



NINTENDO  
SWITCH™

LA-H-AB38A-USA



# NBA 2K18





## **IMPORTANTE MISE EN GARDE RELATIVE À LA SANTÉ : ÉPILEPSIE PHOTOSENSIBLE**

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité.

Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin. Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

## TABLE DES MATIÈRES

- 3 SOUTIEN AU PRODUIT
- 4 MANETTES
- 6 COMMANDES PAR DÉFAUT
- 8 COMMANDES
- 10 OFFENSIVE AVANCÉE
- 13 DÉFENSE AVANCÉE
- 15 PRO STICK™ : TIR
- 18 PRO STICK™ : DRIBBLER
- 21 TIRS AU POSTE
- 22 TECHNIQUES AU POSTE
- 24 COMMANDES DÉFENSIVES
- 26 COMMANDES SANS BALLON
- 30 CRÉDITS DU JEU - NBA 2K18
- 47 GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE



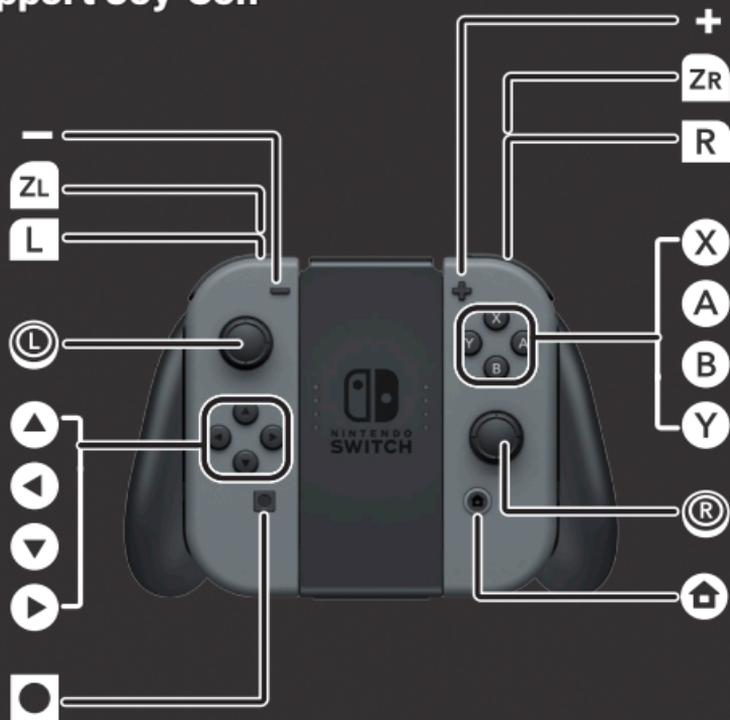
Soutien au produit :  
<http://support.2k.com>

**Veillez noter** que toutes les caractéristiques en ligne de NBA 2K18 devraient être disponibles jusqu'au **31 décembre 2019**. Toutefois, nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sur avis de 30 jours. Rendez-vous sur [www.nba2k.com/status](http://www.nba2k.com/status) pour les détails.

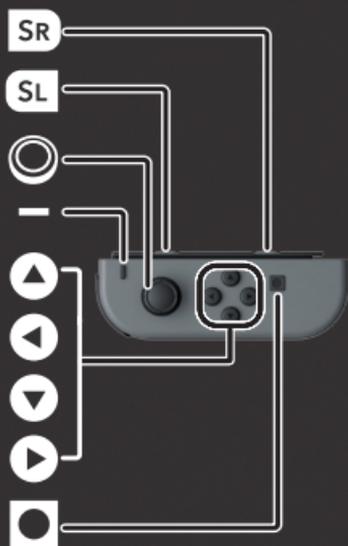
# MANETTES

Ce manuel fait référence au Support Joy-Con™, ainsi qu'au Joy-Con™ (L) et au Joy-Con™ (R) utilisés en position horizontale.

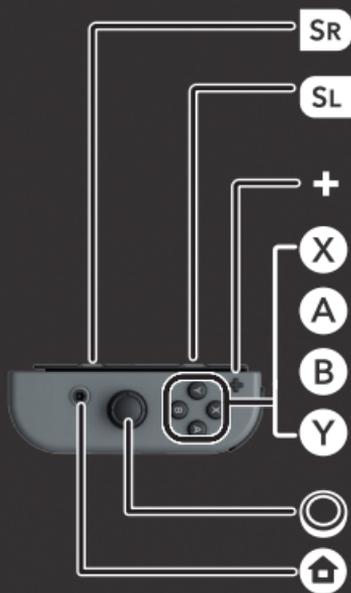
## Support Joy-Con™



## Joy-Con™ (L)



## Joy-Con™ (R)



# COMMANDES PAR DÉFAUT

## Support Joy-Con™

Action	Contrôle
Déplacer le joueur	Ⓒ
Sprinter	ZR
Passe icône ou Interchanger icône	R
Au poste ou Défense intensive/ Aide défensive	ZL
Passe lobée/Alley-Oop ou Bloquer / Rebond	X
Techniques de dribble / Tir / Passer ou Interceptor / Mains en l'air	Ⓓ
N/A	Appuyer sur Ⓓ
Passe Rebond / Passe flashy ou Prendre le contrôle	A
Passe / Passe enchaînée ou Interchanger joueur (le plus proche du ballon)	B
Appliquer stratégies / Commande 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)
Déplacer le joueur		
Sprinter		
Passer icône ou Interchanger icône	Aucune commande	Aucune commande
Au poste ou Défense intensive/ Aide défensive		
Passer lobée/Alley-Oop ou Bloquer / Rebond		
Techniques de dribble / Tir / Passer ou Interceptor / Mains en l'air	Aucune commande	Aucune commande
N/A	Appuyer sur 	Appuyer sur 
Passer Rebond / Passer flashy ou Prendre le contrôle		
Passer / Passer enchaînée ou Interchanger joueur (le plus proche du ballon)		
Appliquer stratégies / Commande Écran ou Prise à deux	Aucune commande	Aucune commande
Demander un temps mort ou Faute intentionnelle	Aucune commande	Aucune commande
Pause	-	+

# COMMANDES

## Support Joy-Con™

Attaque de base	Contrôle	Défense de base
Déplacer le joueur		Déplacer le joueur
PRO STICK : Techniques de dribble / Tir / Passe		Intercepter / Mains en l'air
Au poste		Défense intensive / Aide défensive
Sprinter		Sprinter
Appliquer stratégies / Contrôles de l'écran		Ajustements défensifs / Prise à deux
Passe icône		Interchanger icône
Passe / Passe enchaînée		Interchanger joueur (le plus proche du ballon)
Passe à rebond (appui bref), Passes spectaculaires (appui double)		Prendre le contrôle
Tirer (appuyer) / Feinte de tir / Préparation saut (appui bref), Tir après un dribble renversé (deux appuis brefs)		Intercepter le ballon (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Passe lobée (appui bref), Alley-Oop (deux appuis brefs)		Contrer / Rebondir
ATH Gameplay		ATH Gameplay
Plan de match offensif		Plan de match défensif
Conseil pendant l'action - Stratégies offensives		Conseil pendant l'action - Jeux défensifs
Conseil pendant l'action - Remplacements		Conseil pendant l'action - Remplacements

# COMMANDES

## Joy-Con™

Attaque de base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Défense de base
Déplacer le joueur			Déplacer le joueur
PRO STICK : Techniques de dribble / Tir / Passe	Aucune commande	Aucune commande	Intercepter / Mains en l'air
Au poste			Défense intensive / Aide défensive
Sprinter			Sprinter
Appliquer stratégies / Contrôles de l'écran	Aucune commande	Aucune commande	Ajustements défensifs / Prise à deux
Passe icône	Aucune commande	Aucune commande	Interchanger icône
Passe / Passe enchaînée			Interchanger joueur (le plus proche du ballon)
Passe à rebond (appui bref), Passes spectaculaires (appui double)			Prendre le contrôle
Tirer (appuyer) / Feinte de tir / Préparation saut (appui bref), Tir après un dribble renversé (deux appuis brefs)			Intercepter le ballon (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Passe lobée (appui bref), Alley-Oop (deux appuis brefs)			Contrer / Rebondir
ATH Gameplay	Aucune commande	Aucune commande	ATH Gameplay

Attaque de base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Défense de base
Plan de match offensif	Aucune commande	Aucune commande	Plan de match défensif
Conseil pendant l'action - Stratégies offensives	Aucune commande	Aucune commande	Conseil pendant l'action - Jeux défensifs
Conseil pendant l'action - Remplacements	Aucune commande	Aucune commande	Conseil pendant l'action - Remplacements

## OFFENSIVE AVANCÉE

### Support Joy-Con™

Action	Contrôle
Stratégie de position	Appui bref sur <b>L</b> , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, choisir la stratégie depuis le menu
Passe au-dessus de la tête/Lob	<b>X</b>
Passe flashy	Deux appuis brefs sur <b>A</b>
Alley-Oop	Deux appuis brefs sur <b>X</b>
Dribble et passe suivie/Passe dans les mains	Appui long sur <b>A</b> pour que le coéquipier sélectionné rejoigne la balle. Attendez qu'il soit à portée de la passe main à main ou relâchez <b>A</b> pour déclencher la passe plus tôt.

Action	Contrôle
Mener vers passe au panier	Appuyer sur <b>X</b> et maintenir enfoncé pour forcer le coéquipier sélectionné à accéder au panier et attendre qu'il soit à portée ou relâcher <b>X</b> pour forcer à effectuer la passe
Feinte de passe	<b>X</b> + <b>A</b>
Passe en suspension	<b>Y</b> + <b>B</b>
Passe-et-va	Appuyer sur <b>B</b> et maintenir enfoncé pour garder le contrôle du passeur, relâcher <b>B</b> pour lui repasser la balle
Dunk Putback/Alley-oop avec tir déposé (lorsque vous contrôlez le receveur)	Maintenir <b>Y</b>
Passe PRO STICK	<b>R</b> + <b>Ⓜ</b>

## OFFENSIVE AVANCÉE

### Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Stratégie de position	Aucune commande	Aucune commande
Passe au-dessus de la tête/Lob	<b>▲</b>	<b>Y</b>
Passe flashy	<b>▶</b>	Deux appuis brefs sur <b>X</b>

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Alley-Oop		Deux appuis brefs sur
Dribble et passe suivie/ Passe dans les mains	Appui long sur  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	Appui long sur  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
Mener vers passe au panier	Appuyer sur  et maintenir enfoncé pour forcer le coéquipier sélectionné à accéder au panier et attendre qu'il soit à portée ou relâcher	Appuyer sur  et maintenir enfoncé pour forcer le coéquipier sélectionné à accéder au panier et attendre qu'il soit à portée ou relâcher
Feinte de passe	+	+
Passe en suspension	+	+
Passe-et-va	Appuyer sur  et maintenir enfoncé pour garder le contrôle du passeur, relâcher  pour lui repasser la balle	Appuyer sur  et maintenir enfoncé pour garder le contrôle du passeur, relâcher  pour lui repasser la balle

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dunk Putback/ Alley-oop avec tir déposé (lorsque vous contrôlez le receveur)	Maintenir ◀	Maintenir B
Passe PRO STICK	Aucune commande	Aucune commande

## DÉFENSE AVANCÉE

### Support Joy-Con™

Action	Contrôle
Se déplacer	Ⓒ
Attaque en permutation rapide	ZR + ZL + Ⓒ
Intercepter le ballon	Appui bref sur Y
Bloquer	X
Rebond	X (ballon dans les airs)
Prendre le contrôle	A
Flop	Deux appuis brefs sur A
Refuser le ballon	Maintenir ZL en étant à côté de l'adversaire
Défense intensive	ZL
Dribbler dans la foule	Maintenir ZL

Action	Contrôle
Mains en l'air	Maintenir <b>Ⓒ</b>
Empêcher la passe	Maintenir <b>Ⓒ</b> (en défense sans le ballon)
Prise à deux	Appuyer sur <b>L</b> et le maintenir enfoncé
Icône Prise à deux	Deux appuis brefs sur <b>L</b> puis maintenir l'icône du coéquipier souhaité

## DÉFENSE AVANCÉE

### Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Se déplacer	<b>Ⓒ</b>	<b>Ⓒ</b>
Attaque en permutation rapide	<b>SR</b> + <b>SL</b> + <b>Ⓒ</b>	<b>SR</b> + <b>SL</b> + <b>Ⓒ</b>
Intercepter le ballon	Appui bref sur <b>◀</b>	Appui bref sur <b>B</b>
Bloquer	<b>▲</b>	<b>Y</b>
Rebond	<b>▲</b> (ballon dans les airs)	<b>Y</b> (ballon dans les airs)
Prendre le contrôle	<b>▶</b>	<b>X</b>
Flop	Deux appuis brefs sur <b>▶</b>	Deux appuis brefs sur <b>X</b>
Refuser le ballon	Maintenir <b>SL</b> en étant à côté de l'adversaire	Maintenir <b>SL</b> en étant à côté de l'adversaire
Défense intensive	<b>SL</b>	<b>SL</b>

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dribbler dans la foule	Maintenir <b>SL</b> en étant à côté de l'adversaire	Maintenir <b>SL</b> en étant à côté de l'adversaire
Mains en l'air	Aucune commande	Aucune commande
Empêcher la passe	Aucune commande	Aucune commande
Prise à deux	Aucune commande	Aucune commande
Icône Prise à deux	Aucune commande	Aucune commande

## PRO STICK™

Le PRO STICK™ vous confère un contrôle optimal de votre arsenal offensif.

### PRO STICK™ : TIR Support Joy-Con™

Action	Contrôle
Tir en suspension	Orientez <b>Ⓔ</b> vers le bas et maintenez-le dans cette direction (vers le panier pour réaliser un tir avec le panneau)
Feinte de tir	Amorcez un tir en suspension, puis relâcher rapidement <b>Ⓔ</b>
Coureur / Flotteur (Pénétration en dribble portée moyenne)	Maintenir <b>Ⓔ</b> dans la direction opposée au panier
Récupération enjambée	Appui bref sur <b>Y</b> pendant la pénétration en dribble <b>Ⓔ</b> détermine la direction de l'enjambée)

Action	Contrôle
Préparation rotation	ZR + Deux appuis brefs sur Y quand le joueur est debout ou effectue une pénétration en dribble
Tir déposé normal (Pénétration en dribble vers le panier)	Maintenir R vers la gauche, la droite ou vers le panier tout en dribblant (l'orientation du R détermine la main qui termine l'action)
Tir déposé avec pas euro (Pénétration en dribble vers le panier)	Deux appuis brefs sur Y
Tir déposé inversé (Pénétration en dribble vers ligne de fond)	Maintenir R vers la ligne de fond
Dunks à 2 mains (Pénétration en dribble vers le panier)	ZR + Maintenir R vers le panier
Dunk main ne tenant pas le ballon/ dominante (pénétration en dribble vers panier)	ZR + Maintenir R vers la gauche ou la droite pour exécuter un dunk avec cette main
Dunks extravagants (Pénétration en dribble vers le panier)	ZR + Maintenir R dans la direction opposée au panier
Changement de tir dans les airs	Commencer dunk/tir déposé; une fois dans les airs, orienter R dans n'importe quelle direction
Passage « Step Through »	Feinte de tir, puis réorienter R avant la fin de la feinte

# PRO STICK™ : TIR

## Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Tir en suspension	Aucune commande	Aucune commande
Feinte de tir	Aucune commande	Aucune commande
Coureur / Flotteur (Pénétration en dribble portée moyenne)	Aucune commande	Aucune commande
Récupération enjambée	Appui bref sur <b>◀</b>	Appui bref sur <b>B</b>
Préparation rotation	<b>SR</b> + Deux appuis brefs sur <b>◀</b> quand le joueur est debout ou effectue une pénétration en dribble	<b>SR</b> + Deux appuis brefs sur <b>B</b> quand le joueur est debout ou effectue une pénétration en dribble
Tir déposé normal (Pénétration en dribble vers le panier)	Aucune commande	Aucune commande
Tir déposé avec pas euro (Pénétration en dribble vers le panier)	Deux appuis brefs sur <b>◀</b>	Deux appuis brefs sur <b>B</b>
Tir déposé inversé (Pénétration en dribble vers ligne de fond)	Aucune commande	Aucune commande

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dunks à 2 mains (Pénétration en dribble vers le panier)	Aucune commande	Aucune commande
Dunk main ne tenant pas le ballon/ dominante (pénétration en dribble vers panier)	Aucune commande	Aucune commande
Dunks extravagants (Pénétration en dribble vers le panier)	Aucune commande	Aucune commande
Changement de tir dans les airs	Aucune commande	Aucune commande
Passage « Step Through »	Aucune commande	Aucune commande

## PRO STICK™ : DRIBBLER

### Support Joy-Con™

Action	Contrôle
Pas direct Triple menace	Orienter rapidement  vers la gauche/la droite/l'avant
Renversement Triple menace	Faire pivoter  puis revenir rapidement à la position neutre
Pas arrière Triple menace	 + orienter rapidement  dans la direction opposée au panier

Action	Contrôle
Dribble rythmé	Orienter rapidement  vers le panier
Hésitation (rapide)	Orienter rapidement  vers la main qui tient le ballon
Hésitation (échapper)	 + orienter rapidement  vers la main qui tient le ballon
Entrée et sortie	 + déplacer  vers le panier
Cross-over (avant)	Orienter rapidement  vers la main libre
Cross-over (entre les jambes)	Orienter rapidement  entre la main libre et le dos du joueur
Crossover (dégagement)	 + orienter rapidement  dans la direction opposée au panier
Derrière le dos	Orienter rapidement  dans la direction opposée au panier
Renversement	Faire pivoter  depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis revenir rapidement à la position neutre
Demi-renversement	Faire pivoter  en quart de cercle, depuis la main tenant le ballon vers le panier, puis revenir rapidement à la position neutre
Pas arrière	 + orienter rapidement  dans la direction opposée au panier

# PRO STICK™ : DRIBBLER

## Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Pas direct Triple menace	Aucune commande	Aucune commande
Renversement Triple menace	Aucune commande	Aucune commande
Pas arrière Triple menace	Aucune commande	Aucune commande
Dribble rythmé	Aucune commande	Aucune commande
Hésitation (rapide)	Aucune commande	Aucune commande
Hésitation (échapper)	Aucune commande	Aucune commande
Entrée et sortie	Aucune commande	Aucune commande
Cross-over (avant)	Aucune commande	Aucune commande
Cross-over (entre les jambes)	Aucune commande	Aucune commande
Crossover (dégagement)	Aucune commande	Aucune commande
Derrière le dos	Aucune commande	Aucune commande
Renversement	Aucune commande	Aucune commande
Demi-renversement	Aucune commande	Aucune commande
Pas arrière	Aucune commande	Aucune commande

## TIRS AU POSTE

### Support Joy-Con™

Action	Contrôle
Crochet - Poste (courte portée)	Orienter  vers le panier (avec  en position neutre)
Feinte de bras roulé	 + maintenir  vers le panier (avec  en position neutre)
Mouvement inversé - Poste (au-delà courte portée)	Orienter  vers la gauche/droite dans la direction opposée au panier
Tir déposé « Step Through »	Orienter  vers le panier (tout en maintenant  vers le panier)
Mouvement inversé « Shimmy »	 + orienter  vers la gauche ou la droite dans la direction opposée au panier (avec  en position neutre)
Feinte de tir	Amorcer un des tirs indiqués ci-dessus, puis orienter  vers la position neutre
Tir de la ligne de base / Passage « Step Through »	Feinte de tir, puis réorienter  avant la fin de la feinte

## TIRS AU POSTE

### Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Crochet - Poste (courte portée)	Aucune commande	Aucune commande

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Feinte de bras roulé	Aucune commande	Aucune commande
Mouvement inversé - Poste (au-delà courte portée)	Aucune commande	Aucune commande
Tir déposé « Step Through »	Aucune commande	Aucune commande
Mouvement inversé « Shimmy »	Aucune commande	Aucune commande
Feinte de tir	Aucune commande	Aucune commande
Tir de la ligne de base / Passage « Step Through »	Aucune commande	Aucune commande

## TECHNIQUES AU POSTE (APPUYER SUR ZL POUR VOUS POSITIONNER AU POSTE)

### Support Joy-Con™

Action	Contrôle
Déplacements au poste	Maintenir
Renversement rapide	Faire pivoter  vers l'épaule ext.
Percée Crochet	Faire pivoter  vers l'épaule int.
Feintes	Orienter rapidement  dans n'importe quelle direction (mais dans la direction opposée au panier)

Action	Contrôle
Changer la main du dribble	Orienter rapidement  dans la direction opposée au panier
Dribble « Pick-up »	Orienter rapidement  vers le panier
Enjambée (poste)	Maintenir  vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 
Pas arrière (poste)	Maintenir  dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 
Enjambée arrière	Maintenir  vers la gauche ou la droite, vers le panier, puis appui bref sur 

## TECHNIQUES AU POSTE (APPUYER SUR POUR VOUS POSITIONNER AU POSTE)

### Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Déplacements au poste	Maintenir 	Maintenir 
Renversement rapide	Aucune commande	Aucune commande
Percée Crochet	Aucune commande	Aucune commande
Feintes	Aucune commande	Aucune commande
Changer la main du dribble	Aucune commande	Aucune commande
Dribble « Pick-up »	Aucune commande	Aucune commande

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Enjambée (poste)	Maintenir  vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 	Maintenir  vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 
Pas arrière (poste)	Maintenir  dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 	Maintenir  dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 
Enjambée arrière	Maintenir  vers la gauche ou la droite, vers le panier, puis appui bref sur 	Maintenir  vers la gauche ou la droite, vers le panier, puis appui bref sur 

## COMMANDES DÉFENSIVES

### Support Joy-Con™

Action	Contrôle	Contexte
Se déplacer		Tous
Déplacement latéral rapide	 +  + 	Tous
Intercepter le ballon	Appui bref sur 	Tous
Bloquer	Appui bref sur 	Tous
Rebond	 (ballon dans les airs)	Tous
Prendre le contrôle		Tous
Flop	Deux appuis brefs sur 	Défense sur porteur
Défense intensive		Défense sur porteur

Action	Contrôle	Contexte
Dribbler dans la foule	Maintenir 	Défense sur porteur
Mains en l'air	Maintenir 	Défense sur porteur
Empêcher passe	Maintenir 	Défense sans ballon
Prise à deux		Tous

## COMMANDES DÉFENSIVES

### Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Contexte
Se déplacer			Tous
Déplacement latéral rapide	 +  + 	 +  + 	Tous
Intercepter le ballon	Appui bref sur 	Appui bref sur 	Tous
Bloquer	Appui bref sur 	Appui bref sur 	Tous
Rebond	 (ballon dans les airs)	 (ballon dans les airs)	Tous
Prendre le contrôle			Tous
Flop	Deux appuis brefs sur 	Deux appuis brefs sur 	Défense sur porteur
Défense intensive			Défense sur porteur
Dribbler dans la foule	Maintenir 	Maintenir 	Défense sur porteur
Mains en l'air	Aucune commande	Aucune commande	Défense sur porteur

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Contexte
Empêcher passe	Aucune commande	Aucune commande	Défense sans ballon
Prise à deux	Aucune commande	Aucune commande	Tous

## COMMANDES SANS BALLON OFFENSIVES

### Support Joy-Con™

Action	Contrôle
Engagement (debout)	ZL
Engagement (déplacement)	ZL tout en se déplaçant vers le joueur défensif
Pousser	Ⓒ vers le joueur défensif
Dribble renversé	Faire tourner Ⓒ dans le sens des aiguilles d'une montre ou inversement, à partir de la position 6 (6-11 dans le sens des aiguilles d'une montre, 6-1 dans le sens inverse)
Transition	Orienter rapidement Ⓒ vers le porteur du ballon ou le panier
Empêcher transition posture	Orienter Ⓒ vers le haut ou le bas lorsque le joueur défensif tente une transition
Sortir	Orienter Ⓒ dans la direction opposée au joueur offensif ou lâcher ZL

Action	Contrôle
Marcher vers le bas	Ⓒ + Ⓓ vers le joueur défensif

## OFFENSIVES

### Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Engagement (debout)	SL	SL
Engagement (déplacement)	SL tout en se déplaçant vers le joueur défensif	SL tout en se déplaçant vers le joueur défensif
Pousser	Ⓒ vers le joueur défensif	Ⓒ vers le joueur défensif
Dribble renversé	Aucune commande	Aucune commande
Transition	Aucune commande	Aucune commande
Empêcher transition posture	Aucune commande	Aucune commande
Sortir	Ⓒ dans la direction opposée au joueur offensif ou lâcher SL	Ⓒ dans la direction opposée au joueur offensif ou lâcher SL
Marcher vers le bas	Aucune commande	Aucune commande

# DÉFENSIVES

## Support Joy-Con™

Action	Contrôle
Engagement Debout pour empêcher ou Poste sans ballon	ZL
Pousser	Ⓒ vers le joueur offensif
Flop	Orienter rapidement Ⓒ vers la direction dans laquelle le joueur offensif pousse
Transition	Orienter rapidement Ⓒ vers le haut, le bas, la gauche, la droite
Empêcher transition de posture	Déplacer Ⓒ vers le haut ou le bas lorsque le joueur défensif essaye d'effectuer une transition
Sortir	Ⓒ dans la direction opposée au joueur offensif
Choc	Maintenir ZL tout en bloquant le chemin du joueur offensif
Lancer	(Tout en étant debout) ZL + orienter rapidement Ⓒ vers le joueur offensif
Attraper	(lorsque le joueur défensif court) Ⓒ + Ⓓ vers le joueur offensif

# DÉFENSIVES

## Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Engagement Debout pour empêcher ou Poste sans ballon		
Pousser	 vers le joueur offensif	 vers le joueur offensif
Flop	Aucune commande	Aucune commande
Transition	Aucune commande	Aucune commande
Empêcher transition de posture	Aucune commande	Aucune commande
Sortir	 dans la direction opposée au joueur offensif	 dans la direction opposée au joueur offensif
Choc	Maintenir  tout en bloquant le chemin du joueur offensif	Maintenir  tout en bloquant le chemin du joueur offensif
Lancer	Aucune commande	Aucune commande
Attraper	Aucune commande	Aucune commande

# CRÉDITS DU JEU - NBA 2K18

## VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

### INGÉNIEUR PRINCIPAL

Andrew Marrinson

### DIRECTEUR ARTISTIQUE

Joel Friesch

### INGÉNIERIE

#### INGÉNIEURS I.A.

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

#### INGÉNIEURS I.A.

Tim Meekins  
Johnnie Yang  
Mark Horsley  
Chris Larson  
Nick Jones  
Mark Roberts  
Nate Bamberger  
Evan Harsha  
Tim Schroeder  
Steven Fuller  
David Copelovici  
Engineers  
Matthias Wloka  
Engineers  
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  
Kefeï 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

### GROUPE TECHNOLOGIQUE

#### DIRECTEUR, TECHNOLOGIE

Tim Walter

## **INGÉNIEUR PRINCIPAL, BIBLIOTHÈQUE**

Ivar Olsen

## **INGÉNIEURS, BIBLIOTHÈQUE**

Boris Kazanskii

Zhe Peng

Brian Ramagli

## **INGÉNIEUR LOGICIEL, OUTILS MAYA**

Andras Jambori

## **INGÉNIEURS, OUTILS**

Prajwal Manjunath

## **INGÉNIEUR, OUTILS DE COMPILATION**

Nick Contini

## **PRODUCTION**

### **PRODUCTEUR EXÉCUTIF**

Jeff Thomas

### **PRODUCTEURS SÉNIORS**

Asif Chaudhri

Erick Boenisch

Felicia Steenhouse

Ben Bishop

Rob Jones

Zach Timmerman

### **PRODUCTEUR, JOUABILITÉ**

Mike Wang

### **PRODUCTION ET CONCEPTION**

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 DES GRAPHISMES**

### **RESPONSABLE, PERSONNAGES**

Ann Sidenblad

### **INFOGRAPHISTES, PERSONNAGES**

Evan Ahlheim

Tim Auer

Andy Foster

Chris Darroca

Winnie Hsieh

Yuki Yamamura

### **INFOGRAPHIE SUPPLÉMENTAIRE, PERSONNAGES**

Matt Fagan

### **TECHNICIEN, SCAN 3D**

Chris O'Neill

### **DIRECTEUR ARTISTIQUE, TECHNIQUE**

Stewart Graff

### **INFOGRAPHIE TECHNIQUE**

Joe Hultgen

Bugi Kaigwa

Roger Ridley

Emre Yilmaz

Tenghao Wang

### **INFOGRAPHIE TECHNIQUE SUPPLÉMENTAIRE**

Crysta Frost

### **RESPONSABLE, ENVIRONNEMENTS**

John Lee

### **INFOGRAPHISTES, ENVIRONNEMENTS**

Tim Doonan

Tim Loucks

Ray Wong

Alfonso Villar

**RESPONSABLE, ÉCLAIRAGE**

Joe Clark

**INFOGRAPHISTE, ÉCLAIRAGE**

Randy Cooper

**DIRECTEUR, ANIMATION**

Roy Tse

**ANIMATEUR PRINCIPAL, JEU**

Elias "ELI" Figueroa

**RESPONSABLE TECHNIQUE,  
JOUABILITÉ**

Jamie Wicks

**ANIMATEURS**

Eric Perrier  
Wilster Phung

**ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE**

Robert Firestone  
Sam Yazaji

**CAMÉRA, PRESTATION**

Jonathan Lyons

**CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE,  
PRESTATION**

Justin Mettam

**RESPONSABLE, VISAGES PRESTATION**

Joel Flory

**ANIMATION, VISAGES PRESTATION**

Alex Bittner  
Jean Lin  
Rhea Shetty  
Tim Waddy

**DIRECTEUR ARTISTIQUE I.U.**

Herman Fok

**CONCEPTEUR PRINCIPAL DE L'IU**

Justin Cook

**CONCEPTION VISUELLE, 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

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX,  
INTERFACE UTILISATEUR**

Matt Chalwell  
Chris O'Neil

**DIRECTEURS ARTISTIQUES, STUDIO**

Matt Crysdale  
Anton Dawson

**PRODUCTRICES ARTISTIQUES**

Karen Huang  
Stephanie Gene Morgan  
Corie Zhang

**CAPTURE DES VISAGES**

Pixelgun Studio

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

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

**ÉQUIPE AUDIO VC****DIRECTEUR, AUDIO**

Joel Simmons

**INGÉNIEUR SÉNIOR, AUDIO ET OUTILS  
AUDIO**

Daniel Gardopee

**INGÉNIEURS SÉNIORS, AUDIO**

Todd Gunnerson  
Randy Rivas

**INGÉNIEUR, AUDIO**

James Yanisko

**SCÉNARISTES**

Tor Unsworth  
Rhys Jones

**AUDIO SUPPLÉMENTAIRE**

John Crysdale

**ASSISTANT, AUDIO**

Mason Thomas

**AUDIO SUPPLÉMENTAIRE**

PRODUCTION SUPPORT  
Brian Buel

**POSTPRODUCTION AUDIO  
SUPPLÉMENTAIRE**

Casey Cameron  
Paul Courselle

**RÉDACTION SUPPLÉMENTAIRE DU  
SCÉNARIO**

Kevin Asseo  
Sean Sullivan  
Dan Schultz

**ÉQUIPE DE RETRANSMISSION  
ET DOUBLAGES****ANNONCEUR**

Kevin Harlan

**ANALYSTES, COULEURS**

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

**INVITÉS SPÉCIAUX**

Kobe Bryant  
Kevin Garnett

**JOURNALISTE (LIGNE DE TOUCHE)**

David Aldridge

**PRÉSENTATEUR, STUDIO**

Ernie Johnson

**ANALYSTES, STUDIO**

Shaquille O'Neal  
Kenny Smith

**ANNONCEUR MICRO**

Peter Barto

**ANNONCEURS PROMO**

Jay Styne  
Jimmy Hodson

**ANNONCEURS ESPAGNOLS**

Sixto Miguel Serrano  
Antoni Daimiel  
Jorge Quiroga

**DISTRIBUTION - 2KTV****PRÉSENTATEUR ET PRODUCTEUR**

Rachel A. DeMita

**CAMÉRA PRINCIPALE ET MONTAGE**

Alan Palmer

**EXPERT JEU ET PRODUCTEUR**

Jonathan Smith

**PRODUCTEUR**

Jessica Teuscher

**PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ**

Joel Simmons

**MONTAGE ET CAMÉRA**

Rodney Johnson  
David Park

**MONTAGE**

Mary Dorochowicz

**MONTAGE ET CAMÉRA**

Rodney Johnson  
David Park

**GRAPHISTE PRINCIPAL**

Jolan Wood

**MÉLANGE AUDIO**

James Yanisko  
Brian Buel

**CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE**

Ian Levasseur

## **VC SOUTH**

### **DIRECTEUR TECHNIQUE**

Steve Ranck

### **CRÉATEUR DIRECTIF**

Brian Silva

### **DIRECTEUR, DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT**

Chien Yu

### **INGÉNIEURS**

Mike Bowman  
Thang Nguyen  
David Msika  
Dave Wagner

### **INFOGRAPHISTE PRINCIPAL**

Andrew Rai

### **INFOGRAPHISTES**

Jordan Edell  
Dale Henderscheid

### **TESTEURS AQ**

Alec Jacques  
Sameer Khan

### **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

Lori Vermeer

## **DISTRIBUTION ET ÉQUIPE, MaCARRIÈRE**

### **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

### **REPRÉSENTANT NIKE**

Meghan Lennox

### **REPRÉSENTANT JORDAN**

Ally Quinn

### **REPRÉSENTANT UNDER ARMOUR**

Aly Trasher

### **REPRÉSENTANT ADIDAS**

George Kareman

### **REPRÉSENTANT GLOBAL SHOE**

Paul Ghiringhelli

### **REPRÉSENTANT GATORADE (TED)**

Sam Cohan

### **REPRÉSENTANT MOUNTAIN DEW**

Ben Knoll

### **DIRECTEUR, PUBLICITÉ/PHOTOS PANNEAU D'AFFICHAGE**

Matt Sampietro

### **ATM**

Sheldon Bailey

### **MC TERRAIN D'ESSAI**

Mason Thomas  
Chris Ernst

### **INSCRIPTION, TERRAIN D'ESSAI**

Kat Ann Nelson

### **DÉCOUVREUR DE TALENTS NBA**

Roy Werner

### **COÉQUIPIER, TERRAIN D'ESSAI**

Austin Simon

Rachel A. DeMita, dans son propre rôle  
Ronnie 2K, dans son propre rôle

### **ENTRAÎNEUR ÉQUIPE 1**

Dennis Ruel

### **ENTRAÎNEUR ÉQUIPE 2**

Ray Carbonel

### **EMPLOYÉ ALLEY-OOPS TATTOO**

Danielle O'Dea

### **EMPLOYÉ SWAG'S**

Melissa O'Keefe

### **EMPLOYÉ NBA STORE**

Evan deRouin

### **EMPLOYÉ FOOT LOCKER**

Joel Ferreira-Clifton

### **GARÇON DE SALLE, GATORADE FUEL BAR**

Xander McNally

### **GARÇON DE SALLE, JBL HEADPHONE STORE**

Jake Bohigian

### **FANATIQUE DJ**

Christian Papierniak

### **JOURNALISTES**

Evan deRouin  
Alexandra Grant  
Christian Papierniak

### **ÉTOILES 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

### **MANAGER, PRODUCTION**

Evan deRouin

### **SCÉNARISTES**

Jason Concepcion  
Jay Larson  
Jamal Olori

### **SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE ET CORRECTION**

Ben Bishop

### **SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE**

Dan Indra  
Christian Papierniak

### **DIRECTEUR, CASTING**

Dean Fronk

## **HISTOIRE MYGM**

### **SCÉNARISTE**

James Marceda

### **HISTOIRE DE**

Erick Boenisch

### **RÉALISÉ PAR**

Barry LaVergne

## **DÉPARTEMENT CAPTURE DE MOUVEMENTS**

### **SUPERVISEUR**

David Washburn

### **MANAGER, SCÈNE**

Anthony Tominia

### **MANAGER SÉNIOR, PRODUCTION**

David Voci

### **RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT**

J. Mateo Baker

**MANAGER TECHNIQUE**

Nateon Ajello

**INGÉNIEUR, PIPELINE**

Charles Harris III

**RÉALISATEUR ASSISTANT**

Alexandra Grant

**TECHNICIENS II, SCÈNE**

Jennie Antonio  
Emma Castles  
Jeremy Schichtel

**TECHNICIEN I, SCÈNE**

Roy Matos

**CONSTRUCTION SCÈNE, CAPTURE DE MOUVEMENTS**

Viqui Peralta

**EXPERTS II, CAPTURE DE MOUVEMENTS**

Ryan Girard  
Jose Gutierrez  
Gil Espanto

**EXPERTS I, CAPTURE DE MOUVEMENTS**

Jeremy Wages  
Michelle Hill

**ASSISTANTS DE PRODUCTION**

Marilyn Escobar  
Erica Cunningham  
Kenneth Ellis

**INGÉNIEURS AUDIO, CAPTURE DE MOUVEMENTS**

Anthony Garcia  
Daniel Morales  
Garrett Montgomery

**MAQUILLEUSES**

Danielle O'Dea  
Chrystal Linaja  
Emily Jones

**OPÉRATEURS, CAMÉRAS**

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

**AUDIO SUPPLÉMENTAIRE****ORGUE ARÈNE, RYTHMES**

Music, & Additional

**MUSIQUE DANS LE JEU**

Casey Cameron  
Studio Show Music  
Cody Mills

**MUSIQUE, BEAT MACHINE**

Gramoscope Music

**CHANTEUSE, HYMNE NATIONAL**

Linda Lind

**ASSISTANCE, CAPTURE SUPPLÉMENTAIRE**

Christopher Jones

**BROUHAHA DES JOUEURS**

Derek Breakfield

**BROUHAHA DES 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.

**BROUHAHA DE LA FOULE**

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

#### **OPÉRATEURS, CAMÉRAS**

Alan Ricardez  
Michael Montoya  
Stephanie Sanchez  
Connor Vickers  
Brian Bisby

#### **MUSIQUE ET BANDE-SON MACARRIÈRE**

Linda Lind

#### **« BURNING » ET « ALL NIGHT LONG »**

Composé et produit par Linda Lind

#### **THÈME MUSICAL DE 2K SPORT**

#### **« THE CONTEST » ET « NETWORK SPORTS TONIGHT »**

Composés, créés et produits par Bill Kole

#### **« THE COMEBACK », « THE RIVALRY » ET « THE BREAKDOWN »**

Composés par Joel Simmons. Créés et produits par Bill Kole

#### **THÈMES 2K**

Interprétés par CosmoSquad

#### **ORGUE D'ARÈNE, RYTHMES, MUSIQUE ET BANDE-SON SUPPLÉMENTAIRES**

Casey Cameron

#### **MUSIQUE DE CHARGEMENT MYPARK ET MUSIQUE STUDIO SHOW**

Cody Mills

#### **CHANTEUSE, HYMNE NATIONAL**

Linda Lind

#### **ASSISTANCE, CAPTURE SUPPLÉMENTAIRE**

Christopher Jones

#### **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

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

#### **BROUHAHA DES JOUEURS**

Derek Breakfield  
Michael Patterson  
Gleb Kaminer  
Marlon Cowitz  
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

#### **BROUHAHA DE LA FOULE**

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 Ismailer

### V.-P. SÉNIOR, OPÉRATIONS SPORTIVES

Jason Argent

### PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS

Greg Thomas

## 2K DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

### V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

Josh Atkins

### DIRECTEUR CRÉATIF

Eric Simonich

### DIRECTEUR SÉNIOR, PRODUCTION CRÉATIVE

Jack Scalici

### MANAGER SÉNIOR, PRODUCTION CRÉATIVE

Josh Orellana

### ASSISTANTS, PRODUCTION CRÉATIVE

William Gale  
Cathy Neeley

Megan Rohr

### EXPERT SÉNIOR EN ÉTUDE DE MARCHÉ

David Rees

### MANAGER, TESTS UTILISATEUR

Francesca Reyes

### CHERCHEUR, UTILISATEUR

Jonathan Bonillas

## 2K - ÉQUIPE MARKETING

### V.-P., COMMERCIALISATION

Alfie Brody

### DIRECTEUR MARKETING

Mike Rhinehart

### MANAGERS SÉNIORS, MARQUE

Andrew Blumberg  
William Inglis

### V.-P. COMMUNICATIONS AMÉRIQUE

Ryan Jones

### DIRECTEUR SÉNIOR, COMMUNICATIONS

Ryan Peters

### DIRECTRICE SÉNIOR, PRODUCTION MARKETING

Jackie Truong

### DIRECTRICE DE PROJET

Heidi Oas

### MANAGER, PRODUCTION MARKETING

Ham Nguyen

### CONCEPTEUR DE PRODUCTION

Nelson Chao

### CONCEPTEUR GRAPHIQUE SÉNIOR

Christopher Maas

### CONCEPTEUR GRAPHIQUE

Chris Cratty

### DIRECTEUR, PRODUCTION VIDÉO

Kenny Crosbie

**MONTEURS VIDÉO / CONCEPTEURS,  
GRAPHIQUE DE MOUVEMENTS**

Michael Regelean  
Eric Neff

**MONTEUR VIDÉO**

Shane McDonald

**MANAGER ASSOCIÉ, PRODUCTION  
VIDEO**

Nick Pylvanainen

**DIRECTEUR ARTISTIQUE, SITE WEB**

Gabe Abarcar

**CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB**

Keith Echevarria

**DÉVELOPPEUR, WEB**

Gryphon Myers

**PRODUCTRICE, WEB**

Tiffany Nelson

**MANAGER SÉNIOR, CANAL MARKETING**

Anna Nguyen

**MARKETING, CANAUX DE VENTE**

Marc McCurdy

**EXPERT, MARKETING PARTENAIRES**

Kelsie Lahti

**DIRECTEUR, MARKETING NUMÉRIQUE**

Ronnie Singh

**MANAGER, MÉDIA SOCIAL**

Chris Manning

**MANAGER ASSOCIÉ**

Michael Howard

**ASSISTANT, MARKETING**

Jessica Perez

**DIRECTRICE SÉNIOR, PARTENARIATS  
ET LICENCES**

Jessica Hopp

**MANAGER, PARTENARIATS ET  
LICENCES**

Greg Brownstein

**MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIATS ET  
LICENCES**

Ashley Landry

**MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIATS**

Aaron Hiscox

**DIRECTRICE SÉNIOR, EXPOS ET  
ÉVÉNEMENTS**

Leslie Zinn Abarcar

**MANAGER, ÉVÉNEMENTS**

David Iskra

**DIRECTRICE, SERVICE CLIENTÈLE**

Ima Somers

**MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE**

David Eggers

**COORDINATEUR, BASE DE  
CONNAISSANCE**

Mike Thompson

**RESPONSABLE, SERVICE CLIENTS**

Crystal Pittman

**ASSOCIÉS SÉNIORS, SERVICE CLIENTS**

Alicia Nielsen

Ryosuke Kurosawa

**OPÉRATIONS 2K**

**V.-P. SÉNIOR, SERVICE JURIDIQUE**

Peter Welch

**AVOCATS**

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

**V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION**

Steve Lux

**DIRECTEUR, ANALYSES**

Mehmet Turan

**ANALYSTE SÉNIOR, DONNÉES**

Adam Dobrin

**ANALYSTE SÉNIOR**

Tuomo Nikulainen

## **DIRECTRICE DES OPÉRATIONS**

Dorian Rehfield

## **EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS**

Xenia Mul

## **TI - 2K**

### **DIRECTEUR SÉNIOR, TI 2K**

Rob Roudebush

### **DIRECTEUR TECHNIQUE**

Russell Mains

### **MANAGER SÉNIOR, TI**

Bob Jones

### **MANAGER SÉNIOR, INGÉNIERIE**

Jon Heysek

### **MANAGER SÉNIOR, COR**

Vaclav Dolezal

### **MANAGER SÉNIOR, TI**

Lee Ryan

### **MANAGER EN LIGNE**

Scott Darone

### **INGÉNIEUR, RÉSEAU**

Don Claybrook

### **INGÉNIEURS, SYSTÈME**

Joseph Davila

Manish Patel

Petr Fiala

Peter Pribylinec

Radek Trojan

### **ADMINISTRATEURS, SYSTÈMES**

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

Joseph Thompson

### **EXPERT, ASSISTANCE INFORMATIQUE**

Christopher Smith

### **ANALYSTE INFORMATIQUE**

Michael Caccia

## **2K INTERNATIONAL**

### **V.-P., PUBLICATION ET OPÉRATIONS**

Murray Pannell

### **DIRECTEUR, COMMUNICATION ET MARKETING INTERNATIONAUX**

Jon Rooke

### **RESPONSABLE, MARKETING INTERNATIONAL DES PRODUITS**

David Halse

### **MANAGER SÉNIOR, MARQUE INTERNATIONALE**

Aurélien Pallegamag

### **MANAGER JUNIOR, MARQUE INTERNATIONALE**

James Dodd

### **CHEF, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES**

Wouter van Vugt

### **MANAGER, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES**

Amy White

### **MANAGER SOCIAL, COMMUNAUTÉS INTERNATIONALES**

Roy Boateng

### **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

Dan Warren

## **2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT**

### **PRODUCTEUR INTERNATIONAL**

Mark Ward

## **SERVICES CRÉATIFS 2K INTERNATIONAL**

### **DIRECTRICE, SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION**

Nathalie Mathews

### **MANAGER PRINCIPAL, PROJET**

Emma Lepeut

## **MANAGER SÉNIOR, CONCEPTION**

Tom Baker

## **CONCEPTEUR GRAPHIQUE**

James Quinlan

## **ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNE**

Around the Word

Robert Böck

Synthesis Iberia

Synthesis International Srl

## **COMMUNICATIONS ET MARKETING TERRITOIRE 2K INTERNATIONAL**

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 INTERNATIONAL - OPÉRATIONS**

Anthony Dodd

Phil Anderton

Nisha Verma

Denisa Polcerova

Robert Willis

## **2K ASIE**

### **MANAGER GÉNÉRAL, ASIE**

Jason Wong

### **DIRECTEUR MARKETING, ASIE**

Diana Tan

### **MANAGER MARKETING, ASIE**

Daniel Tan

### **MANAGER MARKETING, JAPON**

Maho Sawashima

### **MANAGER MARKETING, CHINE**

Calvin Shen

### **MANAGER MARKETING, CORÉE**

Dina Chung

### **CADRES SÉNIORS, PRODUITS**

Rohan Ishwarlal

Alicia Ng

### **ASSISTANT MARKETING, JAPON**

Yukiko Hanzawa

### **MANAGER SÉNIOR, LOCALISATION**

Yosuke Yano

### **COORDINATEURS, LOCALISATION**

Pierre Guijarro

Mao Iwai

## **TAKE-TWO ASIE**

### **OPÉRATIONS**

Eileen Chong

Veron Khuan

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

## **ASSURANCE QUALITÉ 2K**

**V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ**  
Alex Plachowski

**DIRECTEUR, TESTS ASSURANCE QUALITÉ**  
Scott Sanford

**MANAGER, TESTS ASSURANCE QUALITÉ**  
Jeremy Ford

**ÉQUIPES D'ASSISTANCE**  
Scott Sanford  
Ian Moore

**MANAGER, TESTS ASSURANCE QUALITÉ  
- ÉQUIPES D'ASSISTANCE**  
Josh Lagerson

**RESPONSABLE DE PROJET**  
Luis Nieves

**TESTEURS PRINCIPAUX, ÉQUIPES  
D'ASSISTANCE**  
Chris Adams  
Nathan Bell  
Ashley Carey  
Phylicia Fletcher  
Timothy Erbil

**TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS**  
Alexander Coffi n  
Joshua Collins  
Jeffrey Schrader  
Ana Garza  
Michelle Paredes  
Jordan Wineinger  
Steve Yun

**TESTEURS SÉNIORS**  
Philip Lui  
Thomas Sammons  
Tim Parham  
Rob Marrasso  
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 Beauparlant

In Sin (Tiffany) Cheong  
Reginald Clark  
Zachary Conover  
Michelle Foley  
Sierra Roberts  
Adam Schaefer  
Wenceslao Concina

### **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

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

### **2K INTERNATIONAL - ASSURANCE QUALITÉ**

#### **MANAGER, AQ, LOCALISATION**

José Miñana

#### **INGÉNIEUR, MATRIÇAGE**

Wayne Boyce

#### **TECHNICIEN, MATRIÇAGE**

Alan Vincent

#### **RESPONSABLE SÉNIOR AQ, LOCALISATION**

Oscar Pereira

#### **RESPONSABLE PROJET AQ, LOCALISATION**

Oscar Pereira

#### **SUPERVISEURS AQ, LOCALISATION**

Elmar Schubert  
Florian Genthon  
Jose Olivares  
Sergio Accettura

#### **TECHNICIENS SÉNIORS 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 Breedon  
Will Vossler  
Yury Fesechka

### **2K CHINE - ASSURANCE QUALITÉ**

#### **DIRECTEUR, AQ**

Zhang Xi Kun

#### **MANAGER AQ**

Steve Manners

#### **RESPONSABLE AQ**

Gao You Ming

#### **RESPONSABLES 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** **TRADUCTION 2K CHINE**

### **DIRECTEUR, AQ**

Zhang Xi Kun

### **MANAGER, AQ**

Du Jing

### **RESPONSABLE, PROJET**

Zhu Jian

### **TESTEURS PRINCIPAUX, AQ**

Chu Jin Dan  
Shigekazu Tsuuchi

### **TESTEURS SÉNIORS, AQ**

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 INTERNATIONAUX**

Salvatore LaRocca

### **VICE-PRÉSIDENT, AFFAIRES COMMERCIALES ET JURIDIQUES**

Hrishi Karthikeyan

### **MANAGER SÉNIOR, AFFAIRES COMMERCIALES ET JURIDIQUES**

Vince Kearney

### **VICE-PRÉSIDENT DÉLÉGUÉ, PARTENARIATS INTERNATIONAUX**

Emilio Collins

### **VICE-PRÉSIDENT., PARTENARIATS INTERNATIONAUX**

Matt Holt

**DIRECTRICE, PARTENARIATS  
INTERNATIONAUX**

Adrienne O'Keeffe

**EXPERTE, PARTENARIATS  
INTERNATIONAUX**

Mary O'Laughlin

**COORDINATRICE, PARTENARIATS  
INTERNATIONAUX**

Harley Opolinsky

**COORDINATEUR ASSOCIÉ,  
PARTENARIATS INTERNATIONAUX**

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

**JOUEURS DE BASKETBALL**

Trev Abraham

Josh Akognon

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 Remmington

Dulani Robinson

Joey Rodriguez

Morgan Scabia

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 MYPARK**

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 Otono  
Chris Roberts  
Franklin Session  
Carlos Smothers  
Ryan Sypkens  
Jay Washington

## REMERCIEMENTS SPÉCIAUX VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick  
Karl Slatoff  
Lainie Goldstein  
Dan Emerson  
Jordan Katz  
David Cox  
Steve Glickstein  
Scott Patterson  
Équipe des ventes Take-Two  
Équipe des ventes numériques Take-Two  
Équipe de 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  
Greg Gibson  
Take-Two Legal Team  
David Boutry  
Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Alexander Roney  
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-Sabastien 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

Publié par 2K, un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc. Toutes les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les noms et logos de toutes les arènes sont des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs et sont utilisés avec autorisation. Certaines marques commerciales appartiennent à American Airlines, Inc. et sont utilisées sous licence de 2K Sports. Tous droits réservés.

Copyright 2017 de STATS LLC. Toute distribution ou utilisation commerciale du contenu sous licence sans l'autorisation écrite expresse de STATS LLC est strictement interdite. Équipement de basketball fourni par Gared Sports, fournisseur exclusif des tableaux et des arceaux des arènes de la NBA. Ce logiciel est en partie basé sur le travail d'Independent JPEG Group. Outils de localisation et assistance fournis par XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse et le logo Bankers Life Fieldhouse sont des marques commerciales appartenant à CNO Financial Group, Inc. et sont utilisés avec autorisation.

Utilise Simplygon (TM), Copyright (c) 2016 Danya(TM) Labs AB. Des portions de ce logiciel sont Copyright (c) 2014 Pablo Fernandez Alcantarilla Jesus Nuevo. Tous droits réservés.  
Emojis fournis gratuitement par <http://emojione.com>.

Les identifications de la NBA et des équipes membres de la NBA sont la propriété intellectuelle de la NBA Properties, Inc. et des équipes respectives 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](http://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 EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. 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, PAR L'OUVREURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, LA COPIE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL, AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE") AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR [www.take2games.com/legal](http://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 OUVRIRE, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

### LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'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 présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, œuvres 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 (comme défini ci-après) ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, 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 ; • Générer 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, débloqués, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les "Fonctionnalités spéciales"). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une monnaie virtuelle convertible ou 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 autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran, un design de voiture, un objet/item ou des vidéos des 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 tiers ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

#### **MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS**

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

**LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS :** Le Logiciel peut permettre à un 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 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 sur [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support).

**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 sont échangeables que contre des biens et services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle 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. 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.

## **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 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 DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR 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 PEUVENT 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 devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

**DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN.** Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(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 équivoquées 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 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 situent 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.

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

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licence 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 de commerce et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Les identifications de la NBA et des équipes membres de la NBA utilisées avec ce produit sont des marques commerciales, des designs protégés par droits d'auteur et autres formes de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives de la NBA et ne peuvent être utilisées, en entier ou en partie, sans le consentement écrit préalable de NBA Properties, Inc. © 2017 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Brevets et brevet en instance : [www.take2games.com/Legal](http://www.take2games.com/Legal).

Toutes les marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Nintendo Switch est une marque commerciale de Nintendo. ©