



NBA 2K18



2K

Système PlayStation®3

Commencer une partie : Avant de commencer, lisez attentivement les instructions fournies avec votre système PlayStation®3. La documentation contient des informations concernant les réglages et l'utilisation de votre système ainsi que des informations de sécurité importantes.

Vérifiez que la touche d'alimentation (située sur la partie arrière du système) est allumée. Insérez le disque NBA 2K18 dans l'emplacement disque, étiquette sur le dessus. Sélectionnez l'icône du titre sous [Jeu] dans le menu d'accueil du système PlayStation®3, puis appuyez sur la touche . Référez-vous à ce manuel afin de savoir comment utiliser le logiciel.

Quitter une partie : Pendant une partie, maintenez appuyée la touche PS de la manette de jeu sans fil pendant au moins 2 secondes. Puis sélectionnez [Quitter la partie] dans l'écran qui s'affiche.

Conseil

Pour retirer un disque, appuyez sur la touche d'éjection après avoir quitté la partie.



Trophées : Remportez, comparez et partagez vos trophées en réalisant des exploits particuliers au cours de vos parties. L'accès aux trophées nécessite un compte Sony Entertainment Network.

Sauvegarde des données au format PlayStation®3

La sauvegarde des données au format PlayStation®3 s'effectue sur le disque dur du système. Les données s'affichent dans le menu Jeu sous la rubrique [Utilitaire des données sauvegardées].



TABLE DES MATIÈRES

3 SOUTIEN AU PRODUIT

3 COMMANDES

3 ATTAQUE DE BASE

3 DÉFENSE DE BASE

4 OFFENSIVE AVANCÉE

5 DÉFENSIVE AVANCÉE

6 PRO STICK^{MC} : TIR

7 PRO STICK^{MC} : DRIBBLER

8 COMMANDES DE DÉFENSE

10 TECHNIQUES AU POSTE

11 TIR AU POSTE

12 CRÉDITS DU JEU - NBA 2K18

19 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 pour les détails.

COMMANDES

MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®3

Attaque de base	Contrôle	Défense de base
Déplacer le joueur	Joystick gauche	Déplacer le joueur
PRO STICK™ : Techniques de dribble / Tir / Passe	Joystick droit	Mains en l'air / « Shade » / Lutte
N/D	R3	Contact excessif / Faute (ceinturer)
Modificateur de passe	L2	Défense intensive
Sprinter	R2	Sprinter
Appliquer stratégies	L1	Prise à deux
Passe icône	R1	Interchanger icône
Passer / Passe-touche	⊗	Interchanger joueur (le plus proche du ballon)
Commande Écran	⊙	Prendre le contrôle

Attaque de base	Contrôle	Défense de base
Feinte de tir / Enjambée (appui bref) / Tir (appui plus long)	Ⓞ	Intercepter le ballon
Au poste	△	Contrer / Rebondir
ATH Techniques individuelles	↑	ATH Techniques individuelles
Conseil pendant l'action - Jeux rapides	→	Conseil pendant l'action - Jeux défensifs
Conseil pendant l'action - Stratégies offensives	←	Conseil pendant l'action - Stratégies défensives
Conseil pendant l'action - Remplacements	↓	Conseil pendant l'action - Remplacements
Temps d'arrêt	SELECT	Faute intentionnelle
Pause	START	Pause

OFFENSIVE AVANCÉE

Action	Entrée
Stratégie de position	Appui bref sur L1 , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, choisir la stratégie depuis le menu
Indiquer au coéquipier de couper	Appui bref sur L1 , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, orienter le joystick droit dans la direction souhaitée.
Commande Écran	Maintenir ○ (la durée de maintien détermine roulade ou fade. Appuyez de nouveau sur ○ pour un écran rapide.)
Passe Rebond	L2 + ⊗
Passe au-dessus de la tête/Passe lobée	L2 + △
Passe flashy	L2 + ○

Feinte de passe	Ⓜ + ×
Alley-Oop	L2 + Ⓜ (le joystick gauche permet de choisir le receveur, orienter vers l'anneau pour s'envoyer le ballon)
Alley-oop sur la planche	L2 + Ⓜ, avec équipier en arrière
Passe-et-va	Maintenir × pour garder le contrôle du passeur, relâcher × pour lui repasser le ballon
Dunk Putback ou tir déposé	Maintenir Ⓜ
Passe PRO STICK^{MC}	L2 + joystick droit

DÉFENSIVE AVANCÉE

Action	Entrée
Se déplacer	Joystick gauche
Déplacement latéral rapide	L2 + R2 + joystick gauche
Intercepter le ballon	Appui bref sur Ⓜ
Bloquer	△
Rebond	△ (ballon dans les airs)
Prendre le contrôle	○

Flop	Deux appuis brefs sur ○
Faute (ceinturer)	Appuyer sur R3
Défense intensive	L2
Changer de position « shade »	L2 + joystick droit vers la gauche/droite
Dribbler dans la foule	Maintenir L2 et déplacer le joystick gauche vers le dribbleur
Mains en l'air	Maintenir le joystick droit
Empêcher la passe	Maintenir le joystick droit (en défense sans le ballon)
Prise à deux	L1

PRO STICK^{MC}

Le PRO STICK^{MC} vous confère un contrôle optimal de votre arsenal offensif.

PRO STICK^{MC} : TIR

Action	Entrée
Tir en suspension	Maintenir le joystick droit dans n'importe quelle direction
Feinte de tir	Amorcer un tir en suspension, puis relâcher rapidement le joystick droit
Coureur / Flotteur (Pénétration en dribble portée moyenne)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au panier
Saut avec pas arrière (Pénétration en dribble latérale)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au panier
Récupération enjambée	Appui bref sur ○ pendant la pénétration en dribble (le joystick gauche détermine la direction de l'enjambée)

Action	Entrée
Tir renversé	Faire pivoter le joystick droit depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis maintenir
Tir en demi-renversement	Faire pivoter le joystick droit en quart de cercle, depuis la main tenant le ballon vers le panier, puis maintenir
Tir déposé normal (Pénétration en dribble vers panier)	Maintenir le joystick droit vers le panier
Tir déposé « Euro Step » (Pénétration en dribble vers panier)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée (gauche/droite)
Enjambée (Pénétration en dribble vers panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers la gauche/droite
Tir déposé inversé (Pénétration en dribble vers ligne de base)	Maintenir le joystick droit vers la ligne de base
Dunks (Pénétration en dribble vers panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers le panier
Changement de tir dans les airs	Commencer dunk/tir déposé; une fois dans les airs, orienter le joystick droit dans n'importe quelle direction
Passage « Step Through »	Feinte de tir, puis réorienter le joystick droit avant la fin de la feinte

PRO STICK^{MC} : DRIBBLER

Action	Entrée	Contexte
Pas direct Triple menace	Orienter rapidement le joystick droit vers la gauche/droite/l'avant	Triple menace
Renversement Triple menace	Faire pivoter le joystick droit	Triple menace
Pas arrière Triple menace	R2 + Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Triple menace
Bégayer	R2 + Orienter rapidement le joystick droit vers le panier	Dribbler

Action	Entrée	Contexte
Hésitation (rapide)	Orienter rapidement le joystick droit vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Hésitation (échapper)	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Entrée et sortie	Orienter rapidement le joystick droit vers panier	Dribbler
Cross-over (avant)	Orienter rapidement le joystick droit vers la main libre	Dribbler
Cross-over (entre les jambes)	Orienter rapidement le joystick droit entre la main libre et le dos du joueur	Dribbler
Derrière le dos	Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Dribbler
Renversement	Faire pivoter le joystick droit depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Demi-renversement	Faire pivoter le joystick droit en quart de cercle, depuis la main tenant le ballon vers le panier, puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Pas arrière	R2 + Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Dribbler

COMMANDES DE DÉFENSE

Action	Entrée	Contexte
Se déplacer	Joystick gauche	Tous
Déplacement latéral rapide	R2 + L2 + joystick gauche	Tous

Action	Entrée	Contexte
Intercepter le ballon	Appui bref sur Ⓚ	Tous
Bloquer	△	Tous
Rebond	△ (ballon dans les airs)	Tous
Prendre le contrôle	Ⓞ	Tous
Flop	Deux appuis brefs sur Ⓞ	Défense sur porteur
Faute (ceinturer)	Appuyer sur R3	Tous
Défense intensive	Maintenir L2	Défense sur porteur
Changer de position « shade »	L2 + joystick droit vers la gauche/droite	Défense sur porteur
Dribbler dans la foule	Maintenir L2 et déplacer le joystick gauche vers le dribbleur	Défense sur porteur
Mains en l'air	Maintenir le joystick droit	Défense sur porteur
Empêcher passe	Maintenir le joystick droit	Défense sans ballon
Prise à deux	L1	Tous

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

Action	Entrée
Déplacements au poste	Maintenir le joystick gauche
Retrait agressif	 + joystick gauche vers le panier
Crochet - Poste (courte portée)	Joystick droit vers le panier
Mouvement inversé - Poste (au-delà courte portée)	Joystick droit vers la gauche ou la droite dans la direction opposée au panier
Percée droit devant (depuis immobile)	Joystick gauche vers la raquette ou la ligne de base + 
Pénétration (libérer) (depuis dribble)	Joystick gauche vers la ligne de base + 
Percée vers raquette	 + joystick gauche vers la raquette
Percée vers la ligne de base	 + joystick gauche vers la ligne de base
Renversement rapide	Faire pivoter le joystick droit vers l'épaule ext.
Percée Crochet	Faire pivoter le joystick droit vers l'épaule int.
Feintes	Orienter rapidement le joystick droit dans n'importe quelle direction (mais dans la direction opposée au panier)
Enjambée (poste)	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 
Pas arrière (poste)	Maintenir le joystick gauche dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 
Enjambée arrière	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, vers le panier, puis appui bref sur 

TIR AU POSTE

Action	Entrée
Crochet - Poste (courte portée)	Joystick droit vers le panier
Mouvement inversé - Poste (au-delà courte portée)	Joystick droit vers la gauche ou la droite dans la direction opposée au panier
Tir déposé « Step Through »	Maintenir R2 puis orienter le joystick droit vers la gauche ou la droite, dans la direction du panier
Mouvement inversé « Shimmy »	Maintenir R2 puis orienter le joystick droit vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier
Feinte de tir	Amorcer un des tirs indiqués ci-dessus, puis orienter le joystick droit vers la position neutre
Tir de la ligne de base / Passage « Step Through »	Feinte de tir, puis réorienter le joystick droit avant la fin de la feinte

CRÉDITS DU JEU - NBA 2K18

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

VIRTUOSU

PRODUCTEUR

Tang Mengjia

DIRECTEUR TECHNIQUE

Shi Qiang

PROGRAMMEUR PRINCIPAL

Phang Chingyoong

PROGRAMMEURS

Gong Tianyi
Xing Bo
Meng Ao

MANAGER, DONNÉES

Fang Yuqin

ÉQUIPE DES GRAPHISMES

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Darren Baines

INFOGRAPHISTE EN CHEF

Li Xiaoyi

INFOGRAPHISTE, ENVIRONNEMENTS

Qiu Ziqian

ÉQUIPE AQ

DIRECTEUR, AQ

Bao Bo

RESPONSABLE D'ÉQUIPE, AQ

Xu Lichao
Gao Wenxin

ÉQUIPE AQ

Wang Xuan
Zhang Yingqi
Song Yueyu

DIRECTION DU STUDIO

P.-D.G.

Gilles Langourieux

MANAGER DU STUDIO

Vivan Tian

DIRECTEUR, DÉVELOPPEMENT DES GROUPES

Elijah Freeman

ASSISTANCE INFORMATIQUE

Zheng Rui

VISUAL CONCEPTS NOVATO

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

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Ian Citti

Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios Leftos Aslanoglu
Bihua Bella Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel

Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chau Hsiao
Mark Chatfield
Anish Ramaswamy
Igor Pevac
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Pujan Dave
Kemi Peng
Chi-Hao Kuo

GROUPE TECHNOLOGIQUE

DIRECTEUR, TECHNOLOGIE

Tim Walter

INGÉNIEUR PRINCIPAL, BIBLIOTHÈQUE

Ivar Olsen

INGÉNIEURS, BIBLIOTHÈQUE

Boris Kazanski
Zhe Peng
Brian Ramagli

INGÉNIEUR LOGICIEL, OUTILS MAYA

Andras Jambori

INGÉNIEUR, OUTILS

Prajwal Manjunath

INGÉNIEUR, OUTILS DE COMPIHON

Nick Contini

PRODUCTION

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Jeff Thomas

PRODUCTEURS SÉNIORS

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

PRODUCTEUR, JOUABILITÉ

Mike Wang

PRODUCTION ET CONCEPTION

Zach Timmerman
 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
 Ben Horne
 Himanshu Vartak
 Brett Hawkins
 Shane Coffin
 Peter Cornforth
 Grant Wilson
 Jesse Hamburger
 Pierre Luc-Grenon

ÉQUIPE DES GRAPHISMES**RESPONSABLE, PERSONNAGES**

Ann Sidenblad

INFOGRAPHISTES, PERSONNAGES

Evan Ahlheim
 Tim Auer
 Chris Darroca
 Andy Foster
 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, PRESTATION

Derek Kurimoto

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

ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE, VISAGES

Tim Waddy

DIRECTEUR ARTISTIQUE I.U.

Herman Fok

CONCEPTEUR PRINCIPAL DE L'UI

Justin Cook

CONCEPTION VISUELLE, UI

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

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 Mozap
 Matt Chalwell
 Miquel Carrasquillo
 Scape Martinez
 Lee Olsen
 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

**ASSISTANT, PRODUCTION AUDIO
SUPPLÉMENTAIRE**

Brian Buel

**PUBLICATION 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

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, ÉMISSION EN STUDIO

Cody Mills

MUSIQUE, BEAT MACHINE

Gramoscope Music

CHANTEUSE, HYMNE NATIONAL

Linda Lind

**ASSISTANCE, CAPTURE
SUPPLÉMENTAIRE**

Christopher Jones

BROUHAHA DES JOUEURS

Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Gutschinski
P.J. 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
Wlster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryl L 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

2K**PRÉSIDENT**

David Ismaïler

**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 VIDÉO

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

MANAGER MARKETING, CANAUX DE VENTE

Marc McCurdy

EXPERT, MARKETING PARTENAIRES

Kelsie Lahti

DIRECTRICE SÉNIOR, ÉVÈNEMENTS

Lesley Zinn Abarcar

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

MANAGER, ÉVÈNEMENTS

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, SYSTÈMES

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 SÉNIOR, COMMUNICATION ET MARKETING INTERNATIONAUX

Jon Rooke

**RESPONSABLE, MARKETING
INTERNATIONAL DES PRODUITS**

David Halse

**MANAGER SÉNIOR, MARQUE
INTERNATIONALE**

Aurelien PalleGamage

**MANAGER JUNIOR, MARQUE
INTERNATIONALE**

James Dodd

**CHEF, COMMUNICATIONS
INTERNATIONALES**

Wouter van Vugt

**MANAGER, COMMUNICATIONS
INTERNATIONALES**

Amy White

**MANAGER SOCIAL, COMMUNAUTÉS
INTERNATIONALES**

Roy Boateng

**RESPONSABLE INTERNATIONAL,
MARKETING TERRITOIRE ET EXPORT**

Warner Guinee

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Dan Warren

**2K INTERNATIONAL -
DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT**

PRODUCTEURS INTERNATIONAUX

Mark Ward
Jean-Sebastien Ferey

**DIRECTRICE, SERVICES CRÉATIFS ET
LOCALISATION**

Nathalie Mathews

MANAGER PRINCIPAL, PROJET

Emma Lepeut

MANAGER, PROJET LOCALISATION

Alessandro Irranca

MANAGER SÉNIOR, CONCEPTION

Tom Baker

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

James Quinlan

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNE

Around the Word
Robert Bock
Synthesis Iberia
Synthesis International srl

**COMMUNICATIONS ET
MARKETING TERRITOIRE
2K INTERNATIONAL**

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

Aaron Cooper
Agnes Rosique
Alison Gram
Anne Speth
Ben Secombe
Belinda Crow
Carlo Voltz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Charlye Grafton-Chuck
Dave Blank
Dennis de Bruin
Diane Heinzelmann
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Julien Brossat
Lieke Mandermakers
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Mauri
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Yoon Kim
Zaida Gomez

OPÉRATIONS INTERNATIONALES

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton

2K ASIE

MANAGER GÉNÉRAL, ASIE

Jason Wong

DIRECTEUR MARKETING, ASIE

Diana Tan

**MANAGER SÉNIOR DE MARKETING,
ASIE**

Daniel Tan

MANAGER MARKETING, JAPON

Maho Sawashima

MANAGER MARKETING, CHINE

Calvin Shen

MANAGER MARKETING, CORÉE

Dina Chung

CADRE SÉNIOR, PRODUITS

Rohan Ishwarlal

CADRE SÉNIOR, PRODUITS

Alicia Ng

ASSISTANT MARKETING, JAPON

Yukiko Hanzawa

MANAGER SÉNIOR, LOCALISATION

Yosuke Yano

COORDINATEURS, LOCALISATION

Pierre Guijarro
Mao Iwai

OPÉRATIONS TAKE-TWO ASIE

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermin Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

**TAKE-TWO ASIE - 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

**MANAGER, TESTS ASSURANCE
QUALITÉ**

Jeremy Ford

TESTEUR PRINCIPAL, AQ

Luis Nieves

**ASSURANCE QUALITÉ 2K
CHENGDU**

DIRECTEUR, AQ

Zhang Xi Kun

MANAGER, TESTS AQ

Steve Manners

RESPONSABLE PROJET, AQ

Gao You Ming

TESTEUR PRINCIPAL ASSOCIÉ, AQ

Wang Yi Min

TESTEURS, AQ

Charlene Artuz
Chen Ji Zhou
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Fan Fu Qiang
Jia Jun Yu
Tian Meng Qi

Wan Yue
Wu Di
Xu Rui
Yang Wen Jing
Zhang Yin Xue
Zhang Yong Bin
Zhou Dan

MANAGER, AQ LOCALISATION
Du Jing

RESPONSABLE PROJET, AQ LOCALISATION
Zhu Jian

TESTEURS PRINCIPAUX, AQ LOCALISATION
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuchi

TESTEURS SÉNIORS, AQ LOCALISATION
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

TESTEURS AQ, LOCALISATION

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Wang He Fei
Li Hua
Zhang Pei

ASSURANCE QUALITÉ 2K, SOUTIEN ET SOUMISSIONS

DIRECTEUR
Scott Sanford

TESTEURS PRINCIPAUX, AQ
Chris Adams
Nathan Bell
Ashley Carey

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS, AQ
Jordan Wineinger

Joshua Collins
Zack Gartner
Michelle Paredes

TESTEURS SÉNIORS AQ
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Robert Klempler

TESTEURS AQ
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dalie
Charles Golongco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherfey

2K INTERNATIONAL - ASSURANCE QUALITÉ

MANAGER, AQ, LOCALISATION
José Miñana

INGÉNIEUR, MATRIÇAGE
Wayne Boyce

TECHNICIEN, MATRIÇAGE
Alan Vincent

RESPONSABLE SÉNIOR AQ, LOCALISATION
Oscar Pereira

RESPONSABLE, AQ LOCALISATION
Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

TECHNICIENS SÉNIORS AQ, LOCALISATION
Christopher Funke
Harald Raschen
Pablo Menendez

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION
Antoine Grelin
Benny Johnson
Clement Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez Cruz

Etienne Dumont
Frederic Crehin
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Luca Rungi

Manuel Aguayo
Martin Schucker
Matteo Lanteri
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramon
Samuel Franca
Sarah Dembet
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Tristan Breeden
Will Vossler
Yury Fesechka

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 DÉLÉGUÉE, PARTENARIATS INTERNATIONAUX
Emilio Collins

VICE-PRÉSIDENT, PARTENARIATS INTERNATIONAUX
Matt Holt

DIRECTRICE, PARTENARIATS INTERNATIONAUX
Adrienne O'Keefe

EXPERT, PARTENARIATS INTERNATIONAUX
Mary O'Laughlin

COORDINATRICE, PARTENARIATS INTERNATIONAUX
Hartley Opolinsky

**COORDINATEUR ASSOCIÉ,
PARTENARIATS INTERNATIONAUX**

Daniel Lupin

**ACTEURS CAPTURE
DE MOUVEMENTS**

JOUEURS DE LA NBA

Harrison Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Will Cherry
Stephen Curry
Brandon Davies
Dante Exum
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

JOUEURS DE BASKETBALL

Antonio Biglow
Josh Bitton
Jake Bohigian
Myree "Reemix" Bowden
Michael Bowers Jr.
Justin Brown
Dominic Gatigari
Collin Chiverton
Joell Crawford
Roy Giles
Dominique Grant
Tim Harris
Justin Herold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jawon Mack
Mike McChristian
Corey McIntosh
Mikl McKinney
Xander McNally
Aalim Moor
Kareem Nitoto
Michael Nunnally
Jayson Obazuyee
Scott O'Gallagher
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Reaves
Jordan Richardson
Patrick "Pat The Roc" Robinson
Nick Ross
Franklin Session
Les Smith
Ryan Sypkens
Dominique Taplin
Dar Tucker
Christian Williams
Roshun Wynne Jr.

DANSEUSES SACRAMENTO KINGS

Megan Beeson
Brittney Blatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Moira Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

DANSEURS SUPPLÉMENTAIRES

Jennifer Carrico
Christopher Williams
Rachel Lee
Taylor Lee

MASCOTTE

Todd Maroldo

ACTEURS, EXPRESSIONS FACIALES

Allen Huddleston
Sarunas J. Jackson

REMERCIEMENT SPÉCIAL

Billy "Dunkademics" Doran
Roy "Lee" Giles
John Jordan
Aalim Moor
James Nunnally
Franklin Session
Kammron Taylor
Ben Pensack
Adam Pensack
Pensack Sports
Management Group

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX - VISUAL
CONCEPTS**

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Clickstein
Scott Patterson
Équipe des ventes Take-Two
Équipe des ventes numériques Take-Two
Équipe de canaux de vente Take-Two
Sibbhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Équipe juridique Take-Two
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Geaurav Singh
Alexander Ranev
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow

Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Bete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Sebastian 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. Equipement de basketball fourni par Gared Sports, fournisseur exclusif des tableaux et 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. Utilisez Simpylon (TM), Copyright (c) 2016 Donya(TM) Labs AB. Des portions de ce logiciel sont Copyright (c) 2014 Pablo Fernandez Alcantarilla Jesus Nuevo. Tous droits réservés. 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 (ou 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 SUIVIS D'UN LIEN DE VOUS ÊTRE PASSENDU/EN INSTANTANT, COPIANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE TIRÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. LE LOGICIEL INCLUT TOUTES LES FONCTIONNALITÉS INCLUSES DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES MANUSCRITS D'ACCOMMODERMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESOITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS, PAR 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 ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUTES LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORSISÉS À OUVRIRE, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER LE LOGICIEL.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par le présent 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 sont cet Accord entrant 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 que vous avez proposé sous licence, et le vous avez vendu, utilisé ou transféré par la présente qu'au titre ou propriété du Logiciel ne vous sont transférés ou assignés, 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 de produits, brevets, droits informatiques, effets artistiques, marques, noms de personnes, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques effectués, 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, est, en fait, enlevant volontairement tous les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis et dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 \$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les conditions du Donneur de licence peuvent également protéger vos droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits en question 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 développer commercialement le Logiciel ; Distribuer, céder à bail, donner sous licence, louer, vendre, convertir en une monnaie convertible (comme défini ci-après) ou transférer ou autre autrement le présent Logiciel, ou vos copies de ce dernier, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence ; Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; Faire des copies du Logiciel 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 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 d'un CD-ROM ou du DVD-ROM (cette interdiction ne s'applique pas à des 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 le cadre de jeux en ligne ou sur le site, à moins que le Donneur de licence n'ait explicitement autorisé par la présente un tel usage commercial ;

Rétro-ingénierie, décompiler, désassembler, afficher, intercepter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; Générer ou employer tout autre utilisateur dans son utilisation et sa puissance 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 l'édité Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'exécution.

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 spéciales, 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 à 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 n'avez pas transféré la copie pré-enregistrée de ce 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 à 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, bases, numéros de série 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, vous n'êtes pas autorisé à utiliser le Logiciel. Les Fonctionnalités spéciales, y compris les copies numériques du Logiciel, peuvent être protégées par des mesures de sécurité, y compris, mais sans s'y limiter, 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 céderez par la présente au Donneur de licence un droit international, exclusif, perpétuel, irrevocable, entièrement transférable et sous-jacent de toute 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, édition, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les lois sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez et acceptez de ne jamais revendiquer, sous les droits moraux de paternité, 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 liés en la 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 sa authentification ou à d'autres fonctionnalités.

COMPÈTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tiers ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon (ceux-ci sont, ou un compte après avoir donné de licence ou de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et à 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 après 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 contenu tiers dont vous pouvez 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 consistant au sein du Logiciel (« Monnaie virtuelle ») et (ii) d'obtenir l'accès à (ou 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 le présent 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'au titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous sont transférés ou assignés. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, et les Biens virtuels n'ont pas de valeur réelle et ne peuvent être soutenus 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 ou de 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 prévues de la présente Accord et de la documentation Logiciel, lorsque le Donneur de licence cessera de fournir la Monnaie virtuelle, ou si cet Accord prendra 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 de leur 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 fournisseur 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 que vous avez achetée peut être achetée séparément 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 établit 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/ou 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 avoir une Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en fonction de votre licence, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. L'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, et le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle crédité et déduit sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou par 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 déraisonnables.

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. La Monnaie et aux Biens, ou peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objets 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 vous perdez une merite. 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.

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, offrir 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 sont non 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 ne sont aucune valeur monétaire, et le Donneur de licence ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'intention d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quelque chose que ce soit.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas achetés 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 prêter, 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 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 ou vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez dans ou, démontrez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à une Transaction non autorisée sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisés 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, y compris sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de suspendre, modifier, supprimer 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 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 ou vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez dans ou, démontrez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à une Transaction non autorisée sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisés 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, y compris sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de suspendre, modifier, supprimer 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.

LIÉU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle et/ou vos autres troupes 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 ou 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 vous seul recourez en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels ou autrement. 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 responsabilité envers vous pour les 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 applicable au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée uniquement sur un ordinateur personnel ou un appareil connecté à un réseau personnel, et ne peut être utilisée sur un ordinateur ou un autre appareil. Le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence, et/ou d'autres utilisateurs et divulgations de vos informations personnelles ou autres contenues dans la Charte de confidentialité susmentionnée, modifiées 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 www.take2games.com/privacy/, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

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 votre nom et votre adresse, et vous acceptez que vos données soient utilisées à ces fins ; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence, et/ou d'autres utilisateurs et divulgations de vos informations personnelles ou autres contenues dans la Charte de confidentialité susmentionnée, modifiées 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 www.take2games.com/privacy/, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vend le jeu et l'acheter initial et d'origine du Logiciel mais pas s'il le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe ont été transférés par l'acheteur d'origine. Le support de jeu et le jeu sont vendus tels qu'ils sont, sans garantie de fabrication. Vous acceptez et entendez bien pendant 30 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que le Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qui 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, le 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 ou note ou étiquette fournie par le Donneur de licence ne constitue une garantie, un engagement, un désengagement, explicité, et/ou implicite, ou une garantie de performance. Le Donneur de licence ne garantit aucune garantie de performance ou de disponibilité applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent pas s'appliquer à vous. Si pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de logiciel durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie limitée 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 logiciel contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usage normale. La présente garantie ne s'applique pas et n'est nulle si le jeu 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 durée de 90 jours écrite 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-contrafacteur, et aucune autre déclaration ou garantie d'assurance soit ne le Donneur de licence. Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez renvoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous en indiquant 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.

INDENNISATION

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 dans l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord. EN AJOUT CAS DE DONNEUR DE LICENCE NEST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECTACULAIRES, 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 RELIÉES AU ASSOCIÉS AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE, NOTAMMENT LA NEGLIGENCE, DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE. MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÊTRE INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DES DITS DOMMAGES. EN AJOUT CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI LA LOI APPLICABLE L'EXIGE, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL. EN AJOUT CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SONT SONT TENUES 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 DE QU'IL S'AGISSE DU PRÉSENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 2000 (USD) CERTAINS ÉTATS PAYS N'AUTOPROISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLIÉTE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RÉSULTANT D'UNE NEGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MALVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUMENT TENUES ET/OU L'EXCLUSION OU LA 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 VOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS DU INTERNET, DES RÉSEAUX SAN FILS OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS, CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES INTERNET ET DE SERVICES SAN FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS LES PORTIONS DU ASSÉMBLÉ D'ACTION DE CES TIERS PEUVENT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET. À DES SERVICES SAN FIL, OU À DES PARTIES DE CELUI-CI, NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÈNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS VOUS DÉSTIONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISSENT À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SAN FIL, OU À DES PARTIES DE CELUI-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 vous utilisez le 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, ou en (ii) envoyant un e-mail au Donneur de licence à l'adresse indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (iii) 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 supprime 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'adresse 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'exige, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN. Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que : Logiciel informatique commercial, « ou » Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou son sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(i) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du FAR 52.227-1015 ou exposées dans le sous-paragraphe (1)(i) et (2) des clauses Droits 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-dessus.

RECOURS EN ÉQUITÉ. Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement évaluées, 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'un 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 devez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et portions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par les présentes, y compris les impôts et pénalités qui s'appliquent (autres que les impôts sur le revenu) du Donneur de licence, qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous a été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération du Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourrez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait 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 revenue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LI ABPLICABLE. 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, USA). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure à l'égard 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 l'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. « PlayStation », le logo familial « PS » et « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS3 » et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Interactive Entertainment Inc. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Brevets et brevet en instance : www.take2games.com/Legal.