





Consultez les avertissements de santé et de sécurité dans le menu Paramètres.

DÉMARRAGE

Système PlayStation®4

Démarrer : avant de jouer, prenez soin de lire attentivement les instructions fournies avec le système de loisir interactif PS4^{MC}. Vous y trouverez des renseignements sur l'installation et l'utilisation du système, ainsi que des renseignements importants relatifs à la sécurité.

Touchez le bouton [power] du système PS4^{MC} pour mettre la console sous tension. Le voyant d'alimentation clignote en bleu, puis s'allume en blanc. Insérez le disque NBA 2K14 dans la fente pour disque, avec l'étiquette vers le haut. Le jeu apparaît dans la zone de contenu de l'écran d'accueil. Sélectionnez le titre du logiciel depuis l'écran d'accueil du système PS4^{MC}, puis appuyez sur la touche . Consultez ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation de ce logiciel.

Quitter un jeu : appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée, puis sélectionnez (Fermer application) sur l'écran qui s'affiche.

Retour à l'écran d'accueil depuis un jeu : pour revenir à l'écran d'accueil sans quitter un jeu, appuyez sur la touche . Pour reprendre la partie, sélectionnez le jeu depuis la zone de contenu.

Retirer un disque : touchez le bouton (eject) après avoir quitté le jeu.



Trophées : gagnez, comparez et partagez les trophées que vous gagnez en accomplissant certains défis du jeu. Compte Sony Entertainment Network obligatoire pour l'accès aux trophées.



TABLE DES MATIÈRES

- 1 MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®4
- 2 COMMANDES
- 2 ATTAQUE DE BASE
- 2 DÉFENSE DE BASE
- 3 OFFENSIVE AVANCÉE
- 3 DÉFENSIVE AVANCÉE
- 4 PRO STICK™ : TIR
- 5 PRO STICK™ : DRIBBLER
- 6 TIRS AU PIVOT
- 7 TECHNIQUES DE PIVOT
- 8 CRÉDITS DU JEU - NBA 2K14
- 18 GARANTIE LIMITÉE DE LOGICIEL; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

SOUTIEN AU PRODUIT

[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com)

[HTTP://TWITTER.COM/2KSUPPORT](http://twitter.com/2ksupport)

Soutien aux É.-U.

Téléphone : 1-866-219-9839

Courriel : usasupport@2k.com

Soutien au Canada

Téléphone : 1-800-638-0127

Courriel : canadasupport@2k.com

Veuillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de NBA 2K14 devraient être disponibles jusqu'en novembre 2014, mais nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sur avis de 30 jours.

Allez à www.2ksports.com/serverstatus pour les détails.



Commandes par défaut :

① Déplacer le joueur.	joystick gauche
② Sprinter	touche R2
③ Passe icône ou Interchanger icône	touche R1
④ Modificateur de passe ou Défense intensive	touche L2
⑤ Pivot central ou Bloquer/Rebond	touche △
⑥ Techniques de dribble / Tir / Passer ou Mains en l'air / « Shade » / Lutte	joystick droit
⑦ Techniques de dribble / Tir / Passer ou Mains en l'air / « Shade » / Lutte	touche R3
⑧ Commande Écran ou Prendre le contrôle	touche ○
⑨ Passer / Passe-touche ou Interchanger joueur (le plus proche du ballon)	touche ×
⑩ Appliquer stratégies ou Prise à deux	touche L1
⑪ Vérification rythme	Cliquer pavé tactile
⑫ Pause	touche OPTIONS

COMMANDES

MANETTE SANS FIL DUALSHOCK® 4

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
Modificateur de passes	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
Feinte de tir / Enjambée (appui bref) Tirer (appuyer)	Ⓜ	Intercepter le ballon
Pivot central	△	Contrer / Rebondir
Techniques authentiques / Badges personnalité	↑	Techniques authentiques / Badges personnalité
Points d'intensité	→	Points d'intensité
Conseil pendant l'action - Stratégies offensives	←	Conseil pendant l'action - Jeux défensifs
Conseil pendant l'action - Remplacements	↓	Conseil pendant l'action - Remplacements

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
2K Smart Play	Maintenir L1
Indiquer au coéquipier de couper	Appui bref sur L1 , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier, orienter le joystick droit dans la direction souhaitée.
Commande Écran	Maintenir ○ (la durée de maintien détermine la technique : roulade, saut, ou glissade)
Passe Rebond	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 la balle
Dunk Putback ou tir déposé	Maintenir ⊖
Passe flashy	L2 + joystick droit
Demander temps mort	Maintenir L1 + R1

DÉFENSE AVANCÉE

Action	Entrée
Se déplacer	Joystick gauche
Attaque en permutation rapide	R2 + L2 + joystick gauche
Intercepter le ballon	Appui bref sur ⊖
Bloquer	△
Rebond	△ (ballon dans les airs)
Prendre le contrôle	○
Flop	Deux appuis brefs sur ○
Refuser le ballon	Maintenir L2 (en étant à côté de l'adversaire)
Défense intensive	L2
Changer de position « shade »	L2 + joystick droit vers la gauche/droite
Dribbler dans la foule	Maintenir L2

Action	Entrée
Mains en l'air	Maintenir le joystick droit
Refus Mains en l'air	Maintenir le joystick droit (en défense sans le ballon)
Prise à deux	Maintenir L1
Prise à deux Icône	Appuyer brièvement sur L1 puis maintenir l'icône du coéquipier souhaité

PRO STICK™

Le PRO STICK™ vous confère un contrôle optimal de votre arsenal offensif. Pour accéder à la liste complète des commandes et bien plus encore, téléchargez le manuel COMPLET NBA 2K14 à l'adresse www.2ksports.com/manual/NBA2K14.

PRO STICK™ : TIR

Action	Entrée
Tir en suspension	Maintenir le joystick droit dans n'importe quelle direction
Feinte de tir	Amorcez 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)
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 le panier)	Maintenir le joystick droit vers le panier
Tir déposé avec pas euro (Pénétration en dribble vers le panier)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée (gauche/droite)
Enjambée (tir déposé) (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers la gauche/droite

Action	Entrée
Tir déposé inversé (Pénétration en dribble vers ligne de fond)	Maintenir le joystick droit vers la ligne de fond
Dunks normaux (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers le panier
Dunks extravagants (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au 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™ : DRIBBLER

Action	Entrée	Contexte
Pas direct Triple menace	Orienter rapidement le joystick droit vers la gauche/la droite/l'avant	Triple menace
Renversement Triple menace	Faire pivoter le joystick droit puis revenir rapidement à la position neutre	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
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 le 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

Action	Entrée	Contexte
Crossover (échapper)	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers la main libre, puis relâcher rapidement	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

TIRS AU PIVOT

Action	Entrée
Crochet - Pivot (courte portée)	Joystick droit vers le panier
Mouvement inversé - Pivot (au-delà courte portée)	Joystick droit vers la gauche/droite dans la direction opposée au panier
Tir déposé « Step Through »	R2 + orienter le joystick droit vers la gauche ou la droite, dans la direction du panier
Mouvement inversé « Shimmy »	R2 + 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

TECHNIQUES DE PIVOT (APPUYER SUR POUR PIVOT CENTRAL)

Action	Entrée
Déplacements au pivot	Maintenir le joystick gauche
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 + 
Retrait agressif	 + joystick gauche vers le panier
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 (pivot)	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 
Pas arrière (pivot)	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 

CRÉDITS DU JEU - NBA 2K14

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

Production :

Producteur exécutif
Jeff Thomas

Producteurs
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop

Producteur, Jouabilité
Rob Jones

Concepteur principal, Jouabilité
Mike Wang

Production et conception

Kyle Lai-Fatt
Zach Timmerman
Jerson Sapida
Mike Wang
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Dan Bickley
Jesse Bean
Ramelles Ballesca
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson

Tendances et stratégies d'équipes
Nino Samuel

Ingénieur principal
Nate Bamberger

Directeur artistique
Anton Dawson

Ingénierie :

Ingénieurs I.A.
Shawn Lee
Eddie Park
Gordon Read
Ben Hester
Andrew Brown

Ingénieurs
Andrew Marrinson
Chris Larson
Matt Hamre
Tim Meekins
Johnnie Yang
Nick Jones
Nate Bamberger
Mark Horsley
Mark Roberts
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Brian Townsend
Matthias Wloka
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Alex O'Konski
Bryan Austin
John Brough
Sang-Won Kim
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Blaine Myers
Ian Citti
Cort Keefer
Doug Frazer
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Nick Haskins
Alp Yucebilgin
Chun-Fu Chao
Scott Kohn
Karthik Krishnamurthy
Srikkanth Jagannathan
Fraser Hutchinson
Katherine Hayton
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios Aslanoglou
Bihua Qiu
Yuan Li
Yang Liu
Utku Akay

Administrateur des bases de données
Chris McGrail

Groupe technologique :

Directeur, Technologie
Tim Walter

Ingénieur principal, Bibliothèque
Ivar Olsen

Ingénieurs, Bibliothèque
Jason Dorie
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

Ingénieur, Logiciel
Jeffrey Sass

Équipe des graphismes :

Responsable, Personnages
Heather Marshall

Infographistes, Personnages
Jonathan Gregory
Winnie Hsieh
Stephen Ytuarte
Stephanie Morgan
Yuki Takahashi
Tyler Bronis
Halleck Cui

Responsable, Environnements
John Lee

Infographiste, Environnements
Tim Loucks

Directeur, Sous-traitants
Kurt Lai

Responsable, Graphismes IU
Herman Fok

Conception graphique de l'IU
Anthony Yau
Justin Cook

Interface utilisateur
David Lee
Carrie Dinitz
Chris Darroca
Zhen Tan
Fei Wu

Quinn Kaneko
Myra Lim

Manipulation
Mike Park

Infographie technique
Joseph Clark
Pascal Hung

Directeur, Animation
« Diablo » Roy Tse

Animateur principal
Elias Figueroa

Animateurs
Derek Kurimoto
Derrik McGinnis
Eric Perrier
Wilster Phung
Paulette Trinh
Chris DePriest
Champin Chen
Santiago Nunez
Liesl Tan

VC Chine :

Directeur général
Jingbo Chen

Remerciements spéciaux
Ray Wong
Eric Apel
Don Bhatarakamol
Matt Crysdale
Phil Mamuyac
Melissa Chen

Équipe audio vc :

Directeur, Audio
Joel Simmons

Ingénieur sénior, Audio et Outils audio
Daniel Gardopée

Ingénieurs sénior, Audio
Todd Gunnerson
Randy Rivas

Scénaristes

Tor Unsworth
Rhys Jones

Audio supplémentaire

John Crysdale

Audio supplémentaire**Assistance à la production**

Brian Buel

Publication audio supplémentaire

J. Mateo Baker

Rédaction supplémentaire du scénario

Kevin Asseo
Sean Sullivan

Capture de mouvements :**Superviseur**

David Washburn

Spécialiste, média numérique

J. Mateo Baker

Coordinateur

Steve Park

Intégrateur principal

Anthony Tominia

Spécialiste sénior

Jose Gutierrez

Spécialistes

Gil Espanto
Jen Antonio

Technicien, Systèmes

Nick Bishop

2K PUBLISHING

Président

Christoph Hartmann

Directeur de l'exploitation

David Ismailer

V.-p. sénior, Développement des sports

Greg Thomas

2K - ÉQUIPE MARKETING**V.-p. sénior, Commercialisation**

Sarah Anderson

V.-p. sénior, Opérations sportives

Jason Argent

V.-p. Marketing international

Matthias Wehner

Directeur sénior, Marketing et RP

Chris Snyder

Manager sénior, Marque

Mike Rhinehart

Manager, Marque

Andrew Blumberg

Directeur, Relations publiques (Amérique du Nord)

Ryan Jones

Manager RP sénior

Ryan Peters

Directeur sénior, Production marketing

Jackie Truong

Manager associé, Production marketing

Ham Nguyen

Directeur sénior, Site Web

Gabe Abarcar

Concepteur, Site web

Keith Echevarria

Développeur, Web

Alex Beuscher

Direction artistique, Commercialisation

Lesley Zinn Abarcar

Concepteur graphique sénior

Christopher Maas

Manager, Production vidéo

Kenny Crosbie

Monteur vidéo en second
Doug Tyler

Manager sénior, Canal marketing
Ilana Budanitsky

Assistant, Canal marketing
Marc McCurdy

Manager sénior, Communauté et média social
Ronnie Singh

Managers, Communauté et média social
Kate Distler
John Imah

Manager, Service clientèle
David Eggers

Coordinateurs, Communauté et média social
Chris Manning
Marion Dreo

Directeur, Analyses et Développement
Mike Salmon

Expert sénior en étude de marché
David Rees

Coordinateur, Communauté et média social
Richelle Ragsdell

Manager Marketing, Relations partenaires
Dawn Burnell

Manager assistant, Relations partenaires
Josh Vilorio

Coordinateur, Marketing numérique
Anaoshak Khavarian

Assistant, Marketing
Kenya Sancristobal

2K développement créatif :

V.-p., Développement créatif
Josh Atkins

Directeur créatif
Eric Simonich

Directeur, Production créative
Jack Scalici

Production créative
Chad Rocco

Manager, Production créative
Josh Orellana

Coordinatrice, Production créative
Kaitlin Bleier

Assistant, Production créative
William Gale

Coordinateur, Tests utilisateurs
Jordan Limor

Assistant, Coordinateur des tests
Justin Sousa

2K OPÉRATIONS

V.-p. des opérations du studio
Kate Kellogg

V.-p., Service juridique
Peter Welch

V.-p., Développement commercial
Steve Lux

Directrice des opérations
Dorian Rehfield

Expert, Licence/Opérations
Xenia Mul

Coordinateur des opérations
Ben Kvalo

Coordinateur, Opérations financières
Omar Sancristobal

2K TECHNOLOGIE CENTRALE

V.-p., Technologie
Naty Hoffman

Directeur, Technologie
Jacob Hawley

Producteur junior, Technique
Nick Silva

Infographiste principal, Technique
Jonathan Tilden

Architecte sénior
David R. Sullivan

Ingénieur sénior, Recherches et développement
Markus Breyer

Ingénieur sénior, Logiciel
Adam Lupinacci

Architecte en ligne
Louis Ewens

Ingénieur, Réseau
Dale Russell

2K INTERNATIONAL

Directeur général
Neil Ralley

Directeur, Marketing international
Sian Evans

Manager, Produit international
Luis de la Camara Burditt

Directeur sénior, RP internationales
Markus Wilding

Manager, RP internationales
Sam Woodward

Cadre assistante, RP internationales
Megan Rex

Manager, Engagement et marketing social
international
Yvonne Dawson

Cadre, Internet et social International
Svend Joscelyne

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

Producteur international
Iain Willows

Directeur, Localisation
Nathalie Mathews

Directeur assistant, Localisation
Arsenio Formoso

Équipes de localisation externes
Around the Word

Équipes de localisation
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Code Entertainment GmbH

2K INTERNATIONAL - ÉQUIPE

Agnes Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy

Jes's Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
Alan Moore

TAKE-TWO - OPÉRATIONS INTERNATIONALES

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma

Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIE

Directrice, Marketing (Asie)
Karen Teo

Manager, Marketing (Asie)
Diana Tan

Manager, Produit (Asie)
Chris Jennings

Responsable, Marketing (Japon)
Takahiro Morita

Responsable, Localisation
Yosuke Yano

Take-Two - Opérations Asie
Eileen Chong
Veron Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

Take-Two Asia - Développement commercial
Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

ASSURANCE QUALITÉ 2K

V.-p., Assurance qualité
Alex Plachowski

Manager, Envoi QA
Alexis Ladd

Responsable de projet sénior
Jeremy Ford

Responsable sénior - Équipe d'assistance
Scott Sanford

Testeur principal - Équipe d'assistance
Josh Lagerson
Nathan Bell

Testeurs séniors
Shant Boyatzian
Shane Coffin
Ruben Gonzalez
Matt Newhouse
Bill Lanker

Équipe, Assurance qualité
Dewayne Roberto Wilbert Jr.
Christopher Beltran
Pete Henderson
Chris Adams
Ryan Begnaud

Robb Bryant
Osvaldo « Ozzy » Carrillo-Ureno
Alexander Coffin
Josh Collins
Jorge Corpeno
Hugh Cortney
David Drake
Sean Green
Tim Jones
Adam Junior
Robert Klempner
Jae Maidman
Robert Marrazzo
Joseph Nelms
Michael Newsom
Jennifer Ng
Luis Nieves
Marcial Pasek
Todd Phillips
Josh Ray
Kristine Romine
Jared Shipps
John Spatafora
Raquel Treichel
Daniel Tu
Dominic Villas
Anthony H. Wair
Jonathan Williams
Tasean Young

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

Superviseur, AQ, Localisation
José Miñana

Ingénieur, Matricage
Wayne Boyce

Technicien, Matricage
Alan Vincent

Responsable projet AQ, Localisation
Fabrizio Mariani

Testeurs principaux AQ, Localisation
Karim Cherif
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Techniciens AQ principaux, Localisation
Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

Techniciens AQ, Localisation
Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Chau Doan
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Johanna Cohen
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

Équipe de conception
James Crocker
Tom Baker

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINE

Responsable, AQ
Zhang Xi Kun

Superviseur AQ
Steve Manners

Responsable projet, Localisation
Zhu Jian

Responsables, Localisation
Chu Jin Dan
Li Sheng Qiang
Shen Wei

Testeurs, AQ
Guo Wen Jie
Kan Liang
Zuo Jun
Lu Ting Ting
Ning Xu
Qin Qi
Wang Yi Min
Zhang Qi Nan

Ingénieurs informatiques
Zhao Hong Wei
Hu Xiang

VISUAL CONCEPTS - REMERCIEMENT SPÉCIAUX

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
Équipe commerciale Take-Two
Équipe des ventes numériques Take-Two
Équipe des réseaux commerciaux Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Équipe 2K SI
Greg Gibson
Équipe juridique Take-Two
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Sotika Nou

Vana Khanjian
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiham-Smith
Betsy Ross
Oliver Hall
Megan McGlennen
Gwendoline Oliviero
Mark Little
Access Communications
KD&E
Big Solutions
Zambezi
Red Sheet
Operation Sports
Steve Smith
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney
Sandra Smith Congdon
Mark Rabold
Dan Black
The Lee Family

ÉQUIPE DE RETRANSMISSION ET DOUBLAGES

Annonceur
Kevin Harlan

Analystes, Couleurs
Clark Kellogg
Steve Kerr

Journaliste (ligne de touche)
Doris Burke

Annonceur, Studio
Damon Bruce

Annonceur micro
Peter Barto

Annonceur promo
Jay Styne

MyPLAYER
Mark Middleton

Annonceur en extérieur
CJ Norde

Annonceurs espagnols
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

Joueurs de la NBA

Harrison Barnes
Kent Bazemore
Ben McLemore
Trey Burke
Chris Johnson
Josh Akognon
Evan Turner
Wesley Johnson
Dion Waiters
Austin Rivers
Orlando Johnson

Joueurs de basketball

Sean Singletary
Doug Anderson
Brandon Davies
Adrian Oliver
Patrick « Pat The Roc » Robinson
Myree « Reemix » Bowden
Carlos « Los » Smothers
Kwame Vaughn
Jerald « J.P. » Pruitt
Kammron Taylor
Marcus Landry
Charles « Chuck » Garcia
Jawon Mack
Kenny Caraway
Bennie Rhodes
DeVon Hardin
Anthony Booker
Franklin Session
Ashley Hamilton
Cervante Burrell
Damon Powell
DeAngelo Jackson
Darius Foster
Shawn Lewis
Brandon Cotton
Darren Moore
Jojay Jackson
Deilvez Yearby
Bryan Davis
Lavar Neufville
Stevie Johnson
Pierre Pierce
Alex Okafor

Dior Lowhorn
Larry Cunningham
Charles Odum
Jourdan Demuynck
Christian Cavanaugh
Allen Hester
Lawrence Hamm
Jonathan Heard
Tony Bennett
Joe Mitchell
Dante Green
Marquel Hoskins
Guy Dupuy
Elliott Woods
Michael Bowens
Joel Ferreira
John Shaw
Zach Sweeney
Jake Bohigian
Xander McNally
Chris Marsol
William Routt
Arthur Braswell
Benny Flores

Remerciement spéciaux

Tim Parham
Jahsha Bluntt
Jesse Byrd
James Nunnally
Salvador Chavez
Bilal Benn
Tim Kees
Ryvonn Coville
Devougn Lamont
Drew Gibson
Eryk Thomas
Chris Reaves

Johnny Foster
JSFSports LLC

Conor Sammartin
Priority Sports & Entertainment

Ben Pensack
Pensack Sports Management Group

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

V.-p. sénior, Licence et affaires commerciales
Vicky Picca

Vice-président, Partenariats marketing internationaux
Brian Oliver

Directrice sénior, Produits de divertissement
Anne Hart

Manager sénior, Licence produits de divertissement
Matthew « Tiberius » Holt

Coordinateur sénior, Licence produits de divertissement
Brandon Eddy

Coordinateur, Licence produits de divertissement
Greg Brownstein

Manager sénior, Partenariats marketing internationaux
Rachel Henley

Spécialiste Marketing, Partenariats marketing internationaux
Kara Stetler

GARANTIE LIMITÉE DE LOGICIEL; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur www.take2games.com/eula. L'utilisation du présent Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

VOTRE UTILISATION DU PRÉSENT LOGICIEL EST SOUMISE À LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE DE LOGICIEL ET À L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « L'ACCORD ») AINSI QU'ÀUX TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » COMPREND TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS, PAR LOUVERTURE, 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 »).

I. LICENCE

LICENCE. Vous réservez du présent Accord et de ses conditions, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser un exemplaire du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sauf stipulation contraire dans la documentation du logiciel). Vos droits sont soumis à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sont cet Accord entrant en vigueur à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expire à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de contournement des protections utilisées par le Logiciel. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez par le présent document qu'aucun titre ni propriété dans le Logiciel n'est transféré(e) ou cédé(e) et que le présent Accord ne sera pas interprété comme une vente de droits dans le Logiciel. Tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Accord sont réservés par le Donneur de licence et, le cas échéant, par ses concédants.

PROPRIÉTÉ. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt dans le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles et pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Tout droit qui ne vous est pas expressément fourni ci-inclus est réservé par le Donneur de licence.

CONDITIONS DE LA LICENCE. Vous acceptez de ne pas :

- Exploiter commercialement le Logiciel;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ou tel qu'il est établi dans cet accord;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie autres que celles prévues ci-inclus;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs ordinateurs ou consoles;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement);
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence sur site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler de préparer des travaux dérivés du Logiciel ou de modifier autrement celui-ci en totalité ou en partie;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel; et
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées périodiquement.

Vous pouvez cependant transférer le Logiciel complet ainsi que sa documentation de manière permanente vers un tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes du présent accord. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé.

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, éviter d'éventuelles copies non autorisées ou empêcher quiconque de dépasser les droits limités et les licences accordées dans le présent Accord. Si le Logiciel autorise l'accès à du contenu en ligne, un seul exemplaire du présent Logiciel peut y avoir accès à la fois (à moins que la documentation du Logiciel n'accorde d'autres droits). Des termes et des conditions de licence supplémentaires peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement des mises à jour et des rustines du Logiciel. Seul un Logiciel accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, ainsi qu'au téléchargement des rustines et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou contourner à de tels paramètres de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protection techniques, le Logiciel ne fonctionnera pas correctement.

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 d'un design de voiture ou des vidéos des séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation de quelconque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés incluant les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les lois sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION À INTERNET : Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, incluant, mais ne se limitant pas aux services du Donneur de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques du Logiciel peuvent ne pas ou ne plus fonctionner correctement, que ce soit en partie ou dans leur intégralité.

II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS.

En installant et en utilisant le Logiciel, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lorsque c'est applicable) pour le transfert de toutes données depuis le Donneur de licence et ses filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel via PlayStation Network ou tout autre méthode, le Donneur de licence peut recueillir des informations des fabricants du matériel ou des plates-formes hôtes (comme Sony) et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur ou console. Ces informations peuvent inclure, sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de diverses fonctionnalités du jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur

de licence sont censées être anonymes et ne divulguent pas votre identité ni ne constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'utilisateur, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme il est décrit aux présentes.

Les informations collectées par le Donneur de licence peuvent être placées par le Donneur de licence sur des sites Web publics, partagées avec des fabricants de matériel, des plates-formes hébergées, des partenaires marketing du Donneur de licence ou utilisées par ce dernier dans tout autre but licite. En utilisant ce Logiciel, vous acceptez l'utilisation du Donneur de licence des données connexes, dont l'affichage public de vos données, telles que l'identification de votre contenu créé par l'utilisateur ou l'affichage de vos scores, rangs, classements et autres données relatives à la jouabilité. Si vous ne voulez pas que vos informations personnelles soient partagées ainsi, vous ne devez pas utiliser le présent Logiciel.

III. GARANTIE

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

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

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

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

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL. Y COMPRIS, 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 ET INTÉRÊTS POUR BLESSURES, DOMMAGES MATÉRIELS, PERTE COMMERCIALE OU DOMMAGES PUNITIFS CONSENTIS PAR TOUTE ACTION EN JUSTICE DÉCOULANT OU EN RELATION AVEC LE PRÉSENT ACCORD OU AVEC LE PRÉSENT LOGICIEL QUE CE SOIT EN VERTU D'UN TORT (INCLUANT LA NÉGLIGENCE), DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ PROPRE OU AUTREMENT, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE NE DÉPASSE PAS LE PRIX RELEVÉ PAYER POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL SAUF SI EXIGE PAR UNE LOI EN VIGUEUR.

CERTAINS ÉTATS/PROVINCES/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE CERTAINS DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE CONCERNANT LA PRÉSENTE GARANTIE S'APPLIQUERA À L'EXCEPTION DE TOUTE DISPOSITION PARTICULIÈRE QUI SERAIT INTERDITE PAR UNE LOI FÉDÉRALE, PROVINCIALE, ÉTATIQUE OU LOCALE QUI NE PEUT ÊTRE ÉVITÉE. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UN TERRITOIRE À L'AUTRE.

RÉSILIATION. le présent Accord est automatiquement résilié si vous ne respectez pas les présentes conditions. Dans ce cas, vous devez détruire tous les exemplaires du Logiciel et tous ses composants. Vous pouvez également dénoncer le présent Accord en détruisant le Logiciel et toutes ses copies et reproductions et en effaçant et en éliminant définitivement le Logiciel de tout serveur client ou ordinateur sur lequel il a été installé.

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 commercial » ou « logiciel restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des Droits relatifs aux données techniques et aux clauses relatives aux logiciels (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses des Droits restreints relatifs aux logiciels commerciaux (Commercial Computer Software Restrictions) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le contractant/fabricant est le Donneur de licence sur le site idm ci-dessus.

RECOURS ÉQUITABLES. par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subisse un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, après garantie, preuve de préjudices, à des recours équitables appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

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

DIVERS. le présent Accord constitue l'intégralité de l'accord relatif à la présente licence entre les parties et remplace et annule tous les accords et déclarations antérieurs signés entre elles. Il ne peut être modifié que par un document écrit signé par les deux parties. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE. Cet Accord est régi par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu pour d'éventuelles poursuites relatives au sujet du présent contrat sont les tribunaux de l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comité de New York, New York, E.U.). Les deux parties consentent à la juridiction des cours tribunaux et acceptent que la poursuite ait lieu de la manière décrite aux présentes pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Les parties acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES À LA PRÉSENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, E.U.

© 2005-2013 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. 2K Sports, le logo 2K Sports 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. © 2013 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. « PlayStation », « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS4 » et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc. L'icône de classement ESRB est une marque de Sony Computer Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

Ce jeu utilise une technologie de placement de publicité (« Technologie ») permettant à certains éléments, objets ou images (ci-après, « publicités ») de se positionner dans le jeu via la console. La Technologie recueille de l'information sur votre console, incluant (mais sans s'y limiter) l'adresse IP utilisée par le jeu, la façon de jouer, les interactions avec la publicité intrajeu et d'autres éléments. Cette information est traitée par un fournisseur externe de la Technologie dans le but de calculer les tarifs redevables par les annonceurs et de mesurer l'efficacité de la publicité. Votre adresse IP et autres informations décrites ci-dessus peuvent être envoyées pour traitement à une juridiction externe via la Web. Ce fournisseur externe ne connaîtra pas votre identité, ne tentera pas de vous identifier ou d'entrer en contact avec vous.