




# 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<sup>MC</sup> : TIR

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

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 <sup>MC</sup>	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 <b>○</b>
Faute (ceinturer)	Appuyer sur <b>R3</b>
Défense intensive	<b>L2</b>
Changer de position « shade »	<b>L2</b> + joystick droit vers la gauche/droite
Dribbler dans la foule	Maintenir <b>L2</b> 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	<b>L1</b>

## PRO STICK<sup>MC</sup>

Le PRO STICK<sup>MC</sup> vous confère un contrôle optimal de votre arsenal offensif.

### PRO STICK<sup>MC</sup> : 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 <b>○</b> 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)	<b>R2</b> + 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)	<b>R2</b> + 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<sup>MC</sup> : 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	<b>R2</b> + Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Triple menace
Bégayer	<b>R2</b> + 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)	<b>R2</b> + 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	<b>R2</b> + 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	<b>R2</b> + <b>L2</b> + joystick gauche	Tous

Action	Entrée	Contexte
Intercepter le ballon	Appui bref sur <b>Ⓚ</b>	Tous
Bloquer	<b>△</b>	Tous
Rebond	<b>△</b> (ballon dans les airs)	Tous
Prendre le contrôle	<b>Ⓞ</b>	Tous
Flop	Deux appuis brefs sur <b>Ⓞ</b>	Défense sur porteur
Faute (ceinturer)	Appuyer sur <b>R3</b>	Tous
Défense intensive	Maintenir <b>L2</b>	Défense sur porteur
Changer de position « shade »	<b>L2</b> + joystick droit vers la gauche/droite	Défense sur porteur
Dribbler dans la foule	Maintenir <b>L2</b> 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	<b>L1</b>	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 <b>R2</b> puis orienter le joystick droit vers la gauche ou la droite, dans la direction du panier
Mouvement inversé « Shimmy »	Maintenir <b>R2</b> 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.**

### VIRTUOS

#### **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 GROUPE**

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 Khuon  
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 Golangco  
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'Keeffe

**EXPERT, PARTENARIATS INTERNATIONAUX**  
Mary O'Laughlin

**COORDINATRICE, PARTENARIATS INTERNATIONAUX**  
Harley 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 Calagari  
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  
Moiria 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 SPÉCIAUX**

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](http://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 SANS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU, EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE TIRÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. LE LOGICIEL INCLUT TOUTES LES FONCTIONS INCLUSES DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES MANUELS D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESOITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS, PAR L'OUVRETURE, 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 TOUTES LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NÊTES PAS AUTORSISÉS À OUVRIER, 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 ce vous est pas vendu, et vous l'avez acheté par la présente qu'au titre de 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 de produits, brevets, droits informatiques, effets artistiques, effets personnels, noms de personnes, signatures, 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 ses copies ou de 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 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 le cadre de jeux en ligne ou de jeux de site, à moins que le Donneur de licence n'ait explicitement autorisé la copie ou le transfert de la licence pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; Rétro-ingénier, 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 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 l'édit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'exception.

**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 ou de sa copie physique 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 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 critères, basés, 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, vous n'êtes pas autorisé à utiliser le Logiciel. Les Fonctionnalités spéciales, y compris les Fonctionnalités spéciales, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales ne peuvent être transférées, vendues, cédées à bail, données sous licence, louées ou converties en une monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistrées. Les 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 l'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 jeux tiers ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon (le « Compte tiers »), ou un compte après le Donneur 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 le 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 de 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, et les Biens virtuels n'ont pas de valeur réelle et ne peuvent être soutenus par 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 à la présente Accord et à 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 et/ou autre, ou de tout autre moyen 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 débité 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 défectueux. 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/ou des Biens virtuels à certains 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 débités 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 réunion. Tous 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.lake2games.com/support](http://www.lake2games.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 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 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 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 tentez d'acheter, à l'extérieur du jeu, ou de commercialiser 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, de Biens virtuels, 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 peut demander que le Magasin d'applications en question, suspendu, 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 s'agit de soupçons ou de 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 être potentiellement 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, notifier votre société 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 et/ou vos droits sur la Monnaie virtuelle 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 ne pouvez recourir 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 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 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 votre réseau personnel, et vous acceptez de ne pas réinstaller pas dans un pays ou une zone géographique sans embargo des États-Unis ou que vous ne figuriez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ou 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 comme 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 Chartre 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, votre adresse et votre adresse e-mail, sur un appareil connecté à votre réseau personnel, et vous acceptez de ne pas réinstaller pas dans un pays ou une zone géographique sans embargo des États-Unis ; et (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 et autres comme indiqué dans la Chartre de confidentialité susmentionnée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devez 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 Chartre de confidentialité disponible sur [www.lake2games.com/privacy/](http://www.lake2games.com/privacy/), modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

#### GARANTIE

**GARANTIE LIMITEE :** Le Donneur de licence vous garantit (à vos frais) l'acheteur initial et d'origine du logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré est une documentation jointe ou est transféré par l'acheteur d'origine. Le support de ce jeu est fourni tel quel et sans aucune garantie 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 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, 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 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, ou une garantie de qualité, ou une garantie de satisfaction, ou une obligation 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 concernant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usage normal. La présente garantie ne s'applique pas et n'est nulle si le jeu est utilisé 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 de la 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 RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRESENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS Y LIMITER, LES DOMMAGES MATERIELS LA PERTE DE CLIENTELE, LA DEFICIENCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES. LES DOMMAGES MATERIELS OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS A EGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RESULTANT D'ASSOCIATIONS AU PRESENT ACCORD OU AU PRESENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITE DELICTUELLE, NOTAMMENT LA NEGLIGENCE, DE LA RESPONSABILITE STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE. MEME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ETÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITE DES DITS DOMMAGES. EN AJOUT CAS, LA RESPONSABILITE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS DITS 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 RESPONSABILITE GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS 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 DIX (10) MOIS PRÉCÉDENTS, POUR TOUT DE QU'IL S'AGISSE DU PRESENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 2000 USD. CERTAINS ETATS PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE DE LA GARANTIE IMPLIQUÉE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITE DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RESULTANT 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 RESPONSABILITE NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION A 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 OU L'ABSENCE D'ACTION DE CERTS 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 ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. CEST POURQUOI NOUS VOUS DÉSTIONS DE TOUTE RESPONSABILITE 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 envoyant au Logiciel ou à l'Utilisateur selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) 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'aidé 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 s'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

**DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN.** Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que : Logiciel informatique commercial, « ou » Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou 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 exposées dans le sous-paragraphe (1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (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 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 échangées 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 revue 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 tout 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.