

WWE 2K16



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

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

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

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

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

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

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

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

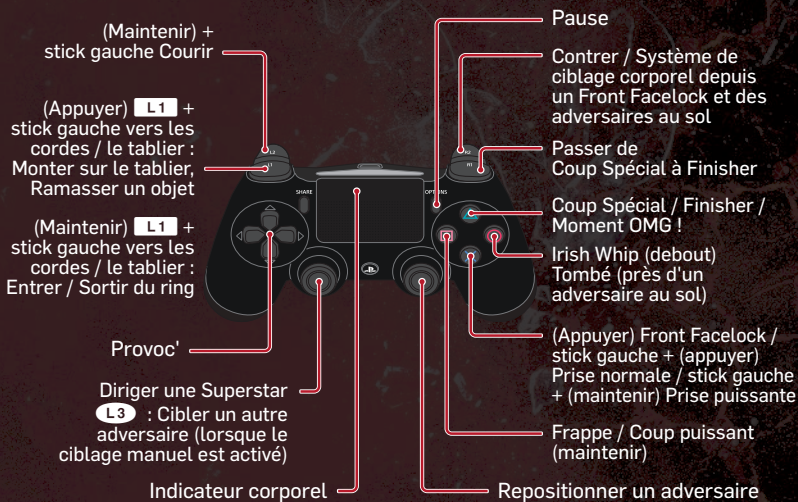


Assistance technique :
<http://support.2k.com>

Veillez noter que les fonctionnalités en ligne de **WWE 2K16** seront accessibles jusqu'au **31 mai 2017**, bien que nous nous réservions le droit de modifier ou d'interrompre lesdites fonctionnalités en ligne après un préavis de 30 jours.

Rendez-vous sur www.2k.com/serverstatus pour plus d'informations.

DISPOSITION DES COMMANDES



COMMANDES

ENCHAÎNEMENTS

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

PRISE

Prise normale :

Stick gauche ↑/↓/←/→ + ⊗

Prise puissante :

Stick gauche ↑/↓/←/→ + maintenir ⊗

Retourner l'adversaire :

Stick droit ← ou →

Passer du Snapmare à la position assise : stick droit ↓

FRONT FACELOCK

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

Prise :

Stick gauche ↑/↓/←/→ + ⊗

Prise élémentaire :

⊗ lorsque le Stick gauche est en position neutre

Soumission : Maintenez ⊗

Frappe : □

Traîner l'adversaire : Maintenez L2 + R2 et déplacez le stick gauche dans n'importe quelle direction

Irish Whip : ○

Relâcher le Front Facelock : L1

Ciblage corporel :

(maintenir R2 + ○ ou ⊗ ou △ ou □)

REPOSITIONNER UN ADVERSAIRE

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

ADVERSAIRE AU SOL

Relever un adversaire : stick droit ↑

Retourner un adversaire :

stick droit ←/→

Relever l'adversaire en position assise : stick droit ↓

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

Prise : ⊗

Coup puissant : Maintenez □

Soumission : Maintenez ⊗

Ciblage corporel : R2 + ○ ou ⊗ ou △ ou □


SOUMISSIONS


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

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


Saisissez-vous de l'orbe brillante pour maintenir votre adversaire à distance ou pour vous échapper !

TOMBÉS


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


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


Tombé avec triche

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

CONTRES



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


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


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

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



ADVERSAIRE SONNÉ DANS UN COIN

Retourner l'adversaire :
stick droit  

Soulever et poser l'adversaire sur un poteau :
stick droit 

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

ADVERSAIRE SONNÉ DANS LES CORDES

Placer l'adversaire sonné dans les cordes : Stick droit  ou 

ÉCRAN DE JEU



- 1. Invite de contre :** Appuyez sur **R2** au bon moment pour contrer l'attaque adverse.
- 2. Jauge de santé :** Contrôlez votre santé lorsque l'adversaire vous inflige des dégâts.
- 3. Jauge d'endurance :** Une fois vide, vous titubez et récupérez lentement. Vous perdez momentanément la capacité de courir.
- 4. Jauge de momentum :** Prenez l'avantage en exécutant des attaques et des provoc'. Atteignez les 100 % pour gagner un Coup Spécial et les 150 % pour remporter un Finisher.
- 5. Coup Spécial / Finisher :** Appuyez sur **△** lorsque la touche apparaît pour effectuer votre Coup Spécial / Finisher.
- 6. Contres :** Affiche le nombre de contres disponibles. Les contres sont obtenus au fil du temps.

2K SHOWCASE

2K Showcase présente une rétrospective match après match de la carrière d'une légende de la **WWE**, Stone Cold Steve Austin. Grâce aux incroyables cinématiques, aux vidéos historiques de la **WWE**, aux vraies voix des Superstars de la **WWE** et aux nombreux éléments à débloquer, vous ne serez jamais à court de contenu à découvrir. Les joueurs vont pouvoir assister à la naissance d'Austin 3:16 lors du King of the Ring 1996 et suivre l'incroyable ascension de Stone Cold vers les sommets de la gloire jusqu'à son dernier match à **WrestleMania XIX** en 2003.

Chaque match propose de remplir des objectifs optionnels pour remporter de nouvelles Superstars, des managers, des tenues et plus encore. Le joueur peut accéder à des informations supplémentaires sur la manière de remplir un objectif particulier depuis le menu Pause. Des matchs bonus comportant des événements clés du temps où Austin évoluait au sein de la WCW et de la ECW peuvent être débloqués si vous êtes assez bon.



CRÉATIONS WWE

La suite de création de **WWE 2K16** vous permet de personnaliser votre expérience **WWE** grâce à des options plus puissantes et solides que jamais.

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

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

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

Championnat personnalisé : Créez des titres de championnat de la sangle jusqu'à la bannière ou personnalisez des titres **WWE**.

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

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

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

WWE 2K16

MAIN MENU / CREATIONS



Y1 F1 F2 BACK

WWE 2K16

SUPERSTAR / NEW CUSTOM SUPERSTAR



← BOTH ATTIRE →

Y1 F1 F2 BACK INFO CASUAL OPTIONS F1 F2 CAMERA

MODE UNIVERS WWE

Le mode Univers **WWE** offre l'expérience bac à sable ultime de la **WWE** dans **WWE 2K16**. Créez des matchs, affectez des Superstars et des Divas aux shows et aux PPVs, créez des rivalités et des alliances ou regardez-les survenir d'elles-mêmes. Les personnages possèdent pour la première fois des traits de caractère qui influent sur leurs décisions en jeu et dans les scénarios. De plus, le nouveau système d'effets peut engendrer des bonus ou des malus pour les personnages concernées par certains matchs et scénarios. Les décisions sont les vôtres pour influencer et contrôler ce mode aux possibilités presque infinies.



MODE MA CARRIÈRE

Le mode Ma Carrière est de retour en force dans **WWE 2K16**. Vous pouvez toujours créer ou importer une Superstar personnalisée et progresser dans les classements NXT afin d'apprendre les bases avec votre entraîneur, Jason Albert, avant de partir à la conquête d'une place dans le roster principal. Fournir de beaux matchs vous accordera des points et de l'argent à dépenser pour améliorer vos techniques, apprendre de nouveaux coups, embaucher des managers et bien plus. Défiez les légendaires Superstars de la **WWE** et affrontez les Superstars personnalisées de vos amis avec le système d'invasion de carrière.



Au cours de votre progression, vous attirerez l'attention de The Authority et vous aurez le choix de répondre à leurs demandes ou de les rejeter à vos risques et périls. Vos décisions, qu'elles soient lors de vos matchs ou lorsque vous interférez avec ceux de vos adversaires, ainsi que vos interviews avec Renee Young, détermineront la manière dont vous serez perçu par le reste du roster. De puissants alliés et de dangereux ennemis vous attendent le long de votre route vers la victoire du **WWE Championship**. Et même une fois la ceinture autour de votre taille, seul une lutte acharnée pour obtenir gloire et succès vous permettra de vous faire une place au Hall of Fame de la **WWE**.

WWE 2K16

MYCAREER / HOME

SUPERSTAR

2016 APRIL	NEXT PPV X WRESTLEMANIA XXX	Egotistical FACE	POP	0
WEEK 1		OVERALL 60	SP	0
<p>TONIGHT'S MATCHES</p>		<p>RANKINGS</p>		
<p>AUTHORITY</p>		<p>ALLIES/RIVAL'S</p>		
<p>CHARACTER</p> <p>HALL OF FAME</p> <p>RETIRE</p>				



Ⓜ️ Ⓜ️ FCT Ⓜ️ ENT MYCAREER Ⓜ️ CHARACTER

WWE 2K16

HOME / RANKINGS

	🇺🇸 UNITED STATES CHAMPIONSHIP	🇯🇲 INTERCONTINENTAL CHAMPIONSHIP	🌐 WORLD TEAM CHAMPIONSHIP	🌐 WORLD HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP
		Finn Balor OVERALL 88 FACE		
6		Colin Cassidy OVERALL 82 FACE		
7		Aiden English OVERALL 80 HEEL		
8		Tyler Breeze OVERALL 83 HEEL		
9		Simon Gotch OVERALL 80 HEEL		
10		Enzo Amore OVERALL 80 FACE		



Ⓜ️ XXX



CRÉDITS DU JEU WWE 2K16

YUKE'S

RÉALISATEUR/VICE-PRÉSIDENT PRINCIPAL
Hiromi Furuta

DIRECTEUR TECHNIQUE PRINCIPAL
Hiroyuki Ueno

DIRECTEUR CRÉATIF PRINCIPAL
Taku Chihaya

DIRECTEUR GESTION TECHNIQUE PRINCIPAL
Shintaro Matsubara

DIRECTEURS ARTISTIQUES PRINCIPAUX
Yoshio Togiya
George K Ito
Makio Yamanaka

DIRECTEURS TECHNIQUES PRINCIPAUX
Takashi Takezawa
Takanori Morita

DIRECTEURS TECHNIQUES
Tsukasa Kato
Hirosaki Fukuda

DIRECTEUR ARTISTIQUE DE L'INTERFACE
Kazunari Nike

DIRECTEUR DE CONCEPTION DU JEU SENIOR
Naoto Ueno

DIRECTEUR DE CONCEPTION DU JEU
Shinsuke Goto

DIRECTEURS ARTISTIQUES
Koji Makino
Takashi Komiyama
Masahiro Nakatani
Ari Sawada

ÉQUIPE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

DIRECTEURS TECHNIQUES PRINCIPAUX
Nobuyoshi Ono
Hideki Suzuki
Masamichi Takano
Akitsugu Hirano

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX
Ma Wenchao
Yousuke Sawada

INFOGRAPHISTE TECHNIQUE
Jason Barnidge

PROGRAMMEURS
Kazuki Iiboshi
Hidehiro Bushisue

VICE-PRÉSIDENT SENIOR/RESPONSABLE CRÉATIF
Norifumi Hara

ASSISTANTS DIRECTEUR TECHNIQUE
Reiji Sato
Koji Hayashi
Junichi Taguchi
Shunsuke Hanabusa
Kenichi Yamamoto

PROGRAMMEURS PRINCIPAUX
Atsushi Narita
Shotaru Notsu
Takayuki Kiyohara
Masayuki Makita
Takahiro Tanaka
Takuya Suzuki
Yoshiro Aoki
Tsubasa Ando
Takuya Ishibashi

PROGRAMMEURS
Hayato Ebina
Koichi Sato
Tsuyoshi Kobayashi
Emi Ishii
Kousuke Hayashi
Toshiaki Ishihara
Koji Kuri
Satoshi Inoue
Takumi Hirokawa
Hidenori Masaki
Youhei Hosokawa
Shingo Sogabe
Hirosaki Kaneda
Sataro Arakawa
Shirou Mikata
Yusuke Kakumoto
Masanori Fukuda
Yusuke Sasai
Taichi Nagano
Takafumi Yasuda
Hideyuki Takahashi
Kazuki Omae
Takahiro Odajima
Kazuaki Konuma

ASSISTANT RESPONSABLE DE PROGRAMME
Fumio Yurugi

ASSISTANT DE PROGRAMME DU SYSTÈME
Shingo Yoneda
Tadashi Nakamura

ASSISTANTS DES DIRECTEURS DE CONCEPTION DU JEU
Takuro Yamamoto
Takayoshi Akasaka

CONCEPTEURS DU JEU PRINCIPAUX
Hidekazu Tanaka
Kenji Nakamura
Shinichi Miyamoto
Bryan Williams

CONCEPTEURS DU JEU
Miho Watanabe
Daisuke Ohno
Tatsuya Watanabe
Takashi Yokogawa
Akihide Ike

CONCEPTION SONORE
Kotaro Tamura
Chan Keon Yi

INFOGRAPHISTE DE MODÉLISATION SENIOR
Nobuyuki Fukasawa

INFOGRAPHISTES DE MODÉLISATION PRINCIPAUX
Kazuhiro Saito
Akira Sasagawa
Takahiro Banba

INFOGRAPHISTES DE MODÉLISATION
Kazuyuki Isayama
Shiho Sato
Miho Hashimoto
Jie Wei
Yuki Matsumoto
Kenji Kawabata
Yuu Hara
Masaaki Hashimoto
Takanori Akiyama
Tsuyoshi Nishimura
Tamayo Noguchi
Kyohei Hosomi
Kazuhiro Asakawa
Hiroyuki Minami
Kaiko Zama
Junichi Koshino
Motoshi Hiro
Masahito Terazawa
Yuta Ichii
Christian Hagedorny
Kense Hori
Hayato Odeishi
Takumi Oniki

ASSISTANT DIRECTEUR ARTISTIQUE DE L'INTERFACE
Satoshi Kakutani

INFOGRAPHISTES DE L'INTERFACE
Yuzuru Hiroki
Miho Shiota
Naomi Kaneda
Takuya Kawamorita

ASSISTANTS DIRECTEUR D'ANIMATION
Mitsuo Shimizu
Takashi Watanabe
Chizuru Ogura
Yuki Akaba

ANIMATEURS PRINCIPAUX
Daijiro Kakinuma
Tatsuya Maki
Takahiro Oshida
Tatsuya Shimozaki

ANIMATEURS

Tsuyoshi Fukuhara
 Kazuyuki Miyake
 Hiroyuki Wada
 Yoshiyuki Iwai
 Manami One
 Masaru Kishi
 Naoki Tshiyama
 Akie Okaji
 Anjelina Quijano
 David Ong
 Loonie Baranco
 Daniel Kitchens
 Aggie Christakis
 Norimitsu Takahashi
 Yuji Unuma
 Eri Yamamoto
 Fumiaki Enomoto
 Makoto Nishide
 Kohei Gushiken
 Koji Maruyama
 Makoto Yamamoto
 Akinari Izumi
 Kazuya Matsueda
 Yasuhiro Kasagi
 Yuya Hirota
 Takayuki Hirano
 Akira Chodo
 Naoki Sato
 Toshiyuki Utaka
 Hiroki Nishida

ASSISTANTS DÉVELOPPEMENT DU JEU

Naoto Kuge
 Muneshika Suzuki
 Junichi Hiraoka
 Sayaka Morishima
 Masato Nojiri

ASSISTANTS DIRECTEUR AQ

Masaki Izuoka
 Ryo Ohura

RESPONSABLE AQ PRINCIPAL

Masayuki Soneda
RESPONSABLE AQ
 Mamoru Ozaki

ADMINISTRATEURS AQ

Rie Kikuchi
 Sumie Ikeda

TESTEURS PRINCIPAUX

Takamasa Uchida
 Kino Sakagami

TESTEURS

Akimichi Nagayama
 Satoko Nagamine
 Fumino Kuwahara
 Misato Kimizuka
 Masaru Yamaguchi
 Yudai Terukina
 Tatsuaki Tokoda

RESPONSABLE DE TRADUCTION

Derek Kessler

TRADUCTEURS

Leo King
 John Daniels
 Taiga Koda
 Mitsue Otaki

PHOTOGRAPHES DE L'OBJECTIF

Shun Yamaguchi
 Yoko Sato

SUPPORT INFORMATIQUE

Kentaro Seto
 Koji Tomita
 Kazunori Nakagawa
 Suiji Matsudaira

SUPPORT ADMINISTRATIF

Yukinobu Kimura
 Tsuneharu Sesaki
 Junko Miyamoto
 Satomi Takao
 Natsuko Hagiwara

DÉPARTEMENT JURIDIQUE

Keiko Sakaguchi
 Yasuyuki Yamamoto

DÉPARTEMENT FINANCIER

Naoki Hama
 Hirotomo Taniguchi

SUGARCUT, LLC.

Ryu Takada
 Toshiji Hazumi
 Akihisa Shlota
 Yuichi Ashibe
 Sadato Shinji
 Kazuki Mori
 Miho Shimazu
 Nobuyuki Bansyo

AMZY CO., LTD.

Kazuhiro Matsuda
 Kaoru Mizoguchi
 Ryusuke Watanabe
 Tomohiro Goto
 Takahiro Hara

SOUND AMS INC.

Momo Michishita
 Yasuhiro Tamaki
 Tetsuya Shirakawa
 Munenori Nakano
 Ayumi Fujiwara
 Sara Mihara
 Hiroki Saito
 Takahiro Suzuki
 Sora Endo

LAKSHYA DIGITAL PVT. LTD

Kai Bushimis
 Neha Bansal
 Aroonabh Borah
 Gaurav Sharma
 Mayank Rajpoot
 Surendra Singh
 Devanshu Tyagi
 Mukul Negi
 Bombahadur Gurung
 Varish Pratap Singh
 Abhas Kumar Garnaik
 Varun Kumar
 Sautik Chandra
 Karan Verma
 Surya
 Saif Ahmad

Naresh Pawar
 Anil Singh
 Shaibal Dutta
 Anirudh Bhattacharya
 Lalitha Chandran
 Sujanitha Shankar
 Anshu Almeida

KYOS CO., LTD.

Naoko Kino

VIRTUOS LTD.

Y. Peilin
 C. Nhung
 H. Hashiguchi
 R. Nakagawa
 T. Dong
 Q. Lich
 M. Lingchen
 Z. Yi
 T. Van
 H. Huan
 Q. Dung
 Mineloadar
 Xu Zhen
 Wang Wei
 Hu Haijiang
 Zhao Yan
 Li Ning
 Tian Feng

SHANGHAI WINKING ENTERTAINMENT LTD.

Xi Zhang
 Sonic Wang
 Huangqin Hu
 Ji Zhang
 Zhiying Cai
 Huan Qian
 Yuqi Wang
 Jie Gao
 Lei Xu
 Jiajun Zhang

ORIGINAL FORCE LTD.

Shirley Tang
 Cathy Song
 Irene Zhang
 Susie Wang
 Zhiqiang Zhang
 Yong Yang
 Haibo Zhang
 Longfei Li
 Jian Su
 Yaqi Zhao
 Hao Ding
 Yicai Wang
 Jiaojiao Yang
 Shuai Yang

JEUX ET ANIMATION LEMON SKY

Wong Cheng Fei
 Ken Foong
 Ken Lai
 Kevin Lai Han Wen
 Eng Tzy Ling
 Ezerina Tan Li Li
 Cres Lim Pooi Leng
 Yow Han Yuan
 Yow Han Chong
 Yap Jin Yang
 Keith Tai Siew Kiet
 Jake Chin Tian Kiat
 Yap Kah Chun
 Calvin Pang Yii Haw

Keith Chia Kei Foong
Kong Pui Ling
Saxon Chong Ri Hui
Woon Kok Keong
Tamara Astari
Janice Chong Xzinhui

SYSTÈMES 3D / GENTLE GIANT STUDIOS

Paulie Schirier
Shun Kim
Daniel Stillely
George Georgy

CAPTURE DES VISAGES

PIXELGUN STUDIO

Timothy Valka
Brian Freisinger
Simranjit "Sunny" Mahil
Lucy Dawson

ENTREPRISES EN COLLABORATION

Digital Hearts Co., Ltd.
G-Style Co., Ltd.
Creek & River Co., Ltd.
Charabans Inc.
Imaginarypower Inc.
Orbitallink Inc.
Volta
Torisan Inc.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Yuke Taniguchi
Tatsuhiko Sugimoto
Masamichi Ito
Tout le personnel de Yuke

ÉDITÉ PAR 2K

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

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VISUAL CONCEPTS

PRESIDENT
Greg Thomas

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Mark Little

PRODUCTEUR PRINCIPAL
Arnaud Frey

PRODUCTEUR
Alexander Jones

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
Andrew Krensky

RESPONSABLE DES LICENCES
Steve Islas

ASSISTANT PRODUCTION
Dino Zucconi

CONCEPTEUR PRINCIPAL
Jason Vandiver

CONCEPTEUR 2K SHOWCASE
Jody Hicks

CONCEPTEUR ADJOINT 2K SHOWCASE
Shane Kemp

CONCEPTEUR, MA CARRIÈRE
Ramelle Balleasa

CONCEPTEUR UNIVERS WWE
Cristo Kyriazis

CONCEPTEUR
Derek Donahue

ASSISTANT DE CONCEPTION
Laura Schlatmann

INGÉNIEUR EN LIGNE SENIOR
Igor Pevac

DIRECTEUR AUDIO ET STUDIO
Joel Simmons

DIRECTEUR AUDIO ET SON
Vince Pontarelli

RESPONSABLE AUDIO
Sean Charles

CONCEPTEUR AUDIO ET SON PRINCIPAL
Josh Jones

CONCEPTEUR SYSTÈME AUDIO/DIALOGUE
Bryan Sherrill

PRODUCTEUR AUDIO ASSOCIÉ
Patrick Jarret

**TECHNICIENS AUDIO ET
INGÉNIERIE ADDITIONNELLE**
Daniel Gardopee
Todd Gunnerson

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
DE L'ÉQUIPE AUDIO**
Ryan Katz

DIRECTEUR CRÉATIF
Lynell Jinks

**INFOGRAPHISTE DE PERSONNAGES
PRINCIPAL**
Jonathan Gregory

RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION
Shane Kemp

ANIMATEUR PRINCIPAL
Jessica Wu

ANIMATEURS
Brian Rust
Darral Christian
David J. Yuen
Emily Katske
Eric Sturgeon
George Banks
George Fleites
Hannah Addington
Jeremiah Stewart
Jun Park
Liam Murphy
Max Antinone

Preet Uppal
Robert Firestone
Ryan Walker
Tom Van Cise

RESPONSABLE DE TRADUCTION
Yuri Tanaka

TRADUCTEURS
Akane Yamamoto
Anne Awaya

LICENCE DES MUSIQUES ET ARTISTES
Debbie Fingeram

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DES CONCEPTS VISUELS

Drew Como
Darin Ito
Nobu Taguchi
Celian Varini
Isabela Bradley
Kai Cabrera
Jack Leung
Chris Kalos
Sabine Blair
John Friar
Bruno Buzzetti
Josh Atkins
Robert Clarke
Etienne Grunenwald
Eric Massoud
Mark Hamilton
Jason Sarano
Robert Nelson

ENTREPRENEURS EXTERNES À L'ÉQUIPE 2K WWE

PHOTOGRAPHE
David Knox

ASSISTANT PHOTOGRAPHE
Shane Bartlett

RÉDACTEURS DES COMMENTAIRES
Brian Shields, Principal, Mighty Pen &
Sword, LLC

Kevin Sullivan, Speed Lemon LLC
Patrick Hegarty, Hegarty Creative Services LLC

SERVICES DE TRADUCTION EXTERNES

TRADUCTEURS EXTERNES
Reiko Fujimoto
Yoshiko Fujii

DIGITAL HEARTS USA INC.
Daniel Castillo
Eric Kwan
John Yamamoto
Satomi Aihara

POLE TO WIN CO., LTD.

POLE TO WIN ASIA PTE. LTD.
Leong Fong Wai

POLE TO WIN AMERICA, INC.
Fumihiro Yamaguchi

CAPTURE DE MOUVEMENT PARTIE CÉLÉBRITÉS

Adam Pearce
Alan Ricardez
Brandon Silvestry
Finn Bator
Gregory Marasciulo
Hassan Hamin Assad
Kevin Owens
Kimberly Gallowes
Matt Sydal
Michael Montoya
Michael Sharrer
Mike Brendli
Ryan Clark
Scott Colton
TJ Perkins
Tracy Sharrer
Trevor Mann
Tyshaun Whitson
William Spradlin

SERVICE D'INTÉGRATION EN LIGNE

PIXELTAMER.NET

DIRECTEUR GÉNÉRAL
Carsten Orthbandt

INGÉNIEUR RÉSEAU
Christoph Pech

2K PUBLISHING

PRÉSIDENT
Christoph Hartmann

DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION
David Ismailler

PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT SPORTIF
Greg Thomas

EVP, DÉVELOPPEMENT SPORTIF
Jeff Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
Josh Atkins

DIRECTEUR PRODUCTION CRÉATIVE
Jack Scallici

RESPONSABLE PRODUCTION CRÉATIVE
Josh Orellana

COORDINATEUR PRODUCTION CRÉATIVE
Kaitlin Bleier

ASSISTANT PRODUCTION CRÉATIVE
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

DIRECTEUR DE RECHERCHE ET PLANIFICATION
Mike Salmon

ANALYSTE DE MARCHÉ PRINCIPAL
David Rees

RECHERCHE EN UTILISATION
Jordan Limor

ASSISTANT TEST UTILISATEUR
Jonathan Bonillas

SUPERVISEUR DE LA CAPTURE DE MOUVEMENT
David Washburn

RESPONSABLE DU PLATEAU DE CAPTURE DE MOUVEMENT
Anthony Tominia

RESPONSABLE DE PRODUCTION DE LA CAPTURE DE MOUVEMENT
Charles Ghislandi

SUPERVISION MÉDIA POUR LA CAPTURE DE MOUVEMENT
J. Mateo Baker
Ingénieur des outils de projet 3D
Charles Harris III

ASSISTANT PRODUCTION
Colin Duffy

TECHNICIEN DU PLATEAU DE CAPTURE DE MOUVEMENT
Emma Castles
Jeremy Antonio
Jeremy Schichtel
Christopher Barton
Alexandra Grant

SPÉCIALISTES EN CAPTURE DE MOUVEMENT
Jeremy Wages
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Ryan Girard
Michelle Hill

AUDIO DE LA CAPTURE DE MOUVEMENT
Andrew Hanson

PROGRAMMEUR BASE DE DONNÉES
Nicholas Longo

2K MARKETING TEAM

VICE-PRÉSIDENT MARKETING PRINCIPAL
Sarah Anderson

VICE-PRÉSIDENT MARKETING INTERNATIONAL
Matthias Wehner

VICE-PRÉSIDENT MARKETING
Chris Snyder

DIRECTEUR MARKETING
Bryce Yang

RESPONSABLE PRODUIT
Philip McDaniel

ASSOCIÉ RESPONSABLE PRODUIT
Ediz Basol

COORDINATEUR MARKETING
Robert Hearon

VP EN COMMUNICATION, AMÉRIQUES
Ryan Jones

RESPONSABLE DE COMMUNICATION SENIOR
Jaime Jensen

DIRECTEUR PRODUCTION MARKETING PRINCIPAL
Jackie Truong

ASSOCIÉ RESPONSABLE PRODUCTION MARKETING
Ham Nguyen

ASSISTANT PRODUCTION MARKETING
Nelson Chao

CONCEPTEUR GRAPHIQUE
Christopher Maas

RESPONSABLE PROJET
Heidi Oas

RESPONSABLE PRODUCTION VIDÉO
Kenny Crosbie

CONCEPTION MOBILE GRAPHIQUE / MONTAGE VIDÉO
Michael Regelean
Eric Neff

MONTEUR VIDÉO
Peter Koeppen

ASSOCIÉS MONTAGE VIDÉO
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Gabe Abarcar

DIRECTEUR WEB
Nate Schaumberg

CONCEPTEUR INTERNET
Keith Echevarria

WEB DEVELOPER
Alex Beuscher

PRODUCTEUR INTERNET
Tiiffany Nelson

RESPONSABLES CHÂÎNE MARKETING
Anna Nguyen
Marc McCurdy

DIRECTEUR DES ÉVÉNEMENTS SENIOR
Lesley Zinn Abarcar

RESPONSABLE ÉVÉNEMENTS
David Iskra

DIRECTEUR DU SERVICE CLIENT
Ima Somers

RESPONSABLE SERVICE CLIENT
David Eggers

COORDINATION BASE DE CONNAISSANCE
Mike Thompson

**RESPONSABLE PARTENARIATS
ET LICENCES PRINCIPAL**
Jessica Hopp

RESPONSABLE MARCHÉ PARTENAIRES
Dawn Earp

COORDINATEURS MARCHÉ NUMÉRIQUE
Ashley Landry
Kelsie Lahti

MARKETING ASSISTANT
Kenya Sancristobal

OPÉRATIONS 2K

VICE-PRÉSIDENT DES OPÉRATIONS STUDIO
Kate Kellogg

CONSEILLER JURIDIQUE SVP
Peter Welch

**DIRECTION ET CONSEIL SENIOR,
AFFAIRES 2K**
Jerry Wang

CONSEIL JURIDIQUE
Justyn Sanderford

VP DE L'ÉDITION ET DES OPÉRATIONS
Steve Lux

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS
Dorian Rehfield

SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS/LICENCES
Xenia Mul

RESPONSABLE DES OPÉRATIONS
Ben Kvalo

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
Peter Driscoll

CENTRE TECHNIQUE 2K

VICE-PRÉSIDENT, TECHNOLOGIE
Naty Hoffman

DIRECTEUR PÔLE TECHNOLOGIE
Mark James

ARCHITECTE EN LIGNE
Louis Ewens

GRAPHISTE TECHNIQUE PRINCIPAL
Jonathan Tilden

INGÉNIEUR R&D SENIOR
Markus Breyer
INGÉNIEUR LOGICIEL
Jack Liu

INFORMATIQUE 2K

DIRECTEUR INFORMATIQUE 2K
Rob Roudebush

RESPONSABLE INFORMATIQUE
Bob Jones

INGÉNIEUR SYSTÈME/RÉSEAU SENIOR
Russell Mains

INGÉNIEURS SYSTÈME
Jon Heysek
Lee Ryan

ADMINISTRATEUR SYSTÈME
Fernando Ramirez

ADMINISTRATEURS SYSTÈME
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

ANALYSTE INFORMATIQUE
Michael Caccia

ASSURANCE QUALITÉ 2K LAS VEGAS

**VICE-PRÉSIDENT SENIOR
DE L'ASSURANCE QUALITÉ**
Alex Plachowski

**RESPONSABLE DES TESTS
ASSURANCE QUALITÉ**
Jeremy Ford

**RESPONSABLES DES TESTS ASSURANCE
QUALITÉ - ÉQUIPES DE SUPPORT**
Scott Sanford

CHEF DE PROJET
Shant Boyatzian

TESTEURS PRINCIPAUX
Chris Adams
Nathan Bell

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS
Mathew Newhouse
Alexander Coffin

Jorge Corpeño
Jordan Wineinger
Ruben Gonzalez

TESTEURS PRINCIPAUX
Justin Wolf
Jared Shipp
Tim Jones
Robert Marrazzo
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Nicole Millette
Michelle Paredes
Ana Garza
Marcial Pasek
Bar Peretz

TESTEURS ASSURANCE QUALITÉ

J.R. Dabinett
Amanda Bassett
Richard Chatterton
Gary Brown
Robert Williams
Alma Hernandez
Keith Rische
Jonathan Eisnagle
Matthew Abog
Shavawn Washington
Jeffrey Lunders
Cory Nelson
Kent Mewborne
Jason Maidman
Charles Maidman
Raynard Moreno
Michael Todd
Cameron Fielder
Sean Green
Deion Cyriacks
Christopher Elscow
Kyle Bellas
Anthony Zaragoza
Eduardo Bancud
David Hoffman
Mailanee Anderson
Matt Cates

Joshua K. Collins
Hugh Cortney
Nathan Craig
Zach Griffin
Pete Henderson
David Lotruglio
Casar Martinez
Lin Mei
Enrique Meza
Josh Ray
Erick Rogers
Marci Sousa
Travis Allen
Brian Reiss
Kyle Cobos
Carlos Anaya
Todd Phillips
Bojan Krkic

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Carey
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Eric Chung
Todd Ingram

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHENGDU, CHINE

DIRECTEUR DE L'ASSURANCE QUALITÉ
Zhang Xi Jun

SUPERVISION DE L'ASSURANCE QUALITÉ
Steve Manners

RESPONSABLE ASSURANCE QUALITÉ
Huang Cheng

TESTEUR SENIOR ASSURANCE QUALITÉ

Shao Bang Zhu
Testeurs assurance qualité
Zhou Zhi Zhu
Hou Shu
Lu Yi
Chen Yi Xin

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
LI Hua

2K INTERNATIONAL

RESPONSABLE GÉNÉRAL

Neil Ralley

CHEF DE PRODUIT INTERNATIONAL

Sam Woodward

RESPONSABLES RP INTERNATIONALES

Richie Churchill

RESPONSABLE CONTENU ET MÉDIAS SOCIAUX INTERNATIONAUX

Ibrahim Bhatti

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL

PRODUCTEURS INTERNATIONAUX

Lena Brenk
Sajjad Majid

RESPONSABLE DU SERVICE CRÉATIF ET LOCALISATION

Nathalie Mathews

CHEF DE PROJET LOCALISATION

Emma Lepeut

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES

Around The World
Efficace Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International SRL
QLOC S.A.

LOGICIELS ET SUPPORT DE LOCALISATION FOURNIS PAR XLOC INC.

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

RESPONSABLE AQ LOCALISATION

José Miñana

INGÉNIEUR MASTERING

Wayne Boyce

TECHNICIEN MASTERING

Alan Vincent

CHEF AQ PRINCIPAL

Oscar Pereira

CHEF DE PROJET AQ LOCALISATION

Florian Genthon

RESPONSABLES AQ LOCALISATION

Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Karim Cherif

RESPONSABLE AQ LOCALISATION ASSOCIÉE

Cristina La Mura

TECHNICIENS AQ LOCALISATION PRINCIPAUX

Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Satta
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Jose Olivares
Pierre Tissot

TECHNICIENS AQ LOCALISATION

Christina Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Giuliano Cataford
Iris Loison
Javier Vidal
Julien Le Tohic
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Meméndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

ÉQUIPE DE CONCEPTION

James Quinlan
Tom Baker

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

Adam Merrett
Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis De Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm

Jean Paul Hardy
Jesús Sotillo
Julien Brossat
Lieve Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Richie Churchill
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Doad
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polocrova

ÉQUIPE 2K ASIE

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION ASIE SENIOR

Jason Wong

RESPONSABLE MARKETING ASIE SENIOR

Diana Tan

RESPONSABLE MARKETING ASIE

Daniel Tan

RESPONSABLE MARKETING JAPON

Maho Sawashima

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Rohan Ishwari
Sharon Lim

RESPONSABLE LOCALISATION

Yosuke Yano

COORDINATION LOCALISATION

Pierre Guizarro

ASSISTANT LOCALISATION

Yasutaka Arita

TAKE-TWO ASIE OPÉRATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIE DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Heu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

ARTISTES VOIX OFF

Jerry "King" Lawler
Michael Cole
JBL
Jim Ross
Triple H
Jason Albert
Renee Young
Steven Westdahl
Lilian Garcia
Remerciements spéciaux
Strauss Zelnick
Karl Statoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Justyn Sanderford
Jonathan Washburn
David Boutry
Barry Charlaton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiham-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Gwendoline Oliviero

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

**VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF
PRODUITS DE CONSOMMATION**
Casey Collins

VICE-PRÉSIDENT LICENCES INTERACTIVES
Ed Kiang

DIRECTEUR DES JEUX
David Woldman

ANALYSTE ÉQUITÉ DE MARQUE SENIOR
Ashley Zuzik

COORDINATION DE PRODUIT INTERACTIVE
Ignacio Borbolla

MIXEURS POST-PRODUCTION AUDIO

Chris Argento
Tim Roche
Chuck Cavanaugh
Ray Jackson
Peter Buccellato
James Widman

VP DE LA STRATÉGIE DE PRODUCTION
Mark Hamilton

PRODUCTEURS SENIOR
Mike Calabrese
Jason Gomez

DIRECTEURS CRÉATIFS
Dan Pucherelli
Rob Cinguina

RESPONSABLE DE PRODUCTION
Chris Lawler

PRODUCTEURS ASSOCIÉS
Kaitlin Harrigan
Matt Braine
Christin Mone
Paul Erlick
Mike Spasiuk
David Vega
Alex Pierce
Ed Smyth
Dan Glowacki
Steve Conoscenti

ASSISTANTS PRODUCTION
Dave Walsh
Jose Moreno
Maria Abreu
Christian Silva
Kevin Sutton
Tim Dayton
Dennis Skartsilas
Garrett Beltis
Rachel Verrier
Matt Stansfield
Kristin Greco

DIRECTEUR DE MONTAGE PRINCIPAL
Stim Simon

**VICE-PRÉSIDENT PRODUCTION
ET GRAPHISMES**
Chris Siciliano

DIRECTEUR 3D SENIOR
Kevin Callahan

DIRECTEUR 2D
Dan Ormsby

CONCEPTEURS 3D PRINCIPAUX
Daniel Cerasale
Jacques Broquard

CONCEPTEURS GRAPHISMES 3D SENIOR
Matt Thurber
Sean Thorpe

CONCEPTEURS GRAPHISMES 3D
Mathew Gleason
Gibney Patterson

CONCEPTEURS 2D PRINCIPAUX

Soyon Yun
SJ Deluise

**CONCEPTEURS GRAPHISMES 2D
PRINCIPAUX**
Dionisios Etikarpidis
Matthew Swinford
Mike Kinney

CONCEPTEURS GRAPHISMES 2D
Sean Matos
Derek Ragos
Paul Robinson
Gaetan Desimone
Corey Petrini

**VICE-PRÉSIDENT
PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**
Lauren A. Dienes-Middlen

DIRECTEUR PHOTOGRAPHIE
Frank Vitucci

MONTEUR PHOTO PRINCIPAL
Jamie Nelson

MONTEUR PHOTO
Melissa Halladay

ARCHIVISTES PHOTO ASSOCIÉS
Joshua Tottenham
JD Sestito

DIRECTEUR CRÉATIF
John F. Jones II

DIRECTEUR CRÉATIF LICENCES GLOBALES
Joe Giorno

DIRECTEUR PRODUCTION
Liz Montgomery

**VICE-PRÉSIDENT SERVICES CRÉATIFS
PRINCIPAL**
Stan Stanski

VP OPÉRATIONS TALENTS
Mark Carrano

MUSIC

LES MUSIQUES DE WWE 2K16

A LITTLE MORE

INTERPRÉTÉ PAR MACHINE GUN KELLY ET VICTORIA MONET
ÉCRIT PAR RICHARD COLSON BAKER, THOMAS LEE BROWN, THOMAS WESLEY LUMPKINS ET VICTORIA MCCANTS
PUBLIÉ PAR FOR CASTIE PUBLISHING, LLC (BMI) ADMINISTRÉ PAR SONGS OF KOBALT MUSIC PUBLISHING ; EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP); DARKCHILD SONGS (ASCAP); TBHITS (ASCAP); MAGIC SOUL MUSIC (ASCAP); VICTORIA MCCANTS MUSIC PUBLISHING (ASCAP).

DEEP SIX

INTERPRÉTÉ PAR MARILYN MANSON
ÉCRIT PAR TYLER LEE BATES AND BRIAN HUGH WARNER
PUBLIÉ PAR FIGS. D MUSIC (BMI) C/O THE BICYCLE MUSIC COMPANY AU NOM DE GOLGOTHA (BMI) ET BOX CUTTER MUSIC (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE LOMA VISTA RECORDINGS EN ACCORD AVEC CONCORD MUSIC GROUP, INC.

HEAVYDIRTYSOUL

INTERPRÉTÉ PAR TWENTY ONE PILOTS
ÉCRIT PAR TYLER JOSEPH
PUBLIÉ PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) DE LA PART DE LUT-MÈME ET STRYKER JOSEPH MUSIC
AVEC LA PERMISSION D'ATLANTIC RECORDING CORP.
AVEC LA PERMISSION DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 2015 PROPULSÉ PAR RAMEN LLC

HEAVY IS THE HEAD

INTERPRÉTÉ PAR ZAC BROWN BAND FEATURING CHRIS CORNELL
ÉCRIT PAR ZAC BROWN, JIMMY DE MARTINI, WYATT DURRETTE, JOHN DRISKELL HOPKINS, NIKO MOON ET JAMES DARRELL SCOTT
PUBLIÉ PAR RIGHTER SHADE PUBLISHING (BMI); I IMAGINE MUSIC (ASCAP); DAY FOR THE DEAD PUBLISHING (SESAC); SOUTHERN GROUNDED (SESAC); ISLAND SOUTH MUSIC/ROSEST MUSIC (SESAC); JIMMY DEMARTINI PUBLISHING (BMI).
AVEC LA PERMISSION D'UNIVERSAL REPUBLIC NASHVILLE RECORDS, SOUS LICENCE D'UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

HELLO WORLD

INTERPRÉTÉ PAR KID INK
ÉCRIT PAR RINALDO DERRI, BRIAN COLLINS, GEORGES FRANCOIS LOUIS GRANIER, JOE KHAJADOURIAN, ALEX SCHWARTZ
PUBLIÉ PAR WB MUSIC CORP. (ASCAP) AU NOM D'ARTIST PUBLISHING GROUP WEST, SCHWEZEY BEATS AND PANIC ATTACK PUBLISHING; ALUMNI INK PUBLISHING (ASCAP); SONY/ATV MUSIC PUBLISHING (ASCAP); CHICAGO 2000 DU GROUPE CRC (SACEM).

"HELLO WORLD" INCORPÔRE "SWEET MELODIE" ÉCRIT PAR RINALDO CERRI (SACEM) ET GEORGES GRANIER (SACEM), PUBLIÉ PAR CHICAGO 2000 DU GROUPE CRC (SACEM),
AVEC LA PERMISSION DE THA ALUMNI MUSIC GROUP/88 CLASSIC/RCA RECORDS EN ACCORD AVEC SONY MUSIC ENTERTAINMENT

IT'S TRICKY

INTERPRÉTÉ PAR RUN-DMC
ÉCRIT PAR JASON WILLIAM MIZELL, DARRYL MATTHEWS MCDANIELS, JOSEPH WARD SIMMONS ET RICK RUBIN
PUBLIÉ PAR UNIVERSAL MUSIC CORP. (ASCAP) AU NOM DE PROTOONS, INC.
AVEC LA PERMISSION DE RCA RECORDS, UNE FILIALE DE SONY MUSIC ENTERTAINMENT
EN ACCORD AVEC SONY MUSIC LICENSING

REBEL YELL

INTERPRÉTÉ PAR BILLY IDOL
ÉCRIT PAR BILLY IDOL ET STEVE STEVENS
PUBLIÉ PAR BMG MONARCH (ASCAP), BONEIDOL MUSIC (ASCAP) ET WB MUSIC CORP (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION DE CAPITOL RECORDS SOUS LICENCE D'UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

REVOLUTION (AVEC FAUSTIX & IMANOS ET KAI)

INTERPRÉTÉ PAR DIPLÔ
ÉCRIT PAR ALESSIA PATRIZIA DELGASPERIS, MORTEN BRANGSTRUP OLSEN, THOMAS WESLEY PENTZ ET HUSSAIN SOMANI
PUBLIÉ PAR I LIKE TURTLES MUSIC (ASCAP); SONGS OF SMP (ASCAP); DISCO WAX PUBLISHING (KODA); HUSSAIN SOMANI (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE MAD DECENT

SOMETHING TO BELIEVE IN

INTERPRÉTÉ PAR FASHAWN FEATURING NAS AND ALOE BLACC
ÉCRIT PAR SANTIAGO LEYVA, ALOE BLACC, NASIR JONES, MARCELLOUS DEMITRIUS BERRY ET RASHID HADEE
PUBLIÉ PAR WB MUSIC CORP (ASCAP) EN SON NOM ET ALOE BLACC PUBLISHING (ASCAP); SHIELDS AVE (ASCAP); UNIVERSAL MUSIC - Z SONGS (BMI) EN SON NOM ET SUN SHINING, INC.
AVEC LA PERMISSION DE MASS APPEAL RECORDS

TILL IT'S GONE (DAN HEATH REMIX)

INTERPRÉTÉ PAR YELAWOLF
ÉCRIT PAR MICHAEL ATHA, WILLIAM BOOKER WASHINGTON, MATT HAYES ET MICHAEL D HARTNETT
PUBLIÉ PAR BMG BUMBLEBEE (BMI); ARCHIBALD HIGHWATER (BMI), BMG CITICADA (SESAC); MY INHERITANCE (SESAC); MIKE HARTNETT MUSIC PUBLISHING (BMI) SONGS OF KOBALT MUSIC PUBLISHING; MILK MONEY CONSULTING, INC.
AVEC LA PERMISSION D'INTERSCOPE RECORDS SOUS LICENCE D'UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES

TRANSMISSION

INTERPRÉTÉ PAR EDD FEATURING LOGIC ET X AMBASSADORS
ÉCRIT PAR ROBERT HALL, ANTON ZASLAVSKI, SAMUEL NELSON HARRIS, TIM JAMES ET ANTONINA ARMATO
PUBLIÉ PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI) EN SON NOM ET THREE OH ONE PRODUCTIONS, AKASHIC FIELD MUSIC (BMI), ANTONINA SONGS (ASCAP); SONGS MP (BMI); ZEDD MUSIC EMPRE (ASCAP), ADMINISTRÉ PAR KOBALT MUSIC PUBLISHING AMERICA, INC.
AVEC LA PERMISSION D'INTERSCOPE RECORDS SOUS LICENCE D'UNIVERSAL MUSIC ENTERPRISES
LOGIC APPARAÎT AVEC LA PERMISSION DE DEF JAM RECORDINGS

YOUTH GONE WILD

INTERPRÉTÉ PAR SKID ROW
ÉCRIT PAR DAVID MICHAEL SABO ET RACHEL BOLAN SOUTHWORTH
PUBLIÉ PAR NEW JERSEY UNDERGROUND MUSIC (ASCAP) ET WORDIKS MUSIC (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION D'ATLANTIC RECORDING CORP.
AVEC LA PERMISSION DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING (P) 1989 ATLANTIC RECORDING CORP.

MUSIQUES D'ENTRÉE

MUSIQUES D'ENTRÉE DES SUPERSTARS ET DIVAS COMPOSÉES PAR JIM JOHNSTON, PUBLIÉES PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI), AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP, SAUF NOTÉS CI-DESSOUS :

#GIRLBYE

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

#MMMGORGEOUS

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

FABULEUX

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

AVE SATANUS

ÉCRIT PAR CHRIS PAYNE
PUBLIÉ PAR BRUTON APM (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION DE APM MUSIC

BEAUTIFUL LIFE

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

BREAK AWAY

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

BREAK IT DOWN

(AVEC CHRIS WARREN)
ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIM JOHNSTON
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

BREAK ORBIT

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

CATCH YOUR BREATH

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

COOL, COCKY, BAD

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY HART ET JOHN J. MAGUIRE
PUBLIÉ PAR BMG SILVER SONGS (SESAC)
AU NOM DE PILEDRIVER MUSIC (SESAC)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

CRANK IT UP

INTERPRÉTÉ PAR BRAND NEW SIN
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

CRAZED

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR D. TODD SORENSEN
AVEC LA PERMISSION DE WARNER CHAPPELL PRODUCTION MUSIC AU NOM DE NON-STOP MUSIC
PUBLIÉ PAR NON-STOP OUTRAGEOUS PUBLISHING (ASCAP)

EYES POPPED OUT

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR CRISTOPHER GOULSTONE
PUBLIÉ PAR CARBERT MUSIC INC (BMI)
AVEC LA PERMISSION D'APM MUSIC

GLASS SHATTERS

INTERPRÉTÉ PAR DISTURBED
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON, DAN DONEGAN, DAVID MICHAEL DRAIMAN, STEVE KMAK, MICHAEL WENGRER
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) ET BMG GOLD SONGS AU NOM DE SCREECH MUSIC (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION DE WARNER BROS. ENREGISTREMENTS AVEC L'ACCORD DE WARNER MUSIC GROUP VIDEO GAME LICENSING
(P) 2001 GIANT RECORDS

HELLFIRE

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

HERE TO SHOW THE WORLD

INTERPRÉTÉ PAR DOWNSTAIT
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

HITMAN

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY HART ET JOHN J. MAGUIRE
PUBLIÉ PAR BMG SILVER SONGS AU NOM DE PILEDRIVER MUSIC (SESAC)

I CAME TO PLAY

INTERPRÉTÉ PAR DOWNSTAIT
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

I WALK ALONE

INTERPRÉTÉ PAR SALIVA
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON, CHRISTOPHER JOIN D'ABALDO, DAVID A. NOVOTNY, JOSEPH SCOTT SAPPINGTON, PAUL ALLEN CROSBY ET WAYNE A. SWINNY
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) BMG GOLD SONGS (ASCAP)
O/B/O SCREECH MUSIC (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

JUST CLOSE YOUR EYES

INTERPRÉTÉ PAR STORY OF THE YEAR
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

KING OF KINGS

INTERPRÉTÉ PAR MOTORHEAD
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

LIVE IN FEAR

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR MARK CROZER.
PUBLIÉ PAR BMG GOLD SONGS (ASCAP)
O/B/O SCREECH MUSIC (ASCAP) AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

LUCHA LUCHA

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

MAKING MOVES

INTERPRÉTÉ PAR SUGAR TONGUE SLIM
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC. (BMI) AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

METALINGUS

INTERPRÉTÉ PAR ALTER BRIDGE
ÉCRIT PAR MARK TREMONTI, THOMAS PHILLIPS, BRIAN MARSHALL ET MYLES KENNEDY
PUBLIÉ PAR RESERVOIR 416 (BMI) EN SON NOM, MARK TREMONTI MUSIC, OPEN WATER MUSIC, BASS GROOVE MUSIC ET SICKY PIGGY MUSIC.
AVEC LA PERMISSION DE THE BICYCLE MUSIC COMPANY

NOBLE OCCASION

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR STEVE HODGES
AVEC LA PERMISSION DE 5 ALARM MUSIC PUBLIÉ PAR OCEAN RIDGE MUSIC 1 (SOCAN) / CYPRESS CREEK MUSIC (ASCAP)

OPENING CEREMONY

ÉCRIT PAR DAUM GERHARD, HEINZ NEU
PUBLIÉ PAR SONOTON APM (BMI)
AVEC LA PERMISSION D'APM MUSIC

PATRIOT

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

RAP SHEET

ÉCRIT PAR RENE DE WAELE, DIDIER GILBERT LEGLISE
AVEC LA PERMISSION D'APM MUSIC

REAL DEAL

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

REBEL SON

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

REBELLION

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

REBORN

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

RETALIATION

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

RETRO DRUMROLL

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

RIGHT HERE, RIGHT NOW

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP SONGS

ROLLIN'

INTERPRÉTÉ PAR LIMP BIZKIT
ÉCRIT PAR AMUEL ROBERT RIVERS,
CLIFFORD SMITH, KASSEEM DEAN,
EARL SIMMONS, LEOR DIMANT, JOHN
EVERETT OTTO, REGGIE NOBLE, WILLIAM
FREDERICK DURST, WESLEY LOUDEN
BORLAND ET PUBLIÉ PAR UNIVERSAL
MUSIC 7-SONGS (BMI), LETHAL DOSE
MUSIC (BMI), BIG BIZKIT MUSIC (ASCAP),
SWISS BEATZ (ASCAP), UNIVERSAL
MUSIC 7-TUNES LLC (ASCAP), UNIVERSAL
MUSIC CORPORATION (ASCAP) AVEC LA
PERMISSION D'INTERSCOPE RECORDS

RULE BRITANNIA

ÉCRIT PAR DE WILDE, GRAHAM FRANCIS
DE WILDE (PRS) (C)
PUBLIÉ PAR KPM APM (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION D'APM MUSIC

RUSH OF POWER

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

SATAN'S SISTER

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR CHRISTOPHER
GOLSTONE
PUBLIÉ PAR SOHO PRODUCTION MUSIC
USA (BMI)
AVEC LA PERMISSION D'APM MUSIC

SAWFT IS A SIN (AVEC ENZO AMORE)

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

SCATTERED

ÉCRIT PAR CHRIS MANY ET GEOFF LEVIN
PUBLIÉ PAR ZFC MUSIC (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION DE FIRSTCOM
MUSIC

SEXY BOY

(AVEC SHAWN MICHAELS)
ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY HART
ET JOHN J. MAGUIRE
PUBLIÉ PAR BMG SILVER SONGS (SESAC)
AU NOM DE PILEDRIVER MUSIC (SESAC)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC
GROUP

SHOOT FOR THE STARS

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

SKANK

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR WILLIAM
ALLAN BOOKHEIM
PUBLIÉ PAR BRIAN-PAUL PUBLISHING
AVEC LA PERMISSION D'AIRCRAFT MUSIC
LIBRARY

SLAMMER

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR D. TODD
SORENSEN AVEC LA PERMISSION DE
WARNER CHAPPELL PRODUCTION MUSIC
AU NOM DE NON-STOP MUSIC
PUBLIÉ PAR NON-STOP OUTRAGEOUS
PUBLISHING (ASCAP)
SO CLOSE NOW
INTERPRÉTÉ PAR DAVIO DALLAS

ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON

PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI) AVEC LA PERMISSION DE WWE
MUSIC GROUP

SOME BODIES GONNA GET IT

ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON, JORDAN
HOUSTON ET PAUL D. BEAUREGARD
INTERPRÉTÉ PAR THREE 6 MAFTA
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING
INC. (BMI) ET TEFNOISE PUBLISHING
LLC (BMI) C/O BMG RIGHTS MANAGEMENT
(US) LLC
EN ACCORD AVEC SONY MUSIC LICENSING

STARS IN THE NIGHT

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

STING THEME

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIMMY HART
ET HOWARD HELM
PUBLIÉ PAR RET MUSIC, INC. (ASCAP)

SUPERHUMAN

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

SWISS MADE

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

THÈME PRINCIPAL DE TERMINATOR 2 : LE

JUGEMENT DERNIER
COMPOSÉ PAR BRAD FIDEL (ASCAP) 1991
© 1 P STUDIOCANAL (CAROLCO)

THE GAME

INTERPRÉTÉ PAR MOTÖRHEAD
ÉCRIT PAR JIM JOHNSTON
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC
GROUP

THE GRAND OPENING

ÉCRIT PAR RALF WEIGAND
PUBLIÉ PAR SONOTON APM (BMI)
AVEC LA PERMISSION D'APM MUSIC

THE SECOND COMING

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

THE TIME IS NOW

INTERPRÉTÉ PAR JOHN CENA & THA
TRADESMARC
ÉCRIT PAR JOHN CENA, MARC JOSEPH
PREDKA, BOBBY RUSSELL PUBLIÉ PAR
BMG PLATINUM SONGS (BMI) O/B/O
STEPHANIE MUSIC PUBLISHING, INC.
(BMI); BMG GOLD SONGS (ASCAP) O/B/O
PREDKA MUSIC PUBLISHING (ASCAP)
ET PIX-RUSS MUSIC (ASCAP) AVEC LA
PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

TIME TO RISE

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

TIME TO ROCK & ROLL

(AVEC LIL KIM)
ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIM
JOHNSTON
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI)
AVEC LA PERMISSION DE WWE MUSIC
GROUP

TOKIWKAKITA (TIME HAS COME)

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

TURBO CHARGED

ÉCRIT PAR PETER HINTON (PRS)
PUBLIÉ PAR ZFC MUSIC (ASCAP)
AVEC LA PERMISSION DE FIRSTCOM
MUSIC

VAU DE VIRE

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

VOICES (AVEC RICH LUZZI DE REV THEORY)

ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIM
JOHNSTON ET PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMI) AVEC LA
PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

WHAT'S UP?

INTERPRÉTÉ PAR R-TRUTH
ÉCRIT PAR RON KILLINGS
PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM SONGS (BMI)
O/B/O STEPHANIE MUSIC PUBLISHING,
INC. (BMI) AVEC LA PERMISSION DE WWE
MUSIC GROUP

WHOLE LOTTA GROOVE

ÉCRIT PAR OLIVER MAUNICK (SACEM)
ET PUBLIÉ PAR FIRSTCOM MUSIC O/B/O
MUSIQUE CINEMA TELEVISION SARL
(SACEM) AVEC LA PERMISSION DE
FIRSTCOM MUSIC

WORLDS APART

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

YOU CAN LOOK (BUT YOU CAN'T TOUCH)

(AVEC KIM SOZZI)
ÉCRIT ET INTERPRÉTÉ PAR JIM
JOHNSTON ET PUBLIÉ PAR BMG PLATINUM
SONGS (BMI) O/B/O STEPHANIE MUSIC
PUBLISHING, INC. (BMI) AVEC LA
PERMISSION DE WWE MUSIC GROUP

Рев на лъвът (ROAR OF THE LION)

CFOS
UNE PRODUCTION WWE ET WIND-UP
SONGS

MUSIQUES ADDITIONNELLES

LES CHANSONS SUIVANTES SONT UTILISÉES AVEC LA PERMISSION D'APM MUSIC.

A PERFECT STORM
ACT OF WAR
ADVANCING DISCOVERY
AETEMA (NO RISE)
AGENT 54
AND NOW WAR
ANNIHILATION
ANOTHER TRAGIC STORY
ANTIOCHUS (PERCUSSION MIX)
ARCTURUS CALLS
AS ONE
AVALANCHE
BAREKNUCKLED
BATTLE ACTION
BATTLE FOR IMMORTALITY
BATTLE PULSE
BIG MUSCLE
BLOOD OF THE HYDRA
BORN A HERO
BREAKAWAY
BROKEN SYNTAX
BUILDING ACTION
BULLFIGHT
CAME TO PLAY
CATAclysm
CELLO ENCHANTMENT
CHANT ARCHAIOS
CIRCUS MAXIMUS
COLD SWEAT
CRUSADER
DAY OF JUDGMENT
DEATH MARCH FANTASY G
DESTINED FOR VICTORY
DETERMINED
DIRT
DONE AND DUSTED
DRIVER
END OF THE RAINBOW
ENTER THE COMBAT
EPIC POWERS
EPICENTRE (BED VERSION)
ERA
EYE OF BATTLE
EXTERMINATE
EXTREME BRUTALITY
FERRY PITCH
FIGHT TO THE DEATH
FORTITUDE
FRENCH NATIONAL ANTHEM
FULL ARMOR FULL FORCE
MARCHÉ FUNÈBRE
GORTILLA
GREAT CHAMPIONS
GRIND LOW
HAIL TO THE CHIEF
HAMMER
HEART OF DARKNESS
HELL'S ARMY
HEROIC MODERN TRAILER
HIDE OUT
HOPE WILL RISE
HUMOURS OF GLEN DART
HYBRID SCORE
IN THE LIGHT
INTO THE VOID
JUBILATION
LEGENDS REMEMBERED

LEGION OF FIRE
LOADED
MILITARY X
MISTER UNSTOPPABLE
MORTAL VENDETTA
MY MONEY
MYSTERIOUS FORCE
NASTY GIRL
OCTANE HIGH
OTHER WORLDS
OUTBREAK
PACERAK
PARANOIT SUICIDE
PHANTOM
PIZZA DANCE
POMPOSER EMPFANG
PURE COURAGE
PUSHING THE CHAINS
RISE OF THE DRAGON
ROCKSTEP
ROUGH TIME
RULE BRITANNIA
SALVATION
SAMURAI SIGH
SCAPE SHIFT
SCARS AND BRUISES
SCION
SILENCE
STAR TRIPPER
STORM MACHINE
SWITCHED OFF BACH
TAMURE
THIS ENDS NOW
TOO TOUGH TO DIE
U.S.A.
VELVET KISS
WAR MONGER
WRATH

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

ATTENTION : L'ENREGISTREMENT VISUEL DE CE JEU VIDÉO SUR CASSETTE OU PELLICULE AINSI QUE LA REPRODUCTION DES MUSIQUES DE CE JEU VIDÉO SONT FORME DE NOTATION MUSICALE SANS INFRACTIONS À LA LOI SANS L'ACCORD ÉCRIT DU TITULAIRE DU DROIT D'AUTEUR. ZLIB COPYRIGHT (C) 1995-2014. JEAN-LOUP GAILLY ET MARK ADLER

CE LOGICIEL EST FOURNI EN L'ÉTAT, SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE. LES AUTEURS NE POURRONT ÊTRE EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE SURVENU LORS DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL.

TOUTE PERSONNE EST AUTORISÉE À UTILISER CE LOGICIEL, POUR TOUTE RAISON, Y COMPRIS DANS UN BUT COMMERCIAL. IL EST ÉGALEMENT AUTORISÉ DE L'ALTÉRER OU DE LE REDISTRIBUER LIBREMENT EN DEHORS DES RESTRICTIONS SUIVANTES :

1 L'ORIGINE DE CE LOGICIEL NE DOIT PAS ÊTRE DÉFORMÉE ; VOUS NE POUVEZ PAS VOUS ATTRIBUER L'ÉCRITURE DU LOGICIEL D'ORIGINE. SI VOUS UTILISEZ CE LOGICIEL DANS UN PRODUIT, L'AJOUT DE L'ORIGINE DE CE LOGICIEL DANS LA DOCUMENTATION DU PRODUIT EST APPRÉCIÉE MAIS PAS OBLIGATOIRE.
2 LES VERSIONS ALTÉRÉES DE LA SOURCE DOIVENT ÊTRE INDIQUÉES COMME TELLES ET NE DOIVENT PAS ÊTRE REPRÉSENTÉES À TORT COMME ÉTANT LE LOGICIEL ORIGINAL. 3 CE MESSAGE NE PEUT ÊTRE RETIRÉ OU MODIFIÉ DE TOUTE DISTRIBUTION D'ORIGINE.

CE LOGICIEL EST FOURNI PAR LES TITULAIRES DU DROIT D'AUTEUR ET LEURS COLLABORATEURS "EN L'ÉTAT" ET NULLE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALITÉ ET D'ADAPTATION À UNE FIN PARTICULIÈRE, NE PEUT S'APPLIQUER. LA FONDATION OU SES COLLABORATEURS NE POURRONT ÊTRE EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, SPECIAL, DOMMAGES ET INTÉRÊTS OU DOMMAGES CONSÉQUENTS (Y COMPRIS, MAIS NON LIMITÉ À, L'ACQUISITION DE PRODUITS OU SERVICES DE SUBSTITUTION, LA PERTE D'USAGE, DE DONNÉES, DE PROFIT OU D'EXPLOITATION) QUELLES QU'EN SOIENT LES CAUSES ET QUEL QUE SOIT LE TYPE DE RESPONSABILITÉ, CONTRACTUELLE, OBJECTIVE OU DE DELIT CIVIL (Y COMPRIS PAR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE) DÉCOULANT DE QUELQUE FAÇON QUE CE SOIT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME SUR RÉCEPTION D'UN AVIS CONCERNANT LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. TOUTES LES MARQUES COMMERCIALES APPARTIENNENT À LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. LES NOMS ET LOGOS DES STADES SONT DES MARQUES COMMERCIALES APPARTENANT À LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS ET SONT UTILISÉES AVEC LEUR PERMISSION.

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

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

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

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVREURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE ») AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUTS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révoquables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel et non commercial sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis 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 ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;

Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;

Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;

Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;

Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;

Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;

Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés 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 ;

Gêner ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

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

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

ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES : Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à

certain contenus, services et/ou fonctions spéciaux, déblocables, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les «Fonctionnalités spéciales»). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, cédé en une Monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. **SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCEDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.**

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, à tout moment et sans préavis, pour quelque raison que ce soit.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : Le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les lois sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

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

COMPTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux tierce ou un réseau social, («Compte tiers»), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés («Compte utilisateur») afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

ARGENT ET BIENS VIRTUELS

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

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel («Monnaie virtuelle») et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel («Biens virtuels»). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas

soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels pendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VIRTUELS : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront créés sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme «Magasin de logiciels»). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle créditée et débitée sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

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

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens ou services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

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

Pas de transferts : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence («Transactions non autorisées») y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'indemniser et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

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

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

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

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence; et (iv) d'autres utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur <http://www.take2games.com/privacy/fr>, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité. Cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence; que le Logiciel répondra à vos attentes; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certains juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

INDEMNISATION

Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTEUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

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

CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RÉSULTANT D'UNE NÉGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUISSENT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSTIONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS.

RÉSILIATION

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

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que «Logiciel informatique commercial» ou «Logiciel informatique restreint». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumise aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

RECOURS EN ÉQUITÉ

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

TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable de et devrez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

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

DIVERS

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

LOI APPLICABLE

Cet Accord est régi (sans prendre en compte les conflits ou le choix des principes légaux) par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situe dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

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

© 2005-2015 Take-Two Interactive Software et ses filiales. 2K, son logo et Take-Two Interactive Software sont toutes des marques commerciales et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous les programmes, noms de personnes, images, ressemblances, slogans, mouvements de lutte, marques commerciales, logos et droits d'auteurs de WWE sont la propriété exclusive de WWE et ses filiales. © 2015 WWE. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tous droits réservés.

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS

JAMES HARDEN

TONY PARKER



NBA 2K16

INCLUS A SPIKE LEE JOINT



DISPONIBLE



www.pegi.info



INCLUANT 25 ÉQUIPES



EUROLEAGUE
BASKETBALL



© 2015-2016 Take-Two Interactive Software and ses filiales. Tous droits réservés. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales et/ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. La NBA et les appellations des équipes de la NBA utilisées dans ce produit sont des marques commerciales, des logos protégés par copyright ou toute autre forme de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives membres de la NBA et ne peuvent pas être utilisés, en totalité ou en partie, sans l'autorisation préalable et par écrit de NBA Properties, Inc. © 2015 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tous droits réservés. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

CUSA-02693
5026555421317

"PS", "PlayStation", "PS4" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.