



# 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<sup>MC</sup>. 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<sup>MC</sup> 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<sup>MC</sup>, 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.

# NBA 2K14



## 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](mailto:usasupport@2k.com)**Soutien au Canada**

Téléphone : 1-800-638-0127

Courriel : [canadasupport@2k.com](mailto: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](http://www.2ksports.com/serverstatus) pour les détails.**



## Commandes par défaut :

① Déplacer le joueur.	joystick gauche
② Sprinter	touche <b>R2</b>
③ Passe icône ou Interchanger icône	touche <b>R1</b>
④ Modificateur de passe ou Défense intensive	touche <b>L2</b>
⑤ Pivot central ou Bloquer/Rebond	touche <b>△</b>
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 <b>R3</b>
⑧ Commande Écran ou Prendre le contrôle	touche <b>○</b>
⑨ Passer / Passe-touche ou Interchanger joueur (le plus proche du ballon)	touche <b>×</b>
⑩ Appliquer stratégies ou Prise à deux	touche <b>L1</b>
⑪ Vérification rythme	Cliquer pavé tactile
⑫ Pause	touche <b>OPTIONS</b>

# 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	<b>L2</b>	Défense intensive
Sprinter	<b>R2</b>	Sprinter
Appliquer stratégies	<b>L1</b>	Prise à deux
Passe icône	<b>R1</b>	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 <b>L1</b> , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, choisir la stratégie depuis le menu
2K Smart Play	Maintenir <b>L1</b>
Indiquer au coéquipier de couper	Appui bref sur <b>L1</b> , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier, orienter le joystick droit dans la direction souhaitée.
Commande Écran	Maintenir <b>○</b> (la durée de maintien détermine la technique : roulade, saut, ou glissade)
Passe Rebond	<b>L2</b> + <b>×</b>
Feinte de passe	<b>○</b> + <b>×</b>
Alley-Oop	<b>L2</b> + <b>○</b> (le joystick gauche permet de choisir le receveur, orienter vers l'anneau pour s'envoyer le ballon)
Alley-ooop sur la planche	<b>L2</b> + <b>○</b> , avec équipier en arrière
Passe-et-va	Maintenir <b>×</b> pour garder le contrôle du passeur, relâcher <b>×</b> pour lui repasser la balle
Dunk Putback ou tir déposé	Maintenir <b>○</b>
Passe flashy	<b>L2</b> + joystick droit
Demander temps mort	Maintenir <b>L1</b> + <b>R1</b>

## DÉFENSE AVANCÉE

Action	Entrée
Se déplacer	Joystick gauche
Attaque en permutation rapide	<b>R2</b> + <b>L2</b> + joystick gauche
Intercepter le ballon	Appui bref sur <b>○</b>
Bloquer	<b>△</b>
Rebond	<b>△</b> (ballon dans les airs)
Prendre le contrôle	<b>○</b>
Flop	Deux appuis brefs sur <b>○</b>
Refuser le ballon	Maintenir <b>L2</b> (en étant à côté de l'adversaire)
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>

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 <b>[L1]</b>
Prise à deux Icône	Appuyer brièvement sur <b>[L1]</b> 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](http://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 <b>[O]</b> 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)	<b>[R2]</b> + 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)	<b>R2</b> + Maintenir le joystick droit vers le panier
Dunks extravagants (Pénétration en dribble vers le panier)	<b>R2</b> + 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	<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
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 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)	<b>R2</b> + 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	<b>R2</b> + 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 »	<b>R2</b> + orienter le joystick droit vers la gauche ou la droite, dans la direction du panier
Mouvement inversé « Shimmy »	<b>R2</b> + 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  
Atp 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  
Derrick McGinnis  
Eric Perrier  
Wilster Phung  
Paulette Trinh  
Chris DePriest  
Champion Chen  
Santiago Nunez  
Liesl Tan

## **VC Chine :**

**Directeur général**  
Jingbo Chen

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

## **Équipe audio vc :**

**Directeur, Audio**  
Joel Simmons

**Ingénieur sénior, Audio et Outils audio**  
Daniel Gardopee

**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 Klemphner  
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, Matricéage**  
Wayne Boyce

**Technicien, Matricéage**  
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 Covile  
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](http://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 TOUTS 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 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 sous cet Accord entrent 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 d'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 infraction 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 titre, à condition que le Donneur de licence vous propose 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 additionnels 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 circonvenir 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 quelque 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 adéquate et permanente (ou (b) un compte valide et actif pour un autre méthode). Le Donneur de licence peut récupérer des informations des fabricants du matériel ou des services du Donneur de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques 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, incluant, mais ne se limitant pas aux services du Donneur de licence, 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 O.E.C. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel via PlayStation Network ou autre méthode, le Donneur de licence peut récupérer 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, 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 hétes, 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 pur (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 ou de problèmes de compatibilité, que le matériel tiers ou le matériel propriétaire du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne 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'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'équation 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-dessus 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 PÉRIE DE DÉPENDANCE 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 REU PAYÉ 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 DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE LA RESPONSABILITÉ EN VOS CAS CONCERNENT PAS 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.**

**RÉSULTATION.** - le présent Accord est automatiquement révisé 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 Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le contractant/fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessus.

**RECOURS 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 fait de ne pas respecter ses obligations, autre 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 antérieures 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 (Comté de New York, New York, E.-J.). Les deux parties consentent à la Jurisdiction de ces 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 (Vienna, 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.-J.**

© 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 utilisés, 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. Le titre de classement ESRB est une marque déposée de Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et marques commerciales appartenant à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

Ce jeu utilise une technologie de placement de publicité (« Technologie ») permettant à certains éléments, objets IP images (c.-à-d. 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.