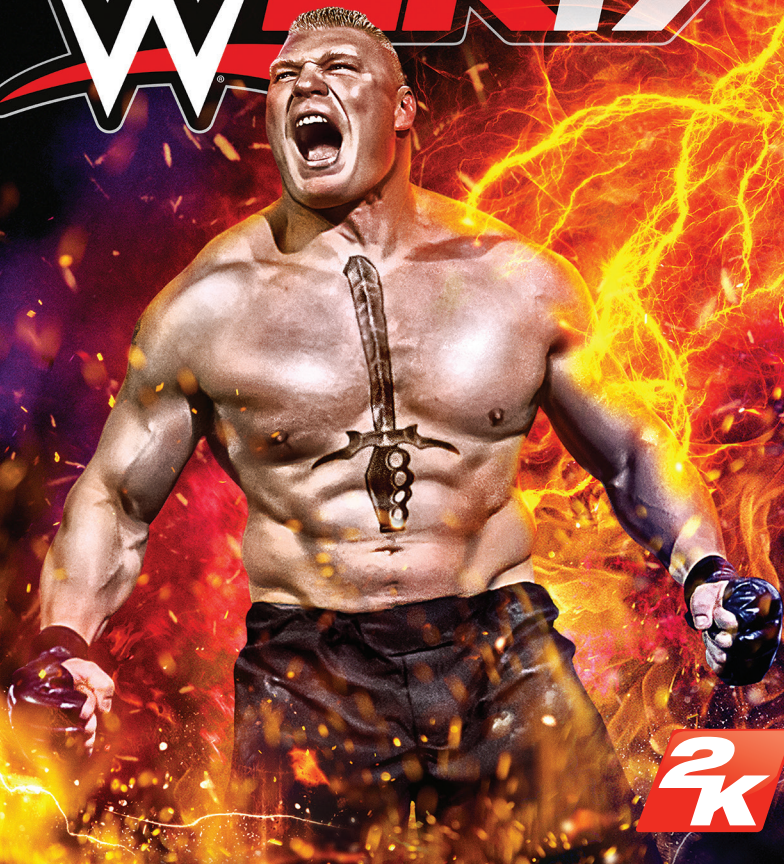


WWE 2K17



2K





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

POUR COMMENCER

Système PlayStation®4

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

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

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

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

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



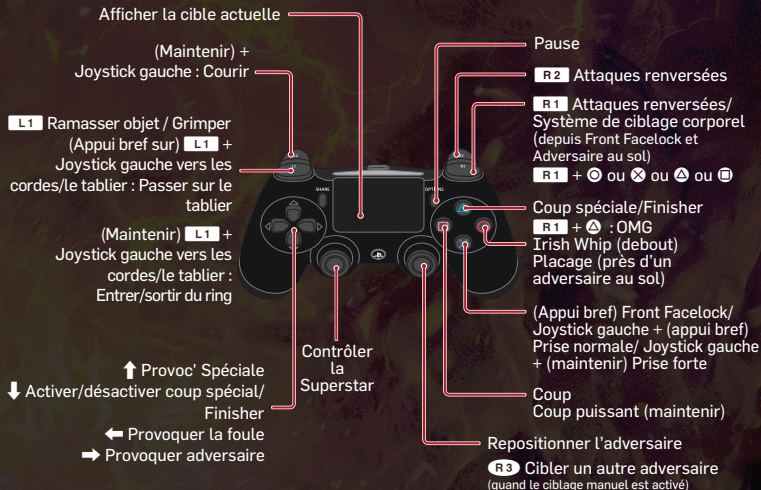
Trophées En réalisant certains objectifs d'un jeu, vous pouvez gagner des « trophées ». Vous pouvez ensuite comparer et partager vos trophées. Remarque : les trophées sont réservés aux comptes Sony Entertainment Network.



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

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

CONFIGURATION DE LA MANETTE



PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/ATTQUES

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

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

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

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

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

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

Images 3D

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

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

Conseils de sécurité pour la manette sans fil DUALSHOCK®4

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

Avis de sécurité sur la manette de détection de mouvements

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

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

COMMANDES DU JEU

ENCHAÎNEMENTS DE PRISES

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

PRISES

Prise normale :

Joystick gauche ↑/↓/←/→ + ×

Prise forte :

Joystick gauche ↑/↓/←/→ + maintenir ×

Faire tourner l'adversaire :

Joystick droit ← ou →

Snapmare en position assise :

Joystick droit ↓

FRONT FACELOCK

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

Attaque (prise) :

Joystick gauche ↑/↓/←/→ + ×

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

Soumission : Maintenir ×

Frapper : □

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

Irish Whip : ○

Relâcher Front Facelock: L1

Ciblage corporel : R1 + ○ ou × ou △ ou □

REPOSITIONNER L'ADVERSAIRE

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

ADVERSAIRE AU SOL

Soulever l'adversaire : Joystick droit ↑

Retourner l'adversaire : Joystick droit ←/→

Soulever l'adversaire en position assise :
Joystick droit ↓

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

Prise : ×

Attaque puissante : Maintenir □

Soumission : Maintenir ×

Ciblage corporel : R1 + ○ ou × ou △ ou □

SOUSSION

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

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

SOUSSIONS (ALT.)

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

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

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

TOMBÉS

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

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

Tombés avec triche

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

CONTRES

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

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

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

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

ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN :

Faire tourner l'adversaire : Joystick droit ◀/▶

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

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

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

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

ÉCHELLE

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

ROULADE

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

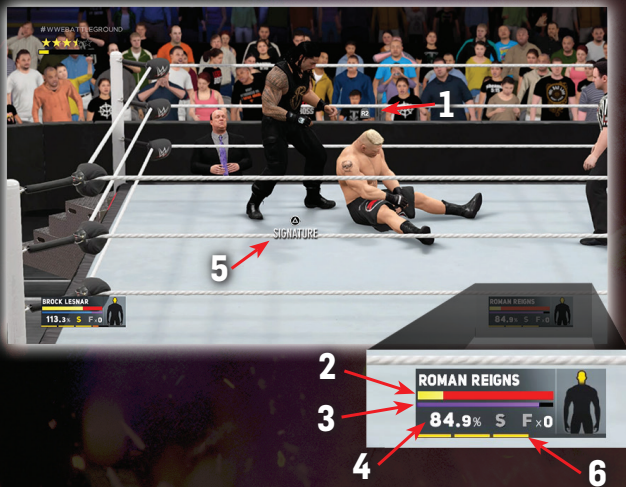
TABLE

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

VISÉE MANUELLE

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

ÉCRAN DU JEU



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

CRÉATIONS WWE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CUSTOM

FACE

BODY

ATTIRE

NAME INFORMATION

PERSONAL INFORMATION

OPTIONS

ACCEPT

HEIGHT 6'5"

WEIGHT 296 lbs

HEAVY WEIGHT



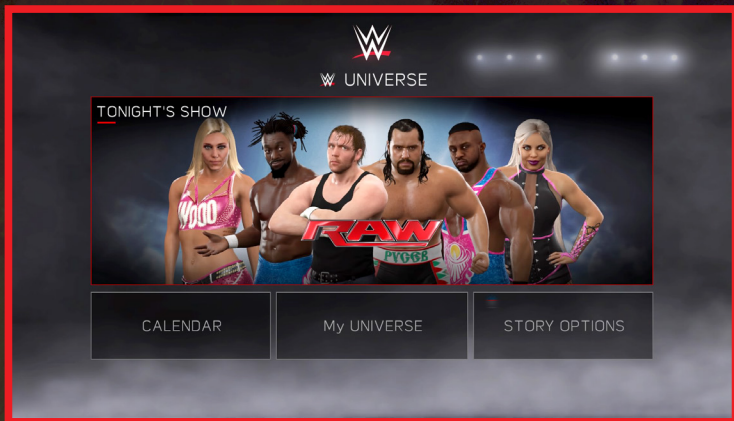
ATTIRE SLOT 1

SUPERSTAR

RING ATTIRE

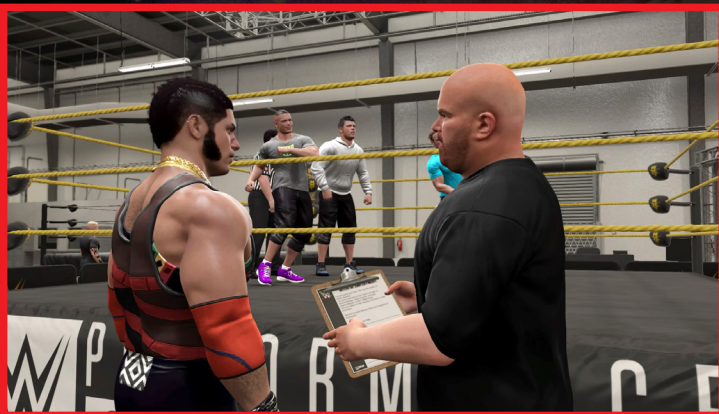
MODE UNIVERS WWE

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



MODE MA CARRIÈRE

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



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



WWE
HOME

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



WWE 2K17 - CRÉDITS DU JEU

YUKE'S

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

DIRECTEUR TECHNIQUE
HIROKI UENO

DIRECTEUR CRÉATIF SÉNIOR
TAKU CHIHAYA

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

DIRECTEURS ARTISTIQUES SENIORS
YOSHIO TOGIYA
GEORGE K ITO
MAKIO YAMANAKA

DIRECTEURS TECHNIQUES SÉNIORS
TAKASHI TAKEZAWA
TAKANORI MORITA
AKITSUGU HIRANO

DIRECTEURS TECHNIQUES
TSUKASA KATO
HIROSHI FUKUDA
SHUNSUKE HANABUSA

DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERFACE
KAZUNARI NIKE

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

DIRECTEUR, CONCEPTION DU JEU
SHINSUKE GOTO

DIRECTEURS ARTISTIQUES
KOJI MAKINO
TAKASHI KOMIYAMA
MASAHIRO NAKATANI
ARI SAWADA

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

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

**DIRECTEURS TECHNIQUES
ASSISTANTS**
REIJI SATO
KOJI HAYASHI
JUNICHI TAGUCHI

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

PROGRAMMEURS
KOICHI SATO
KOUSUKE HAYASHI
MASAKI SAITO
KOJI KURI
EMI ISHII
TSUYOSHI KOBAYASHI
TAKUMI HIROKAWA
HIDENORI MASAKI
CHIFUMI UENAKA
RYOUEI HOSOKAWA
SHINGO SOGABE

YUKI AWAZU
HAO CHENG
KOUSUKE SAITO
HIROSHI KANDA
SOTARO ARAKAWA
SHINYA UENO
YUSUKE KAKUMOTO
JUNYA UEDA
HIDEHIRO BUSHISUE
TAICHI NAGANO
TAKAFUMI YASUDA
YUZURU NAKAMURA
JUNICHI OHTANI
TENMARU TAKASAKI
KAZUHO KANEYA
HARUKA ISOGAI
YUUKI NAKAJIMA

ASSISTANT MANAGER, PROGRAMME
FUMIO YURUGI

ASSISTANTS, PROGRAMME SYSTÈME
SHINGO YONEDA
TADASHI NAKAMURA

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

CONCEPTEURS PRINCIPAUX
HIDEKAZU TANAKA

KENJI NAKAMURA
SHINICHI MIYAMOTO
TETSUYA SETA
BRYAN WILLIAMS

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

CONCEPTEURS, SON
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI

INFOGRAPHISTE SÉNIOR, MODELAGE
NOBUYUKI FUKASAWA

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

INFOGRAPHISTES, MODELAGE
KAZUYUKI ISAYAMA
MIHO HASHIMOTO

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

**DIRECTEUR ARTISTIQUE ASSISTANT,
INTERFACE**
SATOSHI KAKUTANI

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

**DIRECTEURS ASSISTANTS,
ANIMATION**
CHIZURU OGURA
MITSUO SHIMIZU

TAKASHI WATANABE
YUKI AKABA

ANIMATEURS PRINCIPAUX

DAIJIRO KAKINUMA
TATSUYA MAKI
TAKAHIRO OSHIDA
TATSUYA SHIMOZAKI
KAZUYA INOUE

ANIMATEURS

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

**ASSISTANTS, DÉVELOPPEMENT
DU JEU**

NAOTO KUGE
MUNECHIKA SUZUKI
JUNICHI HIRAOKA
SAYAKA MORISHIMA
MASATO NOJIRI

DIRECTEURS ASSISTANTS, AQ

MASAKI IZUOKA
RYO OHURA

MANAGER PRINCIPAL, AQ

MASAYUKI SONEDA

TESTEURS PRINCIPAUX

TAKAMASA UCHIDA
KINO SAKAGAMI

TESTEURS

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

MANAGER, TRADUCTION

DEREK KESSLER

TRADUCTEURS

LEO KING
MITSUE OTAKI

PHOTOGRAPHES, OBJECTIFS

SHUN YAMAGUCHI
YOKO SATO

SOUTIEN INFORMATIQUE

KENTARO SETO
KOJI TOMITA
KAZUNORI NAKAGAWA
SYUJI MATSUDAIRA

SOUTIEN ADMINISTRATION

YUKINOBU KIMURA
TSUNEHARU SASAKI
JUNKO MIYAMOTO
SATOMI TAKAO
NATSUKO HAGIWARA

SERVICE JURIDIQUE

KEIKO SAKAGUCHI
YASUYUKI YAMAMOTO

SERVICE FINANCIER

NAOKI HAMA
HIROTOMO TANIGUCHI

SUGARCUT LLC.

RYU TAKADA
TOSHIJI HAZUMI
AKIHISA SHIOTA
YUICHI ASHIBE
AIKA OKADA
NOBUYUKI BANSYO

AMZY CO., LTD.

KAZUHIRO MATSUDA
KAORU MIZOGUCHI
RYUSUKE WATANABE
TOMOHIRO GOTO
TAKAHIRO HARA

SOUND AMS INC.

MOMO MICHISHITA
KOTARO TAMURA
CHAN KEAN YI
TETSUYA SHIRAKAWA
MUNENORI NAKANO
WOOSUK NA
TAKAFUMI NIWANO
MAKIO ABE
YUTA OGASAWARA

SAYAKA WATANABE
ZHANG TAO
YUICHI ISHIKAWA
MINA YOSHIJIMA
KAZUKI TAMURA

STUDIOFAKE CO., LTD.

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

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD.

KAI GUSHIMA
MAYANK RAJPOOT
KARAN VERMA
SHASHANK SARCAR
SHALINI MATHUR
SURYA PASWAN
JOGA BIR SINGH
DEEPAK RAWAT
HIMANSHU VARSHNEY
MANISH MALIK
UDAY THAKUR
SURENDER SINGH
NARESH PAWAR
SANDEEP SINGH
JAS DHIMAN
MANISH PRASAD
SHUBHAM
DHARMESH SERERIYA
RADHESHYAM
KAUSHIK JAIN
BRIJESH RAJPUT
A. SENDIL KUMAR
CHITRANG BHATTI
SAURABH BHANDARI
SAIF AHMAD
VIKRAM HEIRANGKHONGJAM
VARUN KUMAR
ANIL SINGH
ADITYA DWIVEDI
DEVANSHU TYAGI
MTEKO NAKAJIMA
SUNAHA HIRAOKA
NEHA BANSAL
VIKRAM
AMBU MANI
SIDDHANT MOHAN
LALITHA CHANDRAN
SUJANITHA SHANKAR
BHAVNA DHAWAN
ANSHU ALMEIDA

KYOS CO., LTD.
NAOKO KINO
AYUMU MIURA

VIRTUOS LTD.

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

FOG STUDIOS

PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL
ED DILLE

RESPONSABLE DE COMPTES
JEREMIAH CHOW

LIMITED SLIP STUDIOS, INC.

RESPONSABLE
KEVIN WRIGHT

PRODUCTION
CHRIS SANTANGELO
BRAD GARNEAU

**INFOGRAPHISTES, MODÈLES/
TEXTURES**

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

MINELoader

**DIRECTEUR DE LA PRODUCTION
ARTISTIQUE**
XU ZHEN

PRODUCTEUR ARTISTIQUE
WANG WEI

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
HU HAIJIANG

MANAGER, PROJET
LI NING

DIRECTEURS ARTISTIQUES
LI NING
ZHAO YAN

WINKING ENTERTAINMENT

JACK ZHAO
SAM YU
SUNNY ZHU

ORIGINAL FORCE LTD

P.-D. G.
HARLEY ZHAO

PRODUCTRICE
SHIRLEY TANG

MANAGER, PROJET
NANCY CHEN

MANAGER ASSISTANT, PROJET
SHAWN WU

DIRECTEUR ARTISTIQUE
CHENG LIANG

RESPONSABLE, ÉQUIPE
XIAODONG HAN

CHEF DE PROJET (VISUELS)
YONGCHUN XIE

CHEF DE PROJET (TECH)
QIAN WANG

VÉRIFICATION QUALITÉ (VISUELS)
YANG ZHANG

YALI GAO
XIUJUAN KONG

VÉRIFICATION QUALITÉ (TECH)
YUHUA WANG
LEI LU

INFOGRAPHISTES (VISUELS)

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

INFOGRAPHISTE (TECH)
SHUNPENG CHEN

LEMON SKY GAMES & ANIMATION

**3D SYSTEMS / GENTLE GIANT
STUDIOS**

PAULIE SCHRIRER
SHUN KIM
DANIEL STILLEY
GEORGE GEORGY

BALAYAGE NUMÉRIQUE ET

RÉTOPOLOGIE

PIXELGUN STUDIO

DIRECTEUR CRÉATIF
ANTON DAWSON

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
MAURICIO BAIOCCHI

SUPERVISEUR, INFOGRAPHIE
BRIAN FREISINGER

INFOGRAPHISTES
SUNNY MAHL
ALISON KELLOM

**ENTREPRISES SUPPLÉMENTAIRES
(COLLABORATION)**

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

**CRÉATION MÉDIA VIDÉO FOURNIE
PAR PONDS**

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

YUKE TANIGUCHI
TATSUHIKO SUGIMOTO
MASAMICHI ITO
ALL YUKE'S STAFF

PUBLIÉ PAR 2K

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

**ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DES
CONCEPTS VISUELS**

PRÉSIDENT
GREG THOMAS

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
MARK LITTLE

PRODUCTEUR SÉNIOR
ARNAUD FREY

PRODUCTEUR
ALEXANDER JONES

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
ANDREW KRENSKY

MANAGER, LICENCE
STEVE ISLAS

ASSISTANT DE PRODUCTION
DINO ZUCCONI

CONCEPTEUR SÉNIOR
JASON VANDIVER

CONCEPTEURS
CRISTO KYRIAZIS
DAVID FRIEDLAND

DEREK DONAHUE
RAMELLE BALLESCA

CONCEPTEUR ASSISTANT
LAURA SCHLATMANN

INGÉNIEUR EN LIGNE SÉNIOR
IGOR PEVAC

STAGIAIRE, PRODUCTION
NATHAN CRAIG

DIRECTEUR DU STUDIO SON, AUDIO
JOEL SIMMONS

DIRECTEUR DU SON, AUDIO/SON
VINCE PONTARELLI

MANAGER DU SON, AUDIO
SEAN CHARLES

CONCEPTEUR PRINCIPAL, AUDIO/SON
JOSH JONES

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

PRODUCTEUR ASSOCIÉ, AUDIO
PATRICK JARRET

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

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

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :
STEVE ISLAS
RYAN KATZ

DIRECTEUR CRÉATIF
LYNELL JINKS

**INFOGRAPHISTE PRINCIPAL,
PERSONNAGES**
JONATHAN GREGORY

**INFOGRAPHISTE SÉNIOR,
PERSONNAGES**
YUKI TAKAHASHI

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

ANIMATEUR PRINCIPAL
JESSICA WU

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

MANAGER, TRADUCTION
YURI TANAKA

TRADUCTEURS
AKANE YAMAMOTO
ANNE AWAYA
TOMOMI KOSAKA

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

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

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

PHOTOGRAPHE
DAVID KNOX

PHOTOGRAPHE ASSISTANT
SHANE BARTLETT

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

SERVICES DE TRADUCTION EXTERNES
JUNKO KUSUDA
MITSURU SAYO
REIKO FUJIMOTO

DIGITAL HEARTS USA INC.
DAIJI HAMAZAKI

DANIEL CASTILLO
ERIC KWAN
JOHN YAMAMOTO
RYO YAMAGUCHI
SATOMI AIHARA
YOSHITO TAKENAKA

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS
KENNY LAYNE
BRANDON SILVESTRY
SHAUN RICKER
SANATANA GARRETT
TRACY SHARRER
MICHAEL SHARRER
SCHUYLER ANDREWS
MICHAEL BRENDLI
RYAN CLARK
THEODORE PERKINS
TYSHAUN WHITSON
GREG MARASCULO
MARTIN RUBALCABA
JONATHAN FIGUEROA
MICHAEL HETTINGA

UXMAGICIANS INC.

DIRECTEUR CRÉATIF
ALFONZO "ZO" BURTON

DIRECTEUR CRÉATIF
JOZIAS DAWSON

CONCEPTEUR SÉNIOR, IU/UX
KRISTIAN AKERSTROM

**SERVICES DE MISE EN ŒUVRE
EN LIGNE**

PIXELTAMER.NET

P.-D. G.
CARSTEN ORTHBANDT

INGÉNIEUR, RÉSEAU
CHRISTOPH PECH

2K PUBLISHING

PRÉSIDENT
CHRISTOPH HARTMANN

DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION
DAVID ISMAILER

**PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DES
SPORTS**
GREG THOMAS

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

2K - DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF
JOSH ATKINS

DIRECTEUR CRÉATIF
ERIC SIMONICH

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

CATHY NEELEY

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

DAVID REES

MANAGER, TESTS UTILISATEURS

FRANCESCA REYES

CHEERCHEUR, UTILISATEURS

JONATHAN BONILLAS

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

MARK JAMES

DIRECTEUR, INGÉNIERIE

DAVID R. SULLIVAN

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

LOUIS EWENS

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

KRIS DEMARTINI

INGÉNIEUR SÉNIOR, LOGICIEL

MITCHELL FISHER

INGÉNIEURS, LOGICIELJACK 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 ASSOCIÉSDOUG TYLER
NICK PVLVANAINEN**DIRECTEUR ARTISTIQUE, INTERNET**

GABE ABARCAR

DIRECTEUR, SITE WEB

NATE SCHAUMBERG

CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB

KEITH ECHEVARRIA

DÉVELOPPEUR SÉNIOR, WEB

ALEX BEUSCHER

DÉVELOPPEUR, WEB

GRYPHON MYERS

PRODUCTEUR, SITE WEB

TIFFANY NELSON

MANAGERS SÉNIORS, CANAL**MARKETING**
ANNA NGUYEN

MARC MCCURDY

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

**MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIAT
ET LICENCES**

ASHLEY LANDRY

MANAGER, PROJET INTERNATIONAL
BEN KVALO

DIRECTRICE SÉNIOR, ÉVÉNEMENTS
LESLEY ZINN ABARCAR

MANAGER, ÉVÉNEMENTS
DAVID ISKRA

DIRECTEUR, SERVICE CLIENTÈLE
TMA SOMERS

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE
DAVID EGGERS

COORDINATEUR, SERVICE CLIENTÈLE
JAMIE NEVES

RESPONSABLE, SERVICE CLIENTÈLE
CRYSTAL PITTMAN

**ASSOCIÉS SÉNIORS, SERVICE
CLIENTÈLE**

ALICIA NIELSEN
RYOSUKE KUROSAWA

COORDINATEUR, BASE DE DONNÉES
MIKE THOMPSON

2K OPERATIONS

V.-P. SÉNIOR, CONSEIL
PETER WELCH

CONSEIL
JUSTYN SANDERFORD
AARON EPSTEIN

V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION
STEVE LUX

DIRECTRICE, OPÉRATIONS DU LABEL
RACHEL DIPAOOLA

DIRECTEUR DES ANALYSES
MEHMET TURAN

ANALYSTE SÉNIOR, DONNÉES
ADAM DOBRIN

ANALYSTE SENIOR
TUOMO NIKULAINEN

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS
DORIAN REHFELD

**MANAGER MARKETING,
PARTENAIRES**
DAWN EARP

EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS
XENIA MUL

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
AARON HISCOX

2K IT ET OPÉRATIONS EN LIGNE

DIRECTEUR SÉNIOR, 2K IT
ROB ROUBUSH

**RESPONSABLE SÉNIOR, SERVICE
INFORMATIQUE**

BOB JONES

MANAGER SÉNIOR, RÉSEAU
RUSSELL MAINS

INGÉNIEUR SÉNIOR, SYSTÈMES
JON HEYSEK

INGÉNIEURS, SYSTÈMES EN LIGNE
ANDREW BASTIEN

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

MANAGER, NOC
VACLAV DOLEZAL

INGÉNIEUR, SYSTÈMES DE SÉCURITÉ
LEE RYAN

INGÉNIEUR, RÉSEAU
DON CLAYBROOK

ADMINISTRATEURS, SYSTÈMES
FERNANDO RAMIREZ

TAREQ ABBASSI
SCOTT ALEXANDER
DAVIS KRIEGHOFF

ANALYSTE INFORMATIQUE
MICHAEL CACCIA

ASSURANCE QUALITÉ 2K

V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ
ALEX PLACHOWSKI

**MANAGER DES TESTS, ASSURANCE
QUALITÉ**

JEREMY FORD

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

SCOTT SANFORD

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

JOSH LAGERSON

CHEF ASSOCIÉ, PROJET
MATT NEWHOUSE

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

CHRIS ADAMS
NATHAN BELL

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS, AQ

JOSHUA COLLINS
ZACK GARTNER
JARED SHIPPS
JORDAN WINEINGER

TESTEURS SÉNIORS

CARLOS ANAYA
ASHLEY CAREY

JR DABINETT
DAVID DRAKE
SHAYLEA GALLAGHER
ANDREW GARRETT
JUSTIN HANDLEY
GREG JEFFERSON
ADAM JUNIOR
ROBERT KLEMPNER
KRISTINE NACES
MICHELLE PAREDES
JONATHAN VILLARIASA
JUSTIN WOLF

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINA **CHENGDU**

DIRECTEUR, ASSURANCE QUALITÉ
ZHANG XI KUN

ASSURANCE QUALITÉ
STEVE MANNERS

RESPONSABLE, ASSURANCE QUALITÉ
HUANG CHENG

TESTEUR SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ
DENG JIAN

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ
LU YI

ZHUO YU
WANG PENG TAO
ZHANG YI HAO
ZHANG XIAO PENG
GE XING

WANG YING
SONG QIAN
FAN HAO RAN
WU JIANG QIAO

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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

2K INTERNATIONAL

V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION
MURRAY PANNELL

DIRECTEUR, COMMUNICATIONS ET MARKETING INTERNATIONAUX
JON ROOKE

DIRECTEUR, PRODUCTION MARKETING INTERNATIONALE
DAVID HALSE

RESPONSABLE, PRODUIT INTERNATIONAL
AURELIEN PALLEGAMAGE

RESPONSABLE, PRODUIT INTERNATIONAL
NICOLAS STEMELÉN

MANAGER SÉNIOR, RP INTERNATIONALES
WOUTER VAN VUGT

DIRECTEUR, RP INTERNATIONALES
ROISIN DOYLE

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

MANAGER, TERRITOIRES INTERNATIONAUX
WARNER GUINÉE

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

MANAGER, TRADUCTION ET SERVICES CRÉATIFS

NATHALIE MATHEWS

MANAGER PRINCIPAL, PROJET
EMMA LEPEUT

ÉQUIPE DE CONCEPTION

TOM BAKER
JAMES QUINLAN
JAMES CROCKER

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES
SYNTHESIS

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
SAJJAD MAJID

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

DIRECTEUR AQ, LOCALISATION
JOSÉ MIÑANA

INGÉNIEUR, MATRIÇAGE
WAYNE BOYCE

TECHNICIEN, MATRIÇAGE
ALAN VINCENT

TECHNICIEN AQ SÉNIOR, LOCALISATION
OSCAR PEREIRA

RESPONSABLE PROJET AQ, LOCALISATION
FLORIAN GENTHON

RESPONSABLES, AQ LOCALISATION
ALBA LOUREIRO
ELMAR SCHUBERT
JOSE OLIVARES

RESPONSABLE ASSOCIÉ, AQ LOCALISATION
CRISTINA LA MURA

TECHNICIENS AQ PRINCIPAUX, LOCALISATION
CHRISTOPHER FUNKE

ENRICO SETTE
HARALD RASCHEN
JOHANNA COHEN
SERGIO ACCETTURA

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION
BENNY JOHNSON
CLEMENT MOSCA
DANIEL IM
DAVID SUNG
DIMITRI GERARD
ERNESTO RODRIGUEZ CRUZ

ETIENNE DUMONT
GABRIEL URIARTE
GIAN MARCO ROMANO
GULNARA BIXBY
IRIS LOISON
JAVIER VIDAL
JULIO CALLE ARPON
LUCA MAGNI
MANUEL AGUAYO
MARTIN SCH?KER
MATTEO LANTERI
NAMER MERLI
NICOLAS BONIN
NORIKO STATON
PABLO MENÉNDEZ
PATRICIA RAMÓN
ROLAND HABERSACK
SAMUEL FRANÇA
SEON HEE C. ANDERSON
SHAWN WILLIAMS-BROWN
SHERIF MAHDY FARRAG
STEFAN ROSSI
STEFANIE SCHWAMBERGER
TIMOTHY COOPER
TONI LÓPEZ
YURY FESECHKA

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

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

TAKE-TWO - OPÉRATIONS INTERNES

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

ÉQUIPE 2K ASIA

DIRECTION GÉNÉRALE, ASIE
JASON WONG

DIRECTRICE, MARKETING (ASIE)
DIANA TAN

MANAGER, MARKETING (ASIE)
DANIEL TAN

PRODUCTEUR SÉNIOR DÉLÉGUÉ
ROHAN ISHWARLAL

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ
SHARON LIM

RESPONSABLE DE LA MARQUE
JASON DOU

MANAGER, MARKETING (JAPON)
MAHO SAWASHIMA

MANAGER, MARKETING (CORÉE)
DINA CHUNG

**RESPONSABLE SÉNIOR,
LOCALISATION**
YOSUKE YANO

COORDINATEUR, TRADUCTION
PIERRE GUIJARRO

ASSISTANT, TRADUCTION
YUSAKU MINAMISAWA

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

**TAKE-TWO ASIA - DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL**
ERIK FORD

SYN CHUA
ELLEN HSU
KELVIN AHN
PAUL ADACHI
FUMIKO OKURA
HIDEKATSU TANI
AIKI KIHARA
FRED JOHNSON
KEN TILAKARATNA
ANNA CHOI
JOOKYOUNG HYUN
CYNTHIA LEE
ZACHARY ZAINUDDIN

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

STRAUSS ZELNICK
KARL SLATOFF
LAINIE GOLDSTEIN
DAN EMERSON
JORDAN KATZ
DAVID COX
ÉQUIPE COMMERCIALE TAKE-TWO
ÉQUIPE DES VENTES NUMÉRIQUES
TAKE-TWO
ÉQUIPE DES RÉSEAUX COMMERCIAUX
TAKE-TWO
SIOBHAN BOES
HANK DIAMOND
ALAN LEWIS
DANIEL EINZIG

CHRISTOPHER FIUMANO
PEDRAM RAHBARI
JENN KOLBE
ÉQUIPE 2K SI
GREG GIBSON
ÉQUIPE JURIDIQUE TAKE-TWO
DAVID BOUTRY
JUAN CHAVEZ
RAJESH JOSEPH
GAURAV SINGH
ALEXANDER RANEY
BARRY CHARLETON
JON TITUS
GAIL HAMRICK
TONY MACNEILL
CHRIS BIGELOW
BROOKE GRABRIAN
KATIE NELSON
CHRIS BURTON
CHRISTINA VU
BETSY ROSS
PETE ANDERSON
OLIVER HALL
MARIA ZAMANIEGO
NICHOLAS BUBLITZ
NICOLE HILLENBRAND
DANIELLE WILLIAMS
GWENDOLINE OLIVIERO
ARIEL OWENS-BARHAM
KYRA SIMON
ASHISH POPLI
WALLACE ELTUS

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

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

V.-P., LICENCE INTERACTIVE
ED KIANG

DIRECTEUR, JEUX
DAVID WOLDMAN

**MANAGER, ASSURANCE MARQUE
GLOBALE**
ASHLEY ZUZIK

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

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

V.-P., MARQUE ET DÉVELOPPEMENT
ROB CINGUINA

PRODUCTEURS SÉNIORS
MIKE CALABRESE
MICHAEL BEARD
MARC POMARICO

DIRECTEURS DE PRODUCTION
CHRIS LAWLER
GAVIN O'SHEA

PRODUCTEUR ASSOCIÉ PRINCIPAL
ALEX PIERCE

PRODUCTEUR
PAUL VERBITSKY

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
KEVIN SUTTON

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

ÉDITION
KEN BERCHEM
KEVIN MATTICE
MIKE LEE
SLIM SIMON

**VICE-PRÉSIDENT, PRODUCTION ET
VISUELS**

CHRIS SICILIANO
DIRECTEUR SÉNIOR, 3D
KEVIN CALLAHAN

DIRECTEUR SÉNIOR, 2D
DAN ORMSBY

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

COORDINATEURS, PRODUCTION
AMANDA WICKHAM
LEE MAURO

RESPONSABLE, PRODUCTION
SUSAN SCHULTZ

DIRECTEURS ARTISTIQUES
SOYUN YUN
SU DELUISE

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

CONCEPTEURS GRAPHIQUES 2, 2D

SEAN MATOS
PAUL ROBINSON
GAETAN DESIMONE
COREY PETRINI

CONCEPTEUR GRAPHIQUE 1, 2D

DEREK RAGOS

CONCEPTEUR GRAPHIQUE JUNIOR, 2D

AVERY SUTTON

VICE-PRÉSIDENT, PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

LAUREN A. DIENES-MIDDLEN

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE

FRANK VITUCCI

ARCHIVISTES ASSOCIÉS, PHOTOS

JOSHUA TOTTENHAM
JD SESTTO

RÉDACTEUR JUNIOR

STEVE URENA

DIRECTEUR CRÉATIF

JOHN F. JONES II

DIRECTEUR CRÉATIF, LICENCE INTERNATIONALE

JOE GIORNO

VICE-PRÉSIDENT SENIOR, SERVICES CRÉATIFS

STAN STANSKI

V.-P., OPÉRATIONS TALENTS

MARK CARRANO

MUSIQUE

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ, BANDE-SON

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

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

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

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

AUX DRÔITS D'AUTEUR.

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

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

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

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

2. LES VERSIONS AYANT LA SOURCE
ALTÉRÉE DOIVENT LE MENTIONNER,
ET NE DOIVENT PAS ÊTRE 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
IMPLIQUÉE, MAIS DE MANIÈRE
NON EXHAUSTIVE, LES GARANTIES
IMPLIQUÉES DE VALEUR MARCHANDE,
DE FORME POUR UN BUT PARTICULIER
SONT REJETÉES. EN AUCUN CAS, LA
FONDATION OU LES CONTRIBUTEURS
NE SERONT RESPONSABLES DE
TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT,
ACCIDENTEL, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE
OU CONSÉCUTIF (COMPRENANT
L'ACQUISITION DE BIENS OU
SERVICES DE REMPLACEMENT;

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

TOUTES LES MARQUES
APPARTIENNENT À LEURS
PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS.

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

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logicielle limitée et cet accord de licence (ci-après l'Accord) peuvent être à jour régulièrement. La dernière version de date plus récente sur le site www.take2games.com/edu (ci-après le "Site Internet"). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un nouveau version implique votre acceptation de ses termes. LE LOGICIEL EST VOTRE BIEN ET NE VOUS EST PAS VENDU EN INSTANTANÉ, CEPIANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. LE LOGICIEL ET TOUTES LES LOGICIELS SONT INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD. LES MANUELS D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE ET TOUTES LES COPIES DESOITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS PAR LOUVERTURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, LA COPIE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL, ANSI QU'IL TOUT AUTRE SUPPORT AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE") ANSI QU'LA CHARTRE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUTS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORIZÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'installation du Logiciel et expirent à la date de destruction du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après). Le Logiciel vous est proposé sous droit, et vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du Logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de licence. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement tous les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis et dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 \$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : - Exploiter commercialement le Logiciel ; - Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible (comme défini ci-après) ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence ; - Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; - Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie à des fins de diffusion sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; - Spécifier ou mentionner le nom du Logiciel ou le présent Accord, ou permettre à celui-ci de le faire sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ; - Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de continuer l'exploitation du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies faites ou parties pour être utilisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ; - Utiliser ou copier le Logiciel dans un cadre de jeu électronique ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; - Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interférer, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; - Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; - Générer ou employer tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ; - Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ; - Enfreindre n'importe quel terme, chartre, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; - Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit code, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion. **ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES :** Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à une fonction du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctionnalités, débloqués, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les "Fonctionnalités spéciales"). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une monnaie virtuelle convertible ou enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe s'appliquent sur tous les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité d'une copie physique du Logiciel pré-enregistré à sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris des copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que la destination accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence d'une copie pré-enregistrée ne nécessite aucune démarche de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. **SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL. PROTECTIONS TECHNIQUES :** Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès à certains contenus, services et/ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres paramètres, données, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisée du Logiciel, ou toute portion ou composant de celui-ci, y compris, tout, matériellement ou autrement. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces dispositifs de sécurité, sauf si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Sauf si le droit de vigueur l'autorise, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, sans s'y limiter, à tous les services et produits liés à tout moment et sans préavis, pour quelque raison que ce soit. **CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR :** Le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des créations d'items, un design de voiture, un quelconque ou des vidéos des séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que les contributeurs tiers de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits de vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit informationnel exclusif, perpétuel, inviolablement, entièrement transférable et sous-licenceable de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel à ses produits et services dérivés, incluant, sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les parties, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence de vos autres œuvres de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture de l'accord avec **CONNEXION À INTERNET :** Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. **COMPTES UTILISATEURS :** Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tierce ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous devez vous servir pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

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

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels : Le Logiciel peut permettre à l'utilisateur d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel. ("Monnaie virtuelle") et (ii) d'obtenir l'accès à (certains droits limités) pour l'usage des biens virtuels au sein du Logiciel ("Biens virtuels"). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède, non présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non assignés à sous-licence et limités de licence de la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit de vigueur l'autorise, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas vendus, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit informationnel exclusif, perpétuel, inviolablement, entièrement transférable et sous-licenceable de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel à ses produits et services dérivés, incluant, sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les parties, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence de vos autres œuvres de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture de l'accord avec **CONNEXION À INTERNET :** Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. **COMPTES UTILISATEURS :** Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tierce ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous devez vous servir pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

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

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels : Le Logiciel peut permettre à l'utilisateur d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel. ("Monnaie virtuelle") et (ii) d'obtenir l'accès à (certains droits limités) pour l'usage des biens virtuels au sein du Logiciel ("Biens virtuels"). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède, non présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non assignés à sous-licence et limités de licence de la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit de vigueur l'autorise, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas vendus, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit informationnel exclusif, perpétuel, inviolablement, entièrement transférable et sous-licenceable de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel à ses produits et services dérivés, incluant, sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les parties, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence de vos autres œuvres de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture de l'accord avec **CONNEXION À INTERNET :** Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. **COMPTES UTILISATEURS :** Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tierce ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous devez vous servir pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

