



NINTENDO
SWITCH™

HAC-AB38A-FRA



NBA 2K18





A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

I. - PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIÈRES

- 3 SUPPORT PRODUIT
- 4 MANETTES
- 6 COMMANDES PAR DÉFAUT
- 8 COMMANDES
- 10 ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)
- 12 DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)
- 14 SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR
- 17 SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : DRIBBLES
- 19 TIRS AU POSTE
- 20 MOUVEMENTS AU POSTE
- 22 COMMANDES DÉFENSIVES
- 24 COMMANDES SANS LE BALLON
- 27 CRÉDITS DU JEU NBA 2K18
- 44 GARANTIE DE RESPONSABILITÉ LIMITÉE,
ACCORD DE LICENCE ET POLITIQUE
DE DIVULGATION DES INFORMATIONS



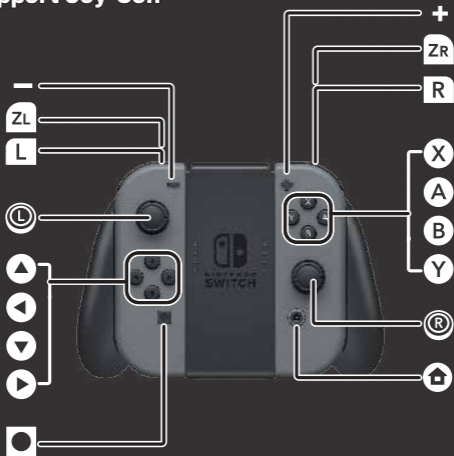
Support produit
<http://support.2k.com>

Veillez noter que les fonctionnalités en ligne de NBA 2K18 sont programmées pour être disponibles jusqu'au **31 décembre 2019** mais nous nous réservons le droit de modifier ou stopper les fonctionnalités en ligne après un préavis de 30 jours. Rendez-vous sur www.nba2k.com/status pour plus d'informations.

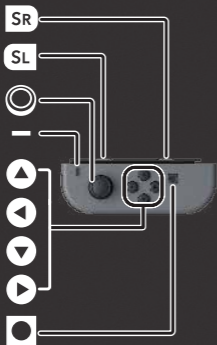
MANETTES

Ce manuel se réfère au support Joy-Con et au Joy-Con™ (L) et Joy-Con™ (R) utilisés dans la position horizontale.

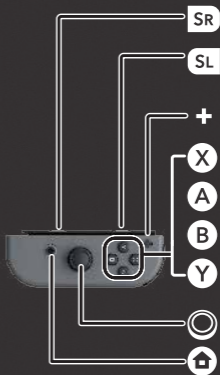
Support Joy-Con



Joy-Con™ (L)



Joy-Con™ (R)



















COMMANDES PAR DÉFAUT

Support Joy-Con

Action	Commandes
Déplacement	Ⓒ
Sprinter	ZR
Icône de passe ou Permutation d'icône	R
Se placer au poste ou Intensité défensive/Aide défensive	ZL
Passe lobée/Alley-Oop ou Contre/Rebond	X
Dribble/Tir/Passe ou Interception/ Bras en l'air	Ⓓ
N/D	Appuyer sur Ⓓ
Passe à rebond/Spectaculaire ou Passage en force	A
Passe/Passe enchaînée ou Changer de joueur (plus près du ballon)	B
Demander une tactique/Contrôle écran ou Prise à deux	L
Demander un temps mort ou Faute intentionnelle	-
Pause	+















COMMANDES PAR DÉFAUT

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Déplacement		
Sprinter		
Icône de passe ou Permutation d'icône	Pas de commandes	Pas de commandes
Se placer au poste ou Intensité défensive/Aide défensive		
Passe lobée/Alley-Oop ou Contre/ Rebond		
Dribble/Tir/Passe ou Interception/ Bras en l'air	Pas de commandes	Pas de commandes
N/D	Appuyer sur 	Appuyer sur 
Passe à rebond/Spectaculaire ou Passage en force		
Passe/Passe enchaînée ou Changer de joueur (plus près du ballon)		
Demander une tactique/Contrôle écran ou Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes
Demander un temps mort ou Faute intentionnelle	Pas de commandes	Pas de commandes
Pause		















COMMANDES

Support Joy-Con

Commandes offensives de base	Commandes	Commandes défensives de base
Déplacement		Déplacement
Système de commandes Pro : Dribble/Tir/Passe		Interception/Bras en l'air
Poste		Intensité défensive/Aide défensive
Sprinter		Sprinter
Demander une tactique/ Contrôle écran		Ajustements défensifs / Prise à deux
Icône de passe		Permutation d'icône
Passe/Passe enchaînée		Changer de joueur (le plus près du ballon)
Passe à rebond (appui rapide), Spectaculaire (double appui rapide)		Passage en force
Tir (appuyer), Feinte de tir/ Préparation saut (appui rapide), Tir après dribble renversé (double appui rapide)		Interception (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Passe lobée (appui rapide), Alley-Oop (double appui rapide)		Contre/rebond
ATH de jeu		ATH de jeu
Tactique offensive		Tactique défensive
Stratégie offensive en direct		Stratégie défensive en direct
Remplacements en direct		Remplacements en direct

COMMANDES

Joy-Con™

Commandes offensives de base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Commandes défensives de base
Déplacement			Déplacement
Système de commandes Pro : Dribble/Tir/Passé	Pas de commandes	Pas de commandes	Interception/Bras en l'air
Poste			Intensité défensive/Aide défensive
Sprinter			Sprinter
Demander une tactique/Contrôle écran	Pas de commandes	Pas de commandes	Ajustements défensifs / Prise à deux
Icône de passe	Pas de commandes	Pas de commandes	Permutation d'icône
Passé/Passé enchaîné			Changer de joueur (le plus près du ballon)
Passé à rebond (appui rapide), Spectaculaire (double appui rapide)			Passage en force
Tir (appuyer), Feinte de tir/Préparation saut (appui rapide), Tir après dribble renversé (double appui rapide)			Interception (appuyer) Faut intentionnelle (maintenir)
Passé lobée (appui rapide), Alley-Oop (double appui rapide)			Contre/rebond
ATH de jeu	Pas de commandes	Pas de commandes	ATH de jeu
Tactique offensive	Pas de commandes	Pas de commandes	Tactique défensive

Commandes offensives de base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Commandes défensives de base
Stratégie offensive en direct	Pas de commandes	Pas de commandes	Stratégie défensive en direct
Remplacements en direct	Pas de commandes	Pas de commandes	Remplacements en direct

ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

Support Joy-Con

Action	Commandes
Dispositifs de placement	Appuyer rapidement sur L , appuyer sur l'icône de joueur désirée, choisissez le jeu depuis le menu
Passe aérienne/Passe lobée	X
Passe spectaculaire	Appuyer deux fois sur A
Alley-ooop	Appuyer deux fois sur X
Dribble et passe suivie/Passe main à main	Maintenez A pour que le coéquipier sélectionné rejoigne la balle. Attendez qu'il soit à portée de la passe main à main ou relâchez A pour déclencher la passe plus tôt
Faire une passe vers le panier	Maintenez X pour forcer le coéquipier sélectionné à aller directement au panier, attendre qu'il soit à portée de la passe ou relâchez X pour déclencher la passe plus tôt
Feinte de passe	X + A
Passe en suspension	Y + B

Action	Commandes
Passe et va	Maintenez B pour garder le contrôle du passeur, et relâchez B pour lui repasser le ballon
Claquette dunk/Double-pas, Finition Alley-oop (en contrôlant le destinataire)	Maintenir Y
Passes Pro	R + Ⓜ

ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES) Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dispositifs de placement	Pas de commandes	Pas de commandes
Passe aérienne/ Passe lobée	▲	Y
Passe spectaculaire	▶	Appuyer deux fois sur X
Alley-oop	▲	Appuyer deux fois sur Y
Dribble et passe suivie/Passe main à main	Maintenez ▶ pour que le coéquipier sélectionné rejoigne la balle. Attendez qu'il soit à portée de la passe main à main ou relâchez ▶ pour déclencher la passe plus tôt	Maintenez X pour que le coéquipier sélectionné rejoigne la balle. Attendez qu'il soit à portée de la passe main à main ou relâchez X pour déclencher la passe plus tôt
Faire une passe vers le panier	Maintenez ▲ pour forcer le coéquipier sélectionné à aller directement au panier, attendre qu'il soit à portée de la passe ou relâcher ▲	Maintenez Y pour forcer le coéquipier sélectionné à aller directement au panier, attendre qu'il soit à portée de la passe ou relâcher Y

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Feinte de passe	▲ + Ⓞ	Y + X
Passe en suspension	◀ + ▼	B + A
Passe et va	Maintenez ▼ pour garder le contrôle du passeur, et relâchez ▼ pour lui repasser le ballon.	Maintenez A pour garder le contrôle du passeur, et relâchez A pour lui repasser le ballon.
Claquette dunk/Double-pas, Finition Alley-oop (en contrôlant le destinataire)	Maintenir ◀	Maintenir B
Passes Pro	Pas de commandes	Pas de commandes

DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)

Support Joy-Con

Action	Commandes
Mouvement	Ⓞ
Déplacement rapide	ZR + ZL + Ⓞ
Interception	Appui rapide sur Y
Contre	X
Rebond	X (ballon dans les airs)
Passage en force	A

Action	Commandes
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur A
Bloquer les lignes de passe	Maintenir ZL quand proche de l'adversaire
Intensité défense	ZL
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir ZL
Bras en l'air	Maintenir Ⓢ
Empêcher la passe	Maintenir Ⓢ (en défendant sans le ballon)
Prise à deux	Appuyer et maintenir L
Icône Prise à deux	Appui rapide sur L puis maintenir sur l'icône du coéquipier désirée

DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Mouvement	Ⓢ	Ⓢ
Déplacement rapide	SR + SL + Ⓢ	SR + SL + Ⓢ
Interception	Appui rapide sur Ⓛ	Appui rapide sur B
Contre	▲	Y
Rebond	▲ (ballon dans les airs)	Y (ballon dans les airs)
Passage en force	▶	X

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur	Appuyer deux fois sur
Bloquer les lignes de passe	Maintenir quand proche de l'adversaire	Maintenir quand proche de l'adversaire
Intensité défense		
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir quand proche de l'adversaire	Maintenir quand proche de l'adversaire
Bras en l'air	Pas de commandes	Pas de commandes
Empêcher la passe	Pas de commandes	Pas de commandes
Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes
Icône Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes

SYSTÈME DE COMMANDES PRO™

Le système de commandes Pro™ vous donne plus de contrôle que jamais sur votre arsenal offensif

SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR Support Joy-Con

Action	Commandes
Tir en suspension	Déplacer et maintenir vers le bas (vers le haut pour tir sur la planche)
Feinte de tir	Initiez un tir en suspension, puis relâchez rapidement
Runner/Tear Drop (en attaquant à mi-distance)	Maintenir à l'opposé du panier
Préparation saut	Appui rapide sur à l'arrêt ou en attaquant (détermine la direction du saut)

Action	Commandes
Préparation d'un dribble renversé	ZR + double appui rapide sur Y à l'arrêt ou en attaquant
Double-pas normal (attaque vers le panier)	Maintenez Ⓒ vers la gauche, la droite ou le panier quand vous attaquez le panier (l'orientation de Ⓒ détermine la main utilisée).
Double-pas - Euro-Step (attaque vers le panier)	Appuyer deux fois sur Y
Double-pas inversé (attaque vers la ligne de fond)	Maintenir Ⓒ vers la ligne de fond
Dunk à 2 mains (attaque vers le panier)	ZR + maintenir Ⓒ vers le panier
Dunk main dominante/faible (attaque vers le panier)	ZR + maintenir Ⓒ à gauche ou à droite pour dunker avec cette main
Dunks spectaculaires (attaque vers le panier)	ZR + maintenir Ⓒ à l'opposé du panier
Changement de tir dans les airs	Initiez dunk ou double-pas, orientez Ⓒ dans n'importe quelle direction lorsque vous êtes dans les airs
Step Through	Réalisez une feinte de tir, puis maintenez Ⓒ de nouveau avant la fin de la feinte de tir

SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Tir en suspension	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de tir	Pas de commandes	Pas de commandes
Runner/Tear Drop (en attaquant à mi-distance)	Pas de commandes	Pas de commandes

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Préparation saut	Appui rapide sur ◀	Appui rapide sur B
Préparation d'un dribble renversé	SR + double appui rapide sur ◀ à l'arrêt ou en attaquant	SR + double appui rapide sur B à l'arrêt ou en attaquant
Double-pas normal (attaque vers le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Double-pas - Euro-Step (attaque vers le panier)	Appuyer deux fois sur ◀	Appuyer deux fois sur B
Double-pas inversé (attaque vers la ligne de fond)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dunk à 2 mains (attaque vers le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dunk main dominante/faible (attaque vers le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dunks spectaculaires (attaque vers le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Changement de tir dans les airs	Pas de commandes	Pas de commandes
Step Through	Pas de commandes	Pas de commandes

SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ :

DRIBBLES

Support Joy-Con

Action	Commandes
Jab Step triple menace	Appui rapide sur Ⓔ à Gauche/Droite/ En avant
Dribble renversé triple menace	Tourner Ⓒ
Step back triple menace	ZR + appui rapide sur Ⓔ à l'opposé du panier
Dribble rythmé	Appui rapide sur Ⓔ vers le panier
Hésitation (rapide)	Appui rapide sur Ⓔ vers la main de dribble
Hésitation (dégagement)	ZR + appui rapide sur Ⓔ vers la main de dribble
Intérieur/extérieur	ZR + appui rapide sur Ⓔ vers le panier
Crossover (en face)	Appui rapide sur Ⓔ vers la main libre
Crossover (entre les jambes)	Appui rapide sur Ⓔ entre la main libre et le dos du joueur
Crossover (dégagement)	ZR + appui rapide sur Ⓔ à l'opposé du panier
Dribble dans le dos	Appui rapide sur Ⓔ à l'opposé du panier
Dribble renversé	Effectuez un demi-cercle vers le bas avec Ⓔ , à partir de la main de dribble.
Dribble semi-renversé	Effectuez un quart de cercle avec Ⓔ , de la main de dribble vers le panier, puis revenez rapidement en position neutre.
Step Back	ZR + appui rapide sur Ⓔ à l'opposé du panier














SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Jab Step triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble renversé triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Step back triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble rythmé	Pas de commandes	Pas de commandes
Hésitation (rapide)	Pas de commandes	Pas de commandes
Hésitation (dégagement)	Pas de commandes	Pas de commandes
Intérieur/ extérieur	Pas de commandes	Pas de commandes
Crossover (en face)	Pas de commandes	Pas de commandes
Crossover (entre les jambes)	Pas de commandes	Pas de commandes
Crossover (dégagement)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble dans le dos	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble renversé	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble semi-renversé	Pas de commandes	Pas de commandes
Step Back	Pas de commandes	Pas de commandes

TIRS AU POSTE

Support Joy-Con

Action	Commandes
Bras roulé (près du panier)	Maintenir  vers le panier (avec  neutre)
Feinte de bras roulé	 + maintenir  vers le panier (avec  neutre)
Fadeaway au poste (légèrement éloigné du panier)	Maintenir  à droite ou à gauche à l'opposé du panier
Double-pas après un Step Through	Maintenir  vers le panier (en maintenant  vers le panier)
Feinte de fadeaway	 + maintenir  à droite ou à gauche à l'opposé du panier (avec  neutre)
Feinte de tir	Initiez un tir mentionné ci-dessus puis placez  en position neutre
Tir par en dessous/Step Through	Réalisez une feinte de tir, puis déplacez  de nouveau avant la fin de la feinte de tir.

TIRS AU POSTE

Joy-Con™













Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Bras roulé (près du panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de bras roulé	Pas de commandes	Pas de commandes
Fadeaway au poste (légèrement éloigné du panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Double-pas après un Step Through	Pas de commandes	Pas de commandes

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Feinte de fadeaway	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de tir	Pas de commandes	Pas de commandes
Tir par en dessous/Step Through	Pas de commandes	Pas de commandes

MOUVEMENTS AU POSTE

(APPUYER SUR  POUR SE PLACER AU POSTE)

Support Joy-Con

Action	Commandes
Mouvement au poste	Maintenir 
Dribble renversé rapide	Effectuez un mouvement circulaire avec  vers l'épaule externe du défenseur
Pénétration pour bras roulé	Effectuez un mouvement circulaire avec  vers l'épaule interne du défenseur
Feintes	Appui rapide sur  dans n'importe quelle direction sauf à l'opposé du panier
Changer de main de dribble	Appui rapide sur  à l'opposé du panier
Reprendre le ballon après un dribble	Appui rapide sur  vers le panier
Hop step au poste	Maintenir  à gauche ou à droite à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 
Step back au poste	Maintenir  à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 
Drop Step	Maintenir  à gauche ou droite vers le panier, puis appui rapide sur 

MOUVEMENTS AU POSTE















(APPUYER SUR **SL** POUR SE PLACER AU POSTE)

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Mouvement au poste	Maintenir 	Maintenir 
Dribble renversé rapide	Pas de commandes	Pas de commandes
Pénétration pour bras roulé	Pas de commandes	Pas de commandes
Feintes	Pas de commandes	Pas de commandes
Changer de main de dribble	Pas de commandes	Pas de commandes
Reprendre le ballon après un dribble	Pas de commandes	Pas de commandes
Hop step au poste	Maintenir  à gauche ou à droite à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 	Maintenir  à gauche ou à droite à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 
Step back au poste	Maintenir  à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 	Maintenir  à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 
Drop Step	Maintenir  à gauche ou droite vers le panier, puis appui rapide sur 	Maintenir  à gauche ou droite vers le panier, puis appui rapide sur 

COMMANDES DÉFENSIVES

Support Joy-Con

Action	Commandes	Contexte
Mouvement		Peu importe
Déplacement rapide	 +  + 	Peu importe
Interception	Appui rapide sur 	Peu importe
Contre	Appui rapide sur 	Peu importe
Rebond	 (ballon dans les airs)	Peu importe
Passage en force		Peu importe
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur 	Défense sur le porteur
Intensité défense		Défense sur le porteur
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir 	Défense sur le porteur
Bras en l'air	Maintenir 	Défense sur le porteur
Empêcher passe	Maintenir 	Défense sur le porteur
Prise à deux		Peu importe

COMMANDES DÉFENSIVES

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Contexte
Mouvement			Peu importe
Déplacement rapide			Peu importe
Interception	Appui rapide sur	Appui rapide sur	Peu importe
Contre	Appui rapide sur	Appui rapide sur	Peu importe
Rebond	 (ballon dans les airs)	 (ballon dans les airs)	Peu importe
Passage en force			Peu importe
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur	Appuyer deux fois sur	Défense sur le porteur
Intensité défense			Défense sur le porteur
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir	Maintenir	Défense sur le porteur
Bras en l'air	Pas de commandes	Pas de commandes	Défense sur le porteur
Empêcher passe	Pas de commandes	Pas de commandes	Défense sur le porteur
Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes	Peu importe

COMMANDES SANS LE BALLON

ATTAQUE

Support Joy-Con

Action	Commandes
Engagement statique	ZL
Engagement en déplacement	ZL en se déplaçant vers le défenseur
Poussée	Ⓒ vers le défenseur
Dribble reversé	Faire tourner Ⓒ dans le sens des aiguilles d'une montre ou inversé, en démarrant à 6 heures (6-1 pour aiguilles inversées, 6-11 pour sens des aiguilles)
Transition	Orienter Ⓒ vers le porteur du ballon ou panier
Contester la transition de position	Toucher Ⓒ vers le haut ou bas lorsque le défenseur essaye une transition
Quitter	Ⓒ à l'opposé du joueur offensif ou relâcher ZL
Marcher	Ⓒ + Ⓒ vers le défenseur

ATTAQUE

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Engagement statique	SL	SR
Engagement en déplacement	SL en se déplaçant vers le défenseur	SR en se déplaçant vers le défenseur
Poussée	Ⓒ vers le défenseur	Ⓒ vers le défenseur

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dribble renversé	Pas de commandes	Pas de commandes
Transition	Pas de commandes	Pas de commandes
Contester la transition de position	Pas de commandes	Pas de commandes
Quitter	Ⓒ à l'opposé du joueur offensif ou relâcher SL	Ⓒ à l'opposé du joueur offensif ou relâcher SL
Marcher	Pas de commandes	Pas de commandes









DÉFENSE

Support Joy-Con

Action	Commandes
Engagement statique pour contester ou poste sans ballon	ZL
Poussée	Ⓒ vers le joueur attaquant
Flop	Orienter Ⓒ vers la direction dans laquelle l'attaquant pousse
Transition	Orienter Ⓒ vers le haut, bas, gauche, droite
Contester la transition de position	Toucher Ⓒ vers le haut ou bas lorsque le défenseur essaye une transition
Quitter	Ⓒ à l'opposé de l'attaquant
Choc	Maintenir ZL tout en bloquant le chemin du joueur attaquant.
Accrochage	(À l'arrêt) ZL + Ⓒ orienté vers l'attaquant
Attraper	(lorsque le défenseur court) Ⓒ + Ⓒ vers le joueur attaquant

DÉFENSE

Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Engagement statique pour contester ou poste sans ballon		
Poussée	 vers le joueur attaquant	 vers le joueur attaquant
Flop	Pas de commandes	Pas de commandes
Transition	Pas de commandes	Pas de commandes
Contester la transition de position	Pas de commandes	Pas de commandes
Quitter	 à l'opposé de l'attaquant	 à l'opposé de l'attaquant
Choc	Maintenir  tout en bloquant le chemin du joueur attaquant.	Maintenir  tout en bloquant le chemin du joueur attaquant.
Accrochage	Pas de commandes	Pas de commandes
Attraper	Pas de commandes	Pas de commandes

CRÉDITS DU JEU NBA 2K18

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

INGÉNIEUR EN CHEF

Andrew Marrinson

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Joel Friesch

INGÉNIEURS

INGÉNIEURS IA

Matt Hamre
Shawn Lee
Gordon Read
Eddie Park
Andrew Brown
Ben Hester
Karthik Krishnamurthy
David Brown

INGÉNIEURS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko

Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Igor Pevac
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Pujan Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Sang-Won Kim
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Kemi Peng
Chi-Hao Kuo

INGÉNIEURS STAGIAIRES

Kshitij Jain
Emre Findik
Samuel Flores
Zhen Feng
Alex Longazo

TECH GROUP

DIRECTEUR TECHNOLOGIQUE

Tim Walter

INGÉNIEUR EN CHEF LIBRAIRIE

Ivar Olsen

INGÉNIEURS LIBRAIRIES

Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

INGÉNIEUR OUTILS LOGICIELS MAYA

Andras Jambori

INGÉNIEUR OUTILS

Prajwal Manjunath

INGÉNIEUR OUTILS MÉTHODE

Nick Contini

PRODUCTION

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Jeff Thomas

PRODUCTEURS SENIORS

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones
Zach Timmerman

DIRECTEUR GAMEPLAY

Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN

Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Corl
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Jesse Hamburger
Pierre Luc-Grenon
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins

Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

ÉQUIPE GRAPHISMES

DIRECTION PERSONNAGES

Ann Sidenblad

INFOGRAPHISTES PERSONNAGES

Evan Ahlheim
Tim Auer
Andy Foster
Chris Darroca
Winnie Hsieh
Yuki Yamamura

INFOGRAPHISTE PERSONNAGES ADDITIONNELS

Matt Fagan

TECHNICIEN SCANNER 3D

Chris O'Neill

DIRECTEUR DESIGN TECHNIQUE

Stewart Graff

DESIGN TECHNIQUE

Joe Hultgen
Bugi Kalgwa
Roger Ridley
Emre Yilmaz
Tenghao Wang

DESIGN TECHNIQUE ADDITIONNEL

Crysta Frost

RESPONSABLE ENVIRONNEMENTS

John Lee

ARTISTES ENVIRONNEMENTS

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong
Alfonso Villar

DIRECTEUR ÉCLAIRAGE

Joe Clark

ARTISTE ÉCLAIRAGE

Randy Cooper

DIRECTEUR DES ANIMATIONS

Roy Tse

ANIMATEUR GAMEPLAY EN CHEF

Elias "ELI" Figueroa

RESPONSABLE TECHNIQUE GAMEPLAY

Jamie Wicks

ANIMATEUR

Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMATION ADDITIONNELLE

Robert Firestone
Sam Yazaji

PERFORMANCE CAMÉRA

Jonathan Lyons

PERFORMANCE CAMÉRA ADDITIONNELLE

Justin Mettam

RESPONSABLE PERFORMANCE FACIALE

Joel Flory

PERFORMANCE ANIMATION FACIALE

Alex Bittner
Jean Lin
Rhea Shetty
Tim Waddy

DIRECTEUR ARTISTIQUE IU

Herman Fok

CHEF DE L'ÉQUIPE ARTISTIQUE IU

Justin Cook

DESIGN VISUEL IU

Zhen Xiong Tan
Anthony Yau

INTERFACE UTILISATEUR

Albert Carmona
Andrew Michael Chin
Blake Landry
David Lee
Jared Rubio Delamora
Jeffrey Davis
Myra Shadle
Quinn Kaneko
Rob Simmons

INTERFACE UTILISATEUR : UN GRAND**MERCI À**

Matt Chalwell
Chris O'Neil

DIRECTEUR ARTISTIQUE STUDIO

Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTEUR ARTISTIQUE

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang

CAPTURE FACIALE

Pixelgun Studio

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

2K Mocap
Matt Chalwell
Lee Olsen
Miquel Carrasquillo
Scape Martinez
Tony Reynolds
Virtuos
XPEC Art Center

ÉQUIPE AUDIO VC :**DIRECTEUR AUDIO**

Joel Simmons

INGÉNIEUR DU SON SENIOR & OUTILS AUDIO

Daniel Gardopee

INGÉNIEURS DU SON SENIOR

Todd Gunnerson
Randy Rivas

INGÉNIEUR DU SON

James Yanisko

SCÉNARISTES

Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

John Crysdale

ASSISTANT AUDIO

Mason Thomas

SUPPORT DE PRODUCTION

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE
Brian Buel

POSTE AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

Casey Cameron
Paul Courselle

ÉCRITURE SCRIPT SUPPLÉMENTAIRE

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz

ÉQUIPE DE DIFFUSION & VOIX

COMMENTATEUR

Kevin Harlan

ANALYSTES COULEUR

Greg Anthony
Brent Barry
Doris Burke
Clark Kellogg
Steve Smith
Chris Webber

INVITÉ SPÉCIAL

Kobe Bryant
Kevin Garnett

JOURNALISTE

David Aldridge

PRÉSENTATEUR STUDIO

Ernie Johnson

ANALYSTE STUDIO

Shaquille O'Neal
Kenny Smith

ANNONCEUR

Peter Barto

ANNONCEUR PROMO

Jay Styne
Jimmy Hodson

COMMENTATEURS ESPAGNOLS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

CASTING 2KTV

PRÉSENTATRICE ET PRODUCTRICE

Rachel A. DeMita

CAMÉRA ET MONTEUR PRINCIPAL

Alan Palmer

EXPERT DU JEU ET PRODUCTEUR

Jonathan Smith

PRODUCTION

Jessica Teuscher

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Joel Simmons

MONTAGE ET CAMÉRA

Rodney Johnson
David Park

MONTAGE

Mary Dorochowicz

MONTAGE ET CAMÉRA

Rodney Johnson
David Park

RESPONSABLE GRAPHISMES

Jolan Wood

MIXAGE SON

James Yanisko
Brian Buel

CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE

Ian Levasseur

VC SOUTH

DIRECTEUR TECHNIQUE

Steve Ranck

DIRECTEUR DE CRÉATION

Brian Silva

DIRECTRICE DU DÉVELOPPEMENT

PRODUIT
Chien Yu

INGÉNIEURS

Mike Bowman
Thang Nguyen
David Msika
Dave Wagner

ARTISTE PRINCIPAL

Andrew Rai

ARTISTES

Jordan Edell
Dale Henderscheid

TESTEURS AQ

Alec Jacques
Sameer Khan

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Lori Vermeer

CASTING & ÉQUIPE MA CARRIÈRE

Mon JOUEUR/DJ

Shane Paul McGhie

Shammy Wells

Cameron Bedford

B Fresh

Sherry Cola

Bryan Lee

Scott Allen Perry

Coach Draught

Donathan Walters

Boo Boo Thompson

Nelson Scott

Hannah Shapiro

Veronika West

Charlie Skiddoes

Tom Gelo

Aron Agrawal

Eli Ezra

Lil Juug

Siddharth Dhananjay

Derick Merrick/Erick Merrick

Charles Parker Newton

Doc Johnson

Byron Bowers

Jules Thompson

Brian Moses

Marco Spinelli

Jeremy Berrick Gotch

REPRÉSENTANTE NIKE

Meghan Lennox

REPRÉSENTANTE JORDAN

Ally Quinn

REPRÉSENTANTE UNDER ARMOUR

Aly Trasher

REPRÉSENTANT ADIDAS

George Kareman

REPRÉSENTANT GLOBAL SHOE

Paul Ghiringhelli

REPRÉSENTANT GATORADE (TED)

Sam Cohan

REPRÉSENTANT MOUNTAIN DEW

Ben Knoll

PANNEAU PUBLICITAIRE/ AFFICHE

RÉALISATEUR

Matt Sampietro

ATM

Sheldon Bailey

MC PROVING GROUND

Mason Thomas

Chris Ernst

INSCRIPTION PROVING GROUND

Kat Ann Nelson

RECRUTEUR ÉQUIPE NBA

Roy Werner

COÉQUIPIER PROVING GROUND

Austin Simon

Rachel A. DeMita dans son propre rôle

Ronnie 2K dans son propre rôle

PRÉPARATEUR 1

Dennis Ruel

PRÉPARATEUR 2

Ray Carbonel

EMPLOYÉE ALLEY-OOPS TATTOO

Danielle O'Dea

EMPLOYÉE SWAG'S

Melissa O'Keefe

EMPLOYÉ BOUTIQUE NBA

Evan deRouin

EMPLOYÉ FOOT LOCKER

Joel Ferreira-Clifton

HÔTE GATORADE FUEL BAR

Xander McNally

HÔTE BOUTIQUE DE CASQUES JBL

Jake Bohigian

FAN DE DJ

Christian Papierniak

JOURNALISTES

Evan deRouin

Alexandra Grant

Christian Papierniak

STARS DE LA NBA

Joel Embiid dans son propre rôle
Devin Booker dans son propre rôle
Karl-Anthony Towns dans son propre rôle
D'Angelo Russell dans son propre rôle
Isaiah Thomas dans son propre rôle
Kyrie Irving dans son propre rôle
Kristaps Porzingis dans son propre rôle
Damian Lillard dans son propre rôle
Paul George dans son propre rôle
DeMar DeRozan dans son propre rôle

PRODUCTION

DIRECTEUR

Christian Papierniak

RESPONSABLE PRODUCTION

Evan deRouin

AUTEURS

Jason Concepcion

AUTEURS

Jay Larson

AUTEURS

Jamal Olori

MUSIQUES ADDITIONNELLES

Ben Bishop

TEXTE SUPPLÉMENTAIRE

Dan Indra

TEXTE SUPPLÉMENTAIRE

Christian Papierniak

DIRECTEUR DU CASTING

Dean Fronk

HISTOIRE Mon MG

AUTEUR

James Marceda

HISTOIRE DE

Erick Boenisch

RÉALISÉE PAR

Barry LaVergne

DÉPARTEMENT CAPTURE DE MOUVEMENTS

SUPERVISEUR

David Washburn

RESPONSABLE DE SCÈNE

Anthony Tominia

RESPONSABLE PRODUCTION SENIOR

David Voci

RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

J. Mateo Baker

RESPONSABLE TECHNIQUE

Nateon Ajello

INGÉNIEUR PIPELINE

Charles Harris III

ASSISTANTE DE DIRECTION

Alexandra Grant

TECHNICIEN DE SCÈNE II

Jennie Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

TECHNICIEN DE SCÈNE I

Roy Matos

MONTAGE DE SCÈNE CAPTURE DE MOUVEMENTS

Víqui Peralta

SPÉCIALISTE CAPTURE DE MOUVEMENTS II

Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

SPÉCIALISTE CAPTURE DE MOUVEMENTS I

Jeremy Wages
Michelle Hill

ASSISTANTS PRODUCTION

Marilyn Escobar
Erica Cunningham
Kenneth Ellis

INGÉNIEURS DU SON CAPTURE DE MOUVEMENTS

Anthony Garcia
Daniel Morales
Garrett Montgomery

MAQUILLEURS

Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones

CADREURS

Alan Ricardez
Mike Montoya
Cody Flowers
Garrett Saur
Italo Robinson
Stephanie Sanchez

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

BEATS D'ORGUE

Musique,

MUSIQUE DE JEU SUPPLÉMENTAIRE

Casey Cameron

MUSIQUE DE L'ÉMISSION EN STUDIO

Cody Mills

MUSIQUE BEAT MACHINE

Gramoscope Music

VOIX DES HYMNES NATIONAUX

Linda Lind

SUPPORT CAPTURE ADDITIONNELLE

Christopher Jones

DIALOGUES ENTRE LES JOUEURS

Derek Breakfield

DIALOGUES ENTRE LES JOUEURS

Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.

PUBLIC

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrienne Pugh

Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp

CADREURS

Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

MUSIQUE & COMPOSITION MA CARRIÈRE

Linda Lind

"BURNING" AND "ALL NIGHT LONG"

Réalisé et produit par Linda Lind

THÈME MUSICAL DE 2K SPORTS:

«THE CONTEST» ET
«NETWORK SPORTS TONIGHT»
Composition, ingénierie et production de
Bill Kole

«THE COMEBACK», «THE RIVALRY»
ET «THE BREAKDOWN»
Composition de Joel Simmons
Ingénierie et production de Bill Kole

THÈMES 2K

Interprétés par CosmoSquad

**BEATS D'ORGUE, MUSIQUE ET
MUSIQUE DE JEU SUPPLÉMENTAIRE**
Casey Cameron

**MUSIQUE DE CHARGEMENT MON PARC
& MUSIQUE DE L'ÉMISSION EN STUDIO**
Cody Mills

CHANTEUSE HYMNE NATIONAL
Linda Lind

SUPPORT CAPTURE ADDITIONNELLE
Christopher Jones

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Marching Band
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie
Marching Band

DIALOGUES ENTRE LES JOUEURS

Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

PUBLIC

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry

Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRÉSIDENT
David Ismaïl

VPS DES OPÉRATIONS SPORTS
Jason Argent

PRÉSIDENT DU DÉVELOPPEMENT SPORTS
Greg Thomas

DÉVELOPPEMENT CRÉATIF 2K

**VICE-PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT
CRÉATIF**
Josh Atkins

DIRECTEUR CRÉATIF
Eric Simonich

**DIRECTEUR SENIOR
PRODUCTION CRÉATIVE**
Jack Scalci

**RESPONSABLE SENIOR
PRODUCTION CRÉATIVE**
Josh Orellana

ASSISTANTS PRODUCTION CRÉATIVE

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

**RESPONSABLE ÉTUDE DE MARCHÉ
SENIOR**

David Rees

RESPONSABLE TEST UTILISATEUR

Francesca Reyes

ANALYSTE UTILISATEUR

Jonathan Bonillas

ÉQUIPE MARKETING 2K**VICE-PRÉSIDENT MARKETING**

Alfie Brody

DIRECTEUR MARKETING

Mike Rhinehart

RESPONSABLES MARQUE SÉNIOR

Andrew Blumberg
William Inglis

**VP DES COMMUNICATIONS,
AMÉRIQUES**

Ryan Jones

RESPONSABLE COMMUNICATIONS SENIOR

Ryan Peters

**DIRECTEUR SENIOR,
PRODUCTION MARKETING**

Jackie Truong

RESPONSABLE DE PROJET

Heidi Oas

RESPONSABLE, PRODUCTION MARKETING

Ham Nguyen

DESIGNER PRODUCTION

Nelson Chao

CONCEPTEUR GRAPHIQUE PRINCIPAL

Christopher Maas

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

Chris Cratty

RÉALISATEUR, ÉQUIPE VIDÉO

Kenny Crosbie

**ÉDITEURS VIDÉO / CONCEPTEURS
GRAPHISMES DYNAMIQUES**

Michael Regelean
Eric Neff

MONTEUR VIDÉO

Shane McDonald

**RESPONSABLE PRODUCTION
VIDÉO**

Nick Pylvanainen

DIRECTEUR ARTISTIQUE, WEB

Gabe Abarcar

DIRECTEUR WEB

Nate Schaumberg

CONCEPTEUR WEB SENIOR

Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR WEB

Gryphon Myers

PRODUCTEUR WEB

Tiffany Nelson

RESPONSABLE CHÂÎNES MARKETING

Anna Nguyen

RESPONSABLE CANAUX DE VENTE

Marc McCurdy

SPÉCIALISTE MARCHÉ PARTENAIRES

Kelsie Lahti

DIRECTEUR MARKETING NUMÉRIQUE

Ronnie Singh

RESPONSABLE RÉSEAU SOCIAL

Chris Manning

RESPONSABLE MANAGER

Michael Howard

ASSISTANTE MARKETING

Jessica Perez

**DIRECTRICE SENIOR
PARTENARIATS ET LICENCES**

Jessica Hopp

**RESPONSABLE
PARTENARIATS ET LICENCES**

Greg Brownstein

**RESPONSABLE ASSOCIÉE
PARTENARIATS ET LICENCES**

Ashley Landry

RESPONSABLE ASSOCIÉ, PARTENARIATS

Aaron Hiscox

**DIRECTRICE SENIOR,
SALONS ET ÉVÉNEMENTS**

Leslie Zinn Abarcar

RESPONSABLE DES ÉVÉNEMENTS

David Iskra

DIRECTRICE SERVICE CLIENTS

Ima Somers

RESPONSABLE SERVICE CLIENTS

David Eggers

**COORDINATEUR DE BASE
DE CONNAISSANCES**

Mike Thompson

**RESPONSABLE ASSISTANT
SERVICE CLIENTS**

Crystal Pittman

ASSOCIÉS SERVICE CLIENTS SENIOR

Alicia Nielsen

Ryosuke Kurosawa

OPÉRATIONS 2K

VPS, CONSEIL SENIOR

Peter Welch

CONSEIL

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

**VICE-PRÉSIDENT DES
OPÉRATIONS D'ÉDITION**

Steve Lux

DIRECTEUR D'ANALYSE

Mehmet Turan

ANALYSTE DONNÉES SENIOR

Adam Dobrin

ANALYSTE SENIOR

Tuomo Nikulainen

DIRECTEUR D'OPÉRATIONS

Dorian Rehfield

SPÉCIALISTE LICENCES/OPÉRATIONS

Xenia Mul

2K, IT

DIRECTEUR SENIOR INFORMATIQUE 2K

Rob Roudebush

DIRECTEUR TECHNIQUE

Russell Mains

RESPONSABLE INFORMATIQUE SENIOR

Bob Jones

RESPONSABLE INGENIERIE SÉNIOR

Jon Heysek

**RESPONSABLE SÉNIOR CENTRE
D'OPÉRATIONS DU RÉSEAU**

Vaclav Dolezal

RESPONSABLE IT SÉNIOR

Lee Ryan

RESPONSABLE ONLINE

Scott Darone

INGÉNIEUR RÉSEAU

Don Claybrook

INGÉNIEURS SYSTÈME

Joseph Davila

Manish Patel

Petr Fiala

Peter Pribylinec

Radek Trojan

ADMINISTRATEURS SYSTÈME

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

Joseph Thompson

SPÉCIALISTE SUPPORT IT

Christopher Smith

ANALYSTE INFORMATIQUE

Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

VICE-PRÉSIDENT OPÉRATIONS ET ÉDITION

Murray Pannell

DIRECTEUR INTERNATIONAL MARKETING ET COMMUNICATIONS

Jon Rooke

DIRECTEUR MARKETING PRODUIT INTERNATIONAL

David Halse

RESPONSABLE MARQUE INTERNATIONALE SENIOR

Aurélien Pallegamage

RESPONSABLE MARQUE RÉGIONALE SENIOR

James Dodd

DIRECTEUR INTERNATIONAL DES COMMUNICATIONS

Wouter van Vugt

RESPONSABLE INTERNATIONALE COMMUNICATIONS

Amy White

RESPONSABLE SOCIAL ET COMMUNAUTÉ INTERNATIONALE

Roy Boateng

REMERCIEMENTS

Dan Warren

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL

PRODUCTEUR INTERNATIONAL

Mark Ward

SERVICES CRÉATIFS 2K INTERNATIONAL

DIRECTION SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION

Nathalie Mathews

CHEF DE PROJET PRINCIPAL

Emma Lepeut

RESPONSABLE DESIGN SENIOR

Tom Baker

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

James Quinlan

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES

Around the Word

Robert Böck

Synthesis Iberia

Synthesis International srl

2K INTERNATIONAL TERRITOIRE MARKETING ET COMMUNICATIONS

Aaron Cooper

Agnès Rosique

Alison Gram

Alan Moore

Ben Seccombe

Carlo Volz

Carlos Villasante

Caroline Rajcom

Dave Blank

Dennis de Bruin

Gemma Woolnough

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

John Ballantyne

Julien Brossat

Maria Martinez

Roger Langford

Sandra Mauri

Sandra Melero

Sean Phillips

Simon Turner

Stefan Eder

Warner Guinée

Yoona Kim

Zaida Gómez

TAKE-TWO OPÉRATIONS INTERNATIONALES

Anthony Dodd

Phil Anderton

Nisha Verma

Denisa Polcerova

Robert Willis

2K ASIA

RESPONSABLE GÉNÉRAL, ASIE

Jason Wong

DIRECTRICE MARKETING, ASIE

Diana Tan

RESPONSABLE MARKETING, ASIE

Daniel Tan

RESPONSABLES MARKETING JAPON

Maho Sawashima

RESPONSABLE MARKETING CHINE

Calvin Shen

RESPONSABLE MARKETING CORÉE

Dina Chung

DIRECTEUR PRODUIT SENIOR

Rohan Ishwarlal

Alicia Ng

ASSISTANTE MARKETING JAPON

Yukiko Hanzawa

RESPONSABLE LOCALISATION SENIOR

Yosuke Yano

COORDINATEUR DE LOCALISATION

Pierre Guijarro

Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA

OPÉRATIONS

Eileen Chong

Veronica Khuau

Chermine Tan

Takako Davis

Ryoko Hayashi

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Erik Ford

Syn Chua

Paul Adachi

Fumiko Okura

Hidekatsu Tani

Aiki Kihara

Ken Tilakaratna

Anna Choi

Cynthia Lee

Hyun Jookyoung

CONTRÔLE QUALITÉ 2K

VICE-PRÉSIDENT SENIOR DE L'ASSURANCE QUALITÉ

Alex Plachowski

DIRECTEUR ASSURANCE QUALITÉ

Scott Sanford

RESPONSABLE DES TESTS ASSURANCE QUALITÉ

Jeremy Ford

RESPONSABLE DES TESTS ASSURANCE QUALITÉ - ÉQUIPES DE SOUTIEN

Josh Lagerson

CHEF DE PROJET

Luis Nieves

TESTEURS EN CHEF - ÉQUIPES DE SOUTIEN

Chris Adams

Nathan Bell

Ashley Carey

Phylcia Fletcher

Timothy Erbil

TESTEURS EN CHEF ASSOCIÉS

Alexander Coffin

Joshua Collins

Jeffrey Schrader

Ana Garza

Michelle Paredes

Jordan Wineinger

Steve Yun

TESTEURS SENIOR

Philip Lui

Thomas Sammons

Tim Parham

Rob Marrazzo

Johnathon Lak

Anthony Wair

Adam Junior

Cory Waterman

James Schindler

Joshua Brown-Sage

Jemel Jordan-Butler

Shaylea Gallagher

Cassandra Del Hoyo

Bar Peretz

Greg Jefferson

Kristine Naces

Andrew Garrett

Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Robert Klempner
Brian Reiss

TESTEURS ASSURANCE QUALITÉ

Eduardo Bancud
Deion Cyriacks
Taylor Galauska
Austin Anderson
Bobby Cofield
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Maidman
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Jeff Mott
Darwin Layco
Dolores Reynolds
Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dalie
Charles Golangco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherfey
Jace McEwen
Daniel Walsh
Arthur Garza-Trevino
Derek Hayes
Dejon Cage
Isaiah Cardenas
Andre Cruz
Nicolas Demoranville
Cameron Ess-Haghabadi
Michaela Galindo
Brianna Hughes
Maranatha Malonzo
Maximiliano Martinez
Drew Morris
Nicholas Beuparlant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

REMERCIEMENTS

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

RESPONSABLE AQ LOCALISATION

José Miñana

INGÉNIEUR MASTERING

Wayne Boyce

TECHNICIEN MASTERING

Alan Vincent

CHEF AQ PRINCIPAL SENIOR

Oscar Pereira

CHEF DE PROJET AQ LOCALISATION

Oscar Pereira

SUPERVISION CQ LOCALISATION

Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

TECHNICIENS SENIOR AQ LOCALISATION

Christopher Funke
Harald Raschen
Namer Merli
Pablo Menéndez

TECHNICIENS AQ LOCALISATION

Antoine Grelin
Benny Johnson
Clément Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin

Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Luca Rungi
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Matteo Lanteri
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramón
Samuel França
Sarah Dembet
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Tristan Breeden
Will Vossler
Yury Fesechka

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINA

DIRECTEUR AQ
Zhang Xi Kun

RESPONSABLE AQ
Steve Manners

RESPONSABLE AQ
Gao You Ming

CHEFS ASSOCIÉS AQ
Huang Cheng
Wang Yi Min

TESTEURS AQ
Chen Ji Zhou
Chen Jie Yu
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Fan Fu Qiang
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren
Huang Hua
Jia Jun Yu
Jiang Xiao Yu
Tian Meng Qi
Long Fu Yu
Wan Yue
Wu Di

Xie Zhong Hao
Xin De Hua
Xu Rui
Yang Wen Jing
Yue Chang Yue
Zhang Wei
Zhang Yin Xue
Zhang Yong Bin
Zhao Ju Hao
Zhou Dan

ASSURANCE QUALITÉ LOCALISATION 2K CHINA

DIRECTEUR AQ
Zhang Xi Kun

RESPONSABLE AQ
Du Jing

CHEF DE PROJET
Zhu Jian

TESTEURS EN CHEF AQ
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

AQ TESTEURS SENIORS
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

TESTEURS AQ
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Chen Xue Mei
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui
Guo Xi
Jia Kang
Dai Fang Jie
Huang Hai

INGÉNIEURS INFORMATIQUE
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng

FOX STUDIOS

Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

**NATIONAL
BASKETBALL
ASSOCIATION****PRÉSIDENT PARTENARIATS INT.**

Salvatore LaRocca

**VICE-PRÉSIDENTE AFFAIRES
COMMERCIALES ET LÉGALES**

Hrishi Karthikeyan

**RESPONSABLE SENIOR AFFAIRES
COMMERCIALES ET LÉGALES**

Vince Kearney

**VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF
PARTENARIATS INT.**

Emilio Collins

VICE-PRÉSIDENT PARTENARIATS INT.

Matt Holt

DIRECTRICE PARTENARIATS INT.

Adrienne O'Keeffe

SPÉCIALISTE PARTENARIATS INT.

Mary O'Laughlin

COORDINATEUR PARTENARIATS INT.

Harley Opolinsky

**COORDINATEUR ASSOCIÉ
PARTENARIATS INT.**

Daniel Lupin

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

Karl-Anthony Towns
D'Angelo Russell
Glenn Robinson III
Marquese Chriss
Aaron Gordon
Zach LaVine
Ben McLemore
Austin Rivers
Lance Stephenson

Evan Turner

Dion Waiters

BASKETTEURS

Trev Abraham
Josh Akogon
Dakarai Allen
Josh Amey
Doug Anderson
Dominic Artis
Dominique Barnes
Charles Boozer
Grayson "The Professor" Boucher
Myree "Reemix" Bowden
C.J. Brown
Jerry Brown
Michael Bryson
Lydell Cardwell
Amir Carraway
Christian Cavanaugh
Collin Chiverton
Marqus Crawford
James Davis
Cody Demps
Treaven Duffy
E.J. Farris
Brian Goins
Vincent Golson
Tim Harris
Tyler Idowu
Chuks Iroegbu
Rae Jackson
Darin Johnson
Tajai Johnson
Theo Johnson
Tony Johnson
Chris Jones
Erik Kinney
Carson MackNate Maxey
Corey McIntosh
Arron Mollet
Marcus MorganLangston Morris-Walker
Devin Murphy
Chris Murry
Devon Mynhier
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Herman Pratt IV
Jerald "J.P." Pruitt
Jeff Remington
Dulani Robinson
Joey Rodriguez
Morgan Sabia
Julian Scott
Matt Scott
Austin Simon
Chris Smith

Gary "G" Smith
Jordan Southerland
Kammron Taylor
T.J. Taylor
Kyi Thomas
Elijah White
Larry Wickett
Roshun Wynne, Jr.

DANSEURS MON PARC

Denzel "Meechie" Harris
Daquan "Toosi" High
Judson Laipply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shreibman
Tony Ly

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Hameed Ali
Billy "Dunkademics" Doran
Simon Enciso
Nate Garth
Allen Huddleston II
Tony Husary
Aalim Moor
James Nunnally
Michael Nunnally
Calvin Otiono
Chris Roberts
Franklin Session
Carlos Smothers
Ryan Sypkens
Jay Washington

REMERCIEMENTS DE VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Scott Patterson
Équipe des ventes Take-Two
Équipe ventes numériques Take-Two
Équipe marketing des canaux de vente
Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson

Équipe juridique Take-Two
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Access Communications
Operation Sports
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Andrew Farrier
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Joseph Gomez
Zachary Romer
Jeff Schrader
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
The Lee Family

Édité par 2K, un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc. Toutes les marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Les noms et logos de toutes les salles sont les marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et sont utilisés avec permission. Certaines marques commerciales mentionnées ici sont la propriété de American Airlines, Inc.

utilisées sous licence de 2K Sports. Tous droits réservés. Copyright 2017 par STATS LLC. Toute utilisation ou distribution commerciale des éléments sous licence est strictement interdite sans l'autorisation écrite préalable de STATS LLC. Équipement de basket fourni par Gared Sports, fournisseur exclusif de paniers de basket des salles NBA. Ce logiciel est inspiré en partie du travail de

l'Independent JPEG Group. Outils et support de localisation par XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse et le logo Bankers Life Fieldhouse sont des marques commerciales détenues par CNO Financial Group, Inc. et sont utilisés avec autorisation.

Utilise Simplygon (TM), Copyright (c) 2016 Donya(TM) Labs AB Certaines portions de ce logiciel sont protégées par copyright (c) 2014, Pablo Fernandez Alcantarilla, Jesus Nuevo. Tous droits réservés.
Émoticônes fournies gratuitement par <http://emjione.com>

La NBA et les appellations des équipes de la NBA sont la propriété intellectuelle de NBA Properties Inc. et des équipes respectives membres de la NBA. Copyright 2017 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

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 TOUS 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 DES DITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVERTURE, 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 TOUS 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 révoqués 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 ou 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 basées 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 certains 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, converti 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 PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.**

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès 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 droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence 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 prendra 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 crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme «Magasin de logiciels»). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et 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 crédité et débité sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous 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 d'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. Certaines 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.

IDEMNISATION

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 OÙ 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 TOUS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SUSMENTIONNÉES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE 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 PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPRENT 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 devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que «Logiciel informatique commercial» ou «Logiciel informatique restreint». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain 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 saura pas 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.

Tous les autres termes et conditions inclus dans le CLUF s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

© 2005-2017 Take-Two Interactive Software et 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 utilisées, en totalité ou en partie, sans l'autorisation préalable et par écrit de NBA Properties, Inc. © 2017 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Brevets déposés et demandes de brevets en cours : www.take2games.com/Legal.

© 2017 Nintendo. Nintendo Switch et Joy-Con sont des marques de Nintendo.