JUNIORS, ASSISTANCE
DÉVELOPPEMENT**

EWA BOCK
MARTA SZYMANSKA

RESPONSABLE, ASSURANCE QUALITÉ

SERGIUSZ SŁOSARZKI

DIRECTEURS DE PROJET, AQ

MARCIN GORNIAK

MANAGERS, LABO AQ

LUKASZ MIRAWSKI
PAWEŁ STRZELCZYK

CHEF D'ÉQUIPE, AQ

PIOTR JANUSZKA

CHEF D'ÉQUIPE ASSISTANT, AQ

PAWEŁ LASKOWSKI

TESTEURS AQ

PAWEŁ BRANDT
MICHAŁ DUSZAK

KINGA GAJEWSKA
ZBIGNIEW GRZEDOWICZ

MONIKA KASZNIA
JAKUB NIEDZIELSKI

JAN ORZECHOWSKI
KAMIL PAJKOWSKI

ANGELA PELLEGRINO
ADAM PRZYBOS-MAJDANSKI

MICHał ŚWIĘCKI
MAREK SKUZA

SEBASTIAN STOŁARCZYK
JOANNA STRZELCZYK

BARTŁOMIEJ TRZONEK
KAROLINA UZAREK
MICHAŁ WAGROCKI

MANAGER, INFORMATIQUE

TOMASZ DZIEDZIC

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

MARC 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 BELLESCA

CONCEPTEUR ASSISTANT

LAURA SCHLATTMANN

INGÉNIER 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 GUNNISON

DOUBLES

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 PEPOVIS
PREET UPPAL

RYAN WALKER
THOMAS VAN CISE
WESLEY TRECCE

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

**SOUSS-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
YOSHIKO TAKENAKA

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

KENNY LAYNE
BRANDON SILVESTRY
SHAUN RICKER
SANATANA GARRETT
TRACY SHARRER
MICHAEL SHARRER
SCHUYLER ANDREWS
MICHAEL BRENDLI
RYAN CLARK
THEODORE PERKINS
TYSHAUN WHITSON
GREG MARASCULIO
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

PRESIDENT
CHRISTOPH HARTMANN
DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION
DAVID ISMAILER
PRESIDENT, 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
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 PYLVANAINEN
DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERNET**

GABE ABARAC
DIRECTEUR, SITE WEB
NATE SCHAUMBURG

CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB

KEITH ECHEVERRIA
DÉVELOPPEUR SÉNIOR, WEB
ALEX BEUSCHER

DÉVELOPPEUR, WEB

GRYPHON MYERS

PRODUCEUR, 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
IMA 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 REHFIELD

**MANAGER MARKETING,
PARTENAIRE**

DAWN EARP

EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS

XENIA MUL

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS

AARON HISCOX

2K IT ET OPÉRATIONS EN LIGNE

DIRECTEUR SÉNIOR, 2K IT

ROB ROUDEBUSH

**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 PRIBYLINEC

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 SHIPP

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 GHENA

DEREK HAYES

SETH KENT

ETHAN LEE

ZACHARY LITTLE

VANCE LUCIDO

JEN LUNDERS

JAE MAIDMAN

SACHA MOCTEZUMA

SABRINA NEAL

CORY NELSONBRANDON OWEN
TODD PHILLIPS
DOUGLAS RETTLYLAUREN RISVOLD
DONNIE SANCHEZ
DEVAN SERRATOJAMES VARGA
SHAVAWN WASHINGTON
ALEXIS WHITE
ROB WILLIAMS**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**LESLIE CULLUM
ALEX BELK
LOUIS NAPOLITANOJOE BETTIS
DAVID BARKSDALE
RACHEL MCGREWCHRIS JONES
KRIS JOLLY
JUAN CORRAL
CAM STEEDTRAVIS ALLEN
CANDICE JAVELLOMAR
JEREMY RICHARDS**ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINA CHENGDU**DIRECTEUR, ASSURANCE QUALITÉ
ZHANG XI KUN**ASSURANCE QUALITÉ**

STEVE MANNERS

RESPONSABLE, ASSURANCE QUALITÉ
HUANG CHENGTESTEUR SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ
DENG JIAN**TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ**LU YI
ZHUO YUWANG PENG TAO
ZHANG YI HAOZHANG XIAO PENG
GE XINGWANG YING
SONG QIANFAN HAO RAN
WU JIANG QIAO**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**ZHAO HONG WEI
HU XIANGXIE YA XI
SU WAN QINGLT 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 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 MAJID

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL**DIRECTEUR AQ, LOCALISATION**

JOSE MINANA

INGÉNIEUR, MatriçAGE

WAYNE BOYCE

TECHNICIEN, MatriçAGE

ALAN VINCENT

TECHNICIEN AQ SÉNIOR, LOCALISATION

OSCAR PEREIRA

RESPONSABLE PROJET AQ, LOCALISATION

FLORIAN GENTHON

RESPONSABLES, AQ LOCALISATIONALBA LOUREIRO
ELMAR SCHUBERT
JOSE OLIVARES**RESPONSABLE ASSOCIÉ, AQ LOCALISATION**

CRISTINA LA MURA

TECHNICIENS AQ PRINCIPAUX, LOCALISATIONCHRISTOPHER FUNKE
ENRICO SETTEHARALD RASCHEN
JOHANNA COHEN
SERGIO ACCETTURA**TECHNICIENS AQ, LOCALISATION**BENNY JOHNSON
CLEMENT MOSCADANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARDERNESTO RODRIGUEZ CRUZ
ETIENNE DUMONTGABRIEL URIARTE
GIAN MARCO ROMANO
GUINARA BIXBYIRIS LOISON
JAVIER VIDAL
JULIO CALLE ARPONLUCA MAGNI
MANUEL AGUAYO
MARTIN SCHÜKERMATTEO LANTERI
NAMER MERLI
NICOLAS BONINNORIKO STATON
PABLO MENÉDEZ
PATRICIA RAMONROLAND HABERSACK
SAMUEL FRANCA
SEON HEE C. ANDERSONSHAWN WILLIAMS-BROWN
SHERIF MAHDY FARRAGSTEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPERTONI LOPEZ
YURY FESHECHKA**ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL**AGNÈS ROSIQUE
ALAN MOOREBEN LAWRENCE
BEN SECCOMBE
BERNARDO HERMOSOCARLO VOLZ
DAN COOKE
DIANA FREITAGDOMINIQUE CONNOLLY
JAN STURM
JEAN PAUL HARDY
JESÚS SOTILLO

FLORIAN GENTHON

LIEU MANDEMAKERSMATT ROCHE
NATALIE GAUDSEN
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 WONGDIRECTRICE, MARKETING (ASIE)
DIANA TANMANAGER, MARKETING (ASIE)
DANIEL TANPRODUCEUR SÉNIOR DÉLÉGUÉ
ROHAN ISHWARLALPRODUCEUR DÉLÉGUÉ
SHARON LIMRESPONSABLE DE LA MARQUE
JASON DOUMANAGER, MARKETING (JAPON)
MAHO SAWASHIMAMANAGER, MARKETING (CORÉE)
DINA CHUNGRESPONSABLE SÉNIOR,
LOCALISATION
YOSUKE YANOCOORDINATEUR, TRADUCTION
PIERRE GUIJARROASSISTANT, TRADUCTION
YUSAKU MINAMISAWATAKE-TWO - OPÉRATIONS ASIE
EILEEN CHONG
VERONICA KHUAN
CHERMINNE TAN
TAKAKO DAVIS
RYOKO HAYASHITAKE-TWO ASIA - DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL
ERIK FORD
SYN CHUA
ELLEN HSUKELVIN AHN
PAUL ADACHI
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
AIKI KIHARA

JESÚS SOTILLO

FRED JOHNSONKEN 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 FIUAMO
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 CONSUMMATION

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

SOYON YUN

SJ DELUTSE

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 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 SUR
[HTTPS://WWW.2K.COM/WWE2K17](https://WWW.2K.COM/WWE2K17)

DROITS D'AUTEUR INTERNATIONAUX OBTENUS, UTILISÉS 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 DÉTENTEUR DES DROITS D'AUTEUR EST UNE INFRACTION AUX LOIS RELATIVES AUX DROITS D'AUTEUR.

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

CE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL », SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. 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 A L'USAGER PERSONNELMENT POUR UNE UTILISATION DE SAISIE, BUT QUE DE SORTIE, 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 DENATURÉES. VOUS NE VENEZ PAS L'AUTORISATION DE PRÉTENDRE QUE VOUS AVEZ CONCUL 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 A L'ÉTRÉ DOIVENT LE MENTIONNER, ET NE DOIVENT PAS ÊTRE PRÉSENTÉES COMME ÉTANT LE LOGICIEL ORIGINAL.

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

CE LOGICIEL EST FOURNI « TEL QUEL » PAR LES DÉTENTEURS DU COPYRIGHT ET LES CONTRIBUTEURS, SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. EN AUCUN CAS, NI LES CONTRIBUTEURS NI LES PROPRIÉTAIRES DES DROITS D'AUTEUR NE SERONT RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCIDENTEL, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE OU CONSEQUENT, 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 LA CAUSE ET LA NATURE DE L'ESPÉRÉ. LES CONTRIBUTEURS NE SERONT RESPONSABLES D'UN DOMMAGE INCONDITIONNEL 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

Cette grande logique limitée et si accord de licence (b-après), "Accord" peuvent être mis à jour par le site www.tale2games.com (ou à partir de "Entrez". Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un tel accord révèle votre acceptation de ses termes. **LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU EN INSTALANT, EXPLORANT OU UTILISANT LE "LOGICIEL". VOUS AVEZ CEPTÉ D'ETRE LIBRE DES TÉMOINS DE CET ACCORD LE "LOGICIEL" INCLUS TOUTES LES PARTIES DU PRESENT ACCORD, LES MANUELLES, L'ACCESSION, L'ÉMISSION ET LA DISTRIBUTION DES PARTIES SCRITS, ORALISÉES, VISUELLES, ET TOUTES LES AUTRES FORMES DE COMMUNICATION, Y COMPRIS, MAIS PAS SEULEMENT, L'ACHAT, LA LOCATION, LA LOCATION-ACHAT, LA LOCATION-VENTE, LA LOCATION-VENTE-ACHAT, ET LA LOCATION-VENTE-ACHAT-RETOUR. TOUTE UTILISATION DU LOGICIEL, LAISSE D'ETRE DE TOUTE AUTRE SUPPORT INCLUS, VOUS AVEZ CEPTÉ POUR LA PRÉSENTE LA PREMIÈRE PARTIE DU PRESENT ACCORD AVEC TAK-E-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DÉPONEUR DE LICENCE"), AINSI QUE LA CHARTRE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.tale2games.com/legal ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.tale2games.com/legal. Veuillez lire ATTENTIVEMENT CET ACCORD SI VOUS NE PENEZ PAS AUTORISÉ A OUVRIR, TELECHARGER, INSTALAR, COPIER OU UTILISER LE LOGICIEL.**

LICENCE

Sous réserve du présent accord et des conditions générales, le Donneur de l'usage vous concede par la présente un droit d'usage non exclusif, non transferables, limité et non révocabilable 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 limitation contraire. Vos droits de licence sont sujets à acceptation des termes du présent accord. Termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du présent Accord par le Donneur de l'usage (90 jours à partir). Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun droit ou propriété du logiciel ne vous soit transférée ou assigné, et que, si l'accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel, Le Donneur de l'usage conserve tout droit, telle et intégrer sur le présent Logiciel, y compris, sans y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques et effets audiovisuels, noms personnels, noms de personnes, histoires, dialogues, éloges, tristes éloges, 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 pratiques 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 entier ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de l'usage. Toute copie copiante, reproduisante ou distribuant le Logiciel ou toute partie de ce quelque façon que ce soit sur quelque support que ce soit, en entier ou en partie, toutes les fois ou le cas échéant, sans l'accord écrit préalable du Donneur de l'usage, sera considérée comme une violation de la loi sur le droit d'auteur et 50% supplémentaires d'amende allant jusqu'à 150 000 US\$ (150 000 US\$) par la personne qui a commis la contrefaçon et qui a supporté les biens, et ses coéquipiers. Le Donneur de l'usage pourra également protéger ses droits dans le cas d'une violation du présent accord. Les biens non expressément déclarés par cet accord sont conservés par

CONDITIONS DE LA LICENCE

Les copies d'ordinateur, d'exploitation communément appelé Logiciel - Distributeur, débiteur ou donneur de licence, lèvent, convertir ou faire entrer en une monnaie convertible (série définie en apéritif), ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, à moins qu'il n'ait été expressément protégé de la Donneur de licence : François, copies du Logiciel, en totalité ou en partie : Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition, ou l'utiliser pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; **Sauf** Specification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou n'importe à quel autre moyen) pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs postes ; **Utiliser** le Logiciel sur un disque ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exploitation du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM indiqué (dans cette intention ne signifie pas l'application de copies aux totalités ou parties pouvant être réalisées par l'utilisateur du Logiciel lui-même durant l'installation d'un fonctionnement plus efficacement) ; Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; **Réduire** concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; Utiliser ou modifier les règles, collecteurs ou autres programmes autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ; **Gérer** et imprimer tout terme, licence, identifiant ou code de conduite ou d'identification de l'utilisateur, ou tout autre moyen de désigner l'utilisateur, ou tout autre moyen de désigner l'utilisateur de recevoir les Logiciel, ou qui entraînent au moins une modification des règlements, modifications à l'accès, l'enregistrement du Logiciel, l'admission à un service tiers et/ou à un service de Donneur de licence, ou l'acquisition des copies numériques ; **Numériser** le téléchargement du Logiciel, l'admission à un nombre de séries uniques, l'enregistrement du Logiciel, l'admission à un service tiers et/ou à un service de Donneur de licence, ou l'acquisition des conditions et obligations liées à ce service ; **Transférer** ou donner à un tiers, ou à un autre, ou à un tiers autrement, les fonctionnalités nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctionnalités spécifiques, téléchargables, en ligne ou autrement (collectivement, les "Fonctionnalités spéciales") ; **Accéder** aux Fonctionnalités spéciales et utiliser à un Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série et/ou l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé, échangé, donné sous

DE LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune

copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, et toute autre portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence du Logiciel et/ou de la documentation jointe nécessitera une licence décernée par un autre court, comme indiqué ci-dessous. Le don (présentation) du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer ou céder à huit, donner ou céder à l'école, l'université ou à l'organisme de recherche.

La licence est une licence de type **non exclusive** et **non transférable**.
Le logiciel est fourni sous forme d'un code d'activation unique et non transférable. Il est destiné à être installé et exécuté sur un seul ordinateur et ne peut pas être installé sur plusieurs ordinateurs. Il est destiné à être utilisé par une seule personne et ne peut pas être transféré à une autre personne, en aucun cas, par vente, location ou autre moyen. Les fonctionnalités spéciales peuvent être utilisées si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-existante. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. **SANS EXCEPTION, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES OU LOGICIELS.** **PROTECTIONS TECHNIQUES** Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à empêcher l'accès sans préjudice à l'Logiciel. Ainsi, il peut contenir des fonctionnalités qui empêchent les copies non autorisées ou visant autrement à empêcher quiconque d'ouvrir les droits et licences limitées conférés par l'accès. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de droit, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans l'Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'accès à l'accès, l'accès à d'autres contrôles, paramètres de série et autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUEL

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

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels : Le Logiciel peut permettre à un tiers utilisant (i) d'utiliser une monnaie virtuelle et (ii) d'obtenir des accès et (certains droits limités pour) des biens virtuels au sein du Logiciel. (i) Indépendamment de l'utilisation de la technologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels repérés dans un droit de licence limité régit par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concede par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sous-jacents et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels pour l'usage personnel et pour l'usage personnel et commercial, y compris pour l'achat et la vente d'objets et de services sur les plateformes et les sites de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'est pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaîtrez et accepterez que le Donneur de licence puise modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou de droit de toute Monnaie virtuelle et Biens virtuels à tout moment, sans dans ces intérêts pour le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens de licence puise modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou de droit de toute Monnaie virtuelle et Biens virtuels à tout moment, sans dans ces intérêts pour le droit en vigueur.

sation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels prendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence aura de fourni le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les et/ou peut détruire la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

NER ET ACHETER de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels si l'accopagnement a une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, élever une chevre en jeu, ou faire une recherche dans une ville. Les Biens virtuels sont également disponibles pour l'acquisition d'un magasin en ligne par exemple, ou de tout autre magasin autorisé par la Monnaie de logiciels. Les documents de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, inclus mais non limité aux termes, les Conditions d'utilisation et l'Accord Utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concedeé par le Magasin de logiciels. Les utilisateurs de licence peuvent 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 avertissement de Monnaie virtuelle, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur l'application de l'application. Le donneur de licence obtient un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et par jour, ou pour utiliser selon le Logiciel en question. La licence à sa seule discrépance peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle pourront être crédité sur votre application. Tous les actes de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre application sont de votre responsabilité, et vous serez tenu responsable pour toute perte ou dommage causé par l'utilisation de la Monnaie virtuelle.

SER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la monnaie virtuelle et des Biens virtuels dans un ou plusieurs logiciels et/ou applications et/ou autoriser la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels pourront échanger à tout moment. Une Monnaie virtuelle et/ou une Biens virtuels dénommés officiellement dans

Le 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 en numéraire de votre Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels dans votre Compte Utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte Utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du Logiciel, par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels par perte ou par votre personnal revente. 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. Pour empêcher 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 www.EtakGames.com/support.

DÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en yus. Vous ne pourrez pas vendre, céder à un tiers, donner sous licence, louer ou convertir une monnaie virtuelle contre des biens et services en yus. Vous ne pourrez pas échanger contre des monnaies d'argent, une valeur monétaire ou une valeur matérielle, ni contre le Donneur de bourse ou contre toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne pourront pas être échangés contre une valeur monétaire, et le Donneur de bourse ou contre toute autre personne physique ou morale à l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre ce que vous le voudrez, y compris, mais sans s'y limiter, la monnaie réelle.

DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par la loi en vigueur de licence à la droit absolu de résilier, révoquer, contrôler, modifier, suspendre et/ou empêcher la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels comme l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous si vous le souhaitez à l'exercice de ces droits.

DE TRANSFERTS : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec ou que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence

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

EDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

ANTIE

ANTE L'ARRIVÉE : Le Donneur de licence vous garantit si vous êtes l'acheteur initial et l'origine du Logiciel est exacte de tout matériau et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. La Donneuse de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec l'ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été créé par le producteur du support du jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité; soit, le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle des sous-sistèmes du jeu. Le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. La Donneuse de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence; que le Logiciel fonctionnera avec vos autres; que le fonctionnement du Logiciel sera interrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel fonctionnera avec des programmes ou du matériel tiers ou avec les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice ou écriture fournie par le Donneur de licence à aucun représentant, distributeur, revendeur ou autre ne peuvent constituer garantie. Certaines limitations ne permettent pas l'application ou les limitations sur des garanties imposées ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions ou les limitations sur les garanties ou les limitations de garantie. Le donneur de licence accepte de rembourser gratuitement tout Logiciel s'avérant usé ou défectueux à votre avis. Si pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage dans la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant

défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenu le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le usage est dû à un usage abusif inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus. Excepté ce qui précile, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence. Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

INDEMNISATION

Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord. EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS résultant de la POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DÉFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATERIELS, LA Perte DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DÉFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATERIELS, OU LA Perte DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS A L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RESULTANT OU ASSOCIEES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE) DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ OU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX REEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE OU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RECLAMATIONS SUSMENTIONNÉES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX REEL PLUS FLEVE PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DOUZE (12) MOIS PRÉCÉDENTS. POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRÉSENT LOGICIEL, LA SOMME MAXIMALE DE 2005 (USD), CERTAINS ÉTATS PÉNALTÉS NEUROUENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DE 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 ILLÉGAUX SPÉCIFIQUES ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE. NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RESEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RESEUX RELATIFS TIERCES. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUVENT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS N'AVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIROUENT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NE DÉSIGNONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE LIEN OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS.

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cesserà 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 bâchement d'agent ou tout autre activité illégale, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, et compris mais sans s'y limiter, les Conditions de licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruire et/ou supprimer toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. S'il vous réinstalle le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés et toutes ses composantes en votre possession sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. A la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN. Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1) et (v) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (v) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-18. Le cas échéant, Le Contractant/Patellite est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

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

TAXES ET DÉPENSES. Vous seriez responsable et de devoir payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs 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 s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous a été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourrez 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 démêlés.

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

DIVERS. Si 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 locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se sitent dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure at leu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienna, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord. Toute autre condition du CLIFJ 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 délégué de la trame sonore Sean « Diddy » Combs alias « Puff Daddy » en coproduction avec Revolt Media & TV LLC et Bad Boy Entertainment LLC.

© 2005-2011 Take-Two Interactive Software et ses filiales. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques de commerce et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous les éléments suivants propres à la WWE (programmation, noms des participants, images, photos, apparences, slogans, techniques de catch, marques de commerce, logos et droits d'auteur) sont la propriété exclusive de la WWE et de ses filiales. © 2010 WWE. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce, logos et droits d'auteur appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



REVOLT