

 XBOX 360®

# NBA **2K15**

MUSIQUE SÉLECTIONNÉE PAR PHARRELL WILLIAMS

INCLUANT 25 ÉQUIPES

 **EUROLEAGUE**  
BASKETBALL



KEVIN 35 DURANT







## TABLE DES MATIÈRES

- 2 COMMANDES**
  - 2 EN ATTAQUE (COMMANDES DE BASE)
  - 2 EN DÉFENSE (COMMANDES DE BASE)
  - 2 EN ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)
  - 3 EN DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)
  - 4 PRO STICK™: TIR
  - 4 PRO STICK™: DRIBBLE
  - 5 MOUVEMENTS AU POSTE
  - 6 TIRS AU POSTE
  - 6 COMMANDES DÉFENSIVES
- 7 COMMANDES VOCALES KINECT**
- 9 CRÉDITS DU JEU NBA 2K15**
- 15 GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL, ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES**
- 19 SUPPORT TECHNIQUE**

**⚠ AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

#### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

#### II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité. **Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux. Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

**Veuillez noter** que les fonctionnalités en ligne de NBA 2K15 seront accessibles jusqu'au mois de **novembre 2015**, bien que nous nous réservions le droit de modifier ou d'interrompre lesdites fonctionnalités en ligne après un préavis de 30 jours. Allez sur [www.2ksports.com/serverstatus](http://www.2ksports.com/serverstatus) pour plus d'informations.



## MANETTE XBOX 360

En attaque (commandes de base)	Commande	En défense (commandes de base)
Déplacer le joueur		Déplacer le joueur
PRO STICK™ : Dribbles / Tirs / Passes		Bras en l'air / Pression défensive / Contestation
N/A		Faute volontaire
Modificateur de passe		Intensité défensive
Sprinter		Sprinter
Demander une tactique		Prise à deux
Icône de passe		Icône de permutation
Passe / Passe enchaînée		Changer de joueur (le plus proche du ballon)
Contrôle de l'écran		Passage en force
Feinte de tir / Hop (appuyer rapidement) Tir (appuyer)		Interception
Au poste		Contre / Rebond
Écran Talents		Écran Talents
Coaching en direct - Tactiques rapides		Coaching en direct - Tactiques défensives
Coaching en direct - Stratégie offensive		Coaching en direct - Stratégie défensive
Coaching en direct - Remplacements		Coaching en direct - Remplacements
Temps mort		Faute intentionnelle
Pause		Pause

## EN ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

Action	Commande
Dispositifs de placement	Appuyez rapidement sur  puis appuyez rapidement sur la touche correspondant à l'icône du coéquipier de votre choix et choisissez le dispositif à partir du menu
Demander à un coéquipier de se démarquer	Appuyez rapidement sur  puis appuyez rapidement sur la touche correspondant à l'icône du coéquipier de votre choix et orientez  dans la direction vers laquelle vous souhaitez qu'il se démarque
Contrôle de l'écran	Maintenez  (plus ou moins longtemps pour effectuer un pick & roll ou un pick & fade, appuyez de nouveau sur  pour un écran rapide)
Passe à rebond	+

Action	Commande
Passe au-dessus de la tête / Passe lobée	+
Passe spectaculaire	+
Feinte de passe	+
Alley-oop	+  ( pour sélectionner le destinataire, vers le panier pour un alley-hoop pour vous-même)
Alley-oop contre la planche	+  avec un coéquipier derrière vous
Passe et va	Maintenez  pour garder le contrôle du passeur, relâchez  pour lui repasser le ballon
Claquette dunk ou Double-pas	Maintenez
Passe PRO STICK™	+

## EN DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)

Action	Commande
Se déplacer	
Déplacement rapide	+  +
Interception	Appuyez rapidement sur
Contre	
Rebond	(ballon dans les airs)
Passage en force	
Flop	Appuyez deux fois rapidement sur
Faute volontaire	Appuyez sur
Intensité défensive	
Marquer le changement de position	+  vers la gauche/droite
Pressing sur le porteur de balle	Maintenez
Lever les bras	Maintenez
Empêcher passe	Maintenez  (en défense sans ballon)
Prise à deux	



## PRO STICK™

Le PRO STICK™ vous donne un contrôle plus fin que jamais sur votre arsenal de mouvements d'attaque.

### PRO STICK™ : TIR

Action	Commande
Tir en suspension	Maintenez <b>⬆</b> dans n'importe quelle direction
Feinte de tir	Commencez un tir en suspension puis relâchez rapidement <b>⬆</b>
Runner / Floater	Maintenez <b>⬆</b> dans la direction opposée au panier (déplacement mi-distance)
Tir en step back	Maintenez <b>⬆</b> dans la direction opposée au panier (déplacement latéral)
Préparation saut	Appuyez rapidement sur <b>⬆</b> lorsque vous attaquez le panier ( <b>⬆</b> détermine la direction du saut)
Tir après un dribble renversé	Effectuez un mouvement circulaire avec <b>⬆</b> de la main de dribble en passant dans le dos du joueur, puis maintenez <b>⬆</b> pour aller jusqu'au tir
Tir avec demi-spin	Effectuez un quart de cercle avec <b>⬆</b> vers le panier, puis revenez rapidement en position neutre
Double-pas normal	Maintenez <b>⬆</b> vers le panier (en attaquant le panier)
Euro Step et double-pas	Maintenez <b>⬆</b> vers la gauche/droite, dans la direction opposée au panier (en attaquant le panier)
Double-pas - Hop Step	<b>⬆</b> + Maintenez <b>⬆</b> vers la gauche/droite (en attaquant le panier)
Double-pas inversé	Maintenez <b>⬆</b> vers la ligne de fond (en progressant le long de la ligne de fond)
Dunks	<b>⬆</b> + Maintenez <b>⬆</b> vers le panier (en attaquant le panier)
Changement de tir dans les airs	Initiez un dunk ou un double-pas, appuyez sur <b>⬆</b> dans n'importe quelle direction lorsque vous êtes dans les airs
Step Through	Réalisez une feinte de tir, puis maintenez <b>⬆</b> de nouveau avant la fin de la feinte de tir

### PRO STICK™ : DRIBBLE

Action	Commande	Contexte
1er pas triple menace	Orientez rapidement <b>⬆</b> vers la gauche/la droite/l'avant	Triple menace
Spin Out triple menace	Effectuez un mouvement circulaire avec <b>⬆</b>	Triple menace
Step back triple menace	<b>⬆</b> + appuyez rapidement sur <b>⬆</b> dans la direction opposée au panier	Triple menace

Action	Commande	Contexte
Stutter	<b>⬆</b> + appuyez rapidement sur <b>⬆</b> vers le panier	En dribblant
Hésitation (rapide)	Orientez rapidement <b>⬆</b> vers votre main de dribble	En dribblant
Hésitation (dégagement)	<b>⬆</b> + appuyez rapidement sur <b>⬆</b> vers votre main de dribble	En dribblant
Intérieur/extérieur	Appuyez rapidement sur <b>⬆</b> vers le panier	En dribblant
Crossover (vers l'avant)	Appuyez rapidement sur <b>⬆</b> vers la main libre	En dribblant
Crossover (entre les jambes)	Appuyez rapidement sur <b>⬆</b> de la main opposée au ballon vers le dos du joueur.	En dribblant
Dans le dos	Appuyez rapidement sur <b>⬆</b> dans la direction opposée au panier	En dribblant
Spin	Effectuez un mouvement circulaire avec <b>⬆</b> de la main de dribble en passant dans le dos du joueur, puis revenez rapidement en position neutre	En dribblant
Demi-Spin	Effectuez un quart de cercle avec <b>⬆</b> vers le panier, puis revenez rapidement en position neutre	En dribblant
Step back	<b>⬆</b> + appuyez rapidement sur <b>⬆</b> dans la direction opposée au panier	En dribblant

### MOUVEMENTS AU POSTE (APPUYEZ SUR **⬆** POUR VOUS POSITIONNER AU POSTE)

Action	Commande
Mouvements au poste	Maintenez <b>⬆</b>
Retournement et pénétration (lorsque vous êtes à l'arrêt)	<b>⬆</b> vers la raquette ou la ligne de fond + <b>⬆</b>
Pénétration de désengagement (lorsque vous dribblez)	<b>⬆</b> vers la ligne de fond + <b>⬆</b>
Mouvement arrière dos au panier	<b>⬆</b> + <b>⬆</b> vers le panier
Pénétration vers la raquette	<b>⬆</b> + <b>⬆</b> vers la raquette
Pénétration vers la ligne de fond	<b>⬆</b> + <b>⬆</b> vers la ligne de fond
Dribble renversé rapide	Effectuez un mouvement circulaire avec <b>⬆</b> vers l'épaule extérieure
Pénétration pour bras roulé	Effectuez un mouvement circulaire avec <b>⬆</b> vers l'épaule intérieure
Feintes	Appuyez rapidement sur <b>⬆</b> dans une direction opposée au panier
Hop step au poste	Maintenez <b>⬆</b> vers la gauche ou la droite, dans une direction opposée au panier, puis appuyez rapidement sur <b>⬆</b>
Step back au poste	Maintenez <b>⬆</b> dans une direction opposée au panier, puis appuyez rapidement sur <b>⬆</b>
Drop step	Maintenez <b>⬆</b> vers la gauche ou la droite, en direction du panier, puis appuyez rapidement sur <b>⬆</b>



## TIRS AU POSTE

Action	Commande
Bras roulé au poste (tir de près)	<b>RT</b> vers le panier
Fadeaway au poste (lorsque vous êtes légèrement éloigné du panier)	<b>RT</b> vers la gauche ou la droite, dans une direction opposée au panier
Double-pas - Step through	Maintenez <b>RT</b> puis inclinez <b>RT</b> vers la gauche ou la droite, en direction du panier
Feinte de fadeaway	Maintenez <b>RT</b> puis inclinez <b>RT</b> vers la gauche ou la droite, dans une direction opposée au panier
Feinte de tir	Initiez l'un des tirs ci-dessus puis remettez <b>RT</b> en position neutre
Tir par en dessous / Step Through	Réalisez une feinte de tir, puis appuyez de nouveau sur <b>RT</b> avant la fin de la feinte de tir

## COMMANDES DÉFENSIVES

Action	Commande	Contexte
Se déplacer	<b>RT</b>	Tous
Déplacement rapide	<b>RT</b> + <b>RT</b> + <b>RT</b>	Tous
Interception	Appuyez rapidement sur <b>X</b>	Tous
Contre	<b>Y</b>	Tous
Rebond	<b>Y</b> (ballon dans les airs)	Tous
Passage en force	<b>B</b>	Tous
Flop	Appuyez deux fois rapidement sur <b>B</b>	Défense sur le porteur
Faute volontaire	Appuyez sur <b>RT</b>	Tous
Intensité défensive	<b>RT</b>	Défense sur le porteur
Marquer le changement de position	<b>RT</b> + <b>RT</b> vers la gauche/droite	Défense sur le porteur
Pressing sur le porteur de balle	Maintenez <b>RT</b>	Défense sur le porteur
Lever les bras	Maintenez <b>RT</b>	Défense sur le porteur
Empêcher passe	Maintenez <b>RT</b>	Défense sans ballon
Prise à deux	<b>RT</b>	Tous

## COMMANDES VOCALES KINECT

Vous pouvez utiliser les commandes vocales Kinect pour réaliser toutes sortes d'actions en cours de partie.

Commande vocale	Action
<b>Toujours activé</b>	
"Temps mort"	Demander un temps mort
"Demander un temps mort"	
"Changer de caméra"	Passer à la caméra suivante
"Douche de Gatorade"	Arroser le coach lorsque la situation le permet

### En attaque

"Isolement"	Stratégies
"Jeu au poste"	
"Pick & roll"	
"Tir à 3 points"	
"Isolement rapide"	Tactiques rapides
"Iso rapide"	
"Libérer le couloir"	
"Pick & roll"	
"Jeu rapide au poste"	
"Jeu rapide à trois points"	
"Faire écran pour moi"	Écran rapide
"Faire bloc pour moi"	

### Défense

"Prise à deux"	Demander une prise à deux avec l'IA
"Aide-moi"	Pour demander de l'aide à vos équipiers
"Faute intentionnelle"	Demander de commettre une faute intentionnelle
"Gêner le porteur"	Demander au coéquipier IA le plus proche de s'occuper du porteur de ballon, s'il ne le fait pas déjà.
"Faire entrer - Nom de famille/Nom complet du joueur du banc"	Effectuer un remplacement par un joueur spécifique
"Homme à homme"	Demander une stratégie défensive
"Zone 2-3"	
"Zone 3-2"	
"Marquage demi-terrain"	
"Marquage terrain complet"	
"Trappe demi-terrain"	
"Trappe terrain complet"	



## Attaque en mode Ma CARRIÈRE

"Claquette" "Fais-moi un alley-oop"	Demander un alley-oop
"Passe-moi le ballon" "Passe le ballon" "Passe le ballon à Nom de famille / Nom complet / Poste du joueur"	Demander une passe
"Isolement rapide" "Iso rapide" "Libérer le couloir" "Pick & roll" "Jeu rapide au poste" "Jeu rapide à trois points"	Tactiques rapides
"Faire écran pour moi" "Faire bloc pour moi"	Écran rapide
«Tirer le ballon» «Tirer au panier» «Tirer maintenant» «Tirez-le» «Tenter ce tir»	Demander un tir de l'IA

## CRÉDITS DU JEU NBA 2K15

### VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

#### INGÉNIEUR EN CHEF

Andrew Marrinson

#### DIRECTEUR ARTISTIQUE

Joseph Clark

### INGÉNIEURIE

#### INGÉNIEURS IA

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

#### INGÉNIEURS

Tim Meekins  
Johnnie Yang  
Matt Hamre  
Mark Horsley  
Chris Larson  
Nick Jones  
Mark Roberts  
Nate Bamberger  
Evan Harsha  
Tim Schroeder  
Steven Fuller  
David Copelovici  
Matthias Wloka  
Brian Townsend  
Harlan Young  
Paul Hale  
Brad Jones  
Barry LaVergne  
Bryan Austin  
Qiong Wang  
Cort Keefer  
Anthony Lundquist  
Blaine "Jack" Myers  
Ian Citti  
Jeff Brizzolara  
Nathan DeGrand  
Scott Kohn  
Srikkanth Jagannathan  
Katherine Hayton  
Wen Chi Gu  
David Yu  
Bihua Qiu  
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou  
Yang Li  
Ariel Bernardo  
Utku Akay  
Yu Gu  
Bo Liang  
Arvind Gopalakrishnan  
Kefei Lei  
Doug Brown  
Ivan Gusev  
Michael Sharpe  
Nathan Ike Jose  
Goksu Ugur  
Heem Patel  
Doug Marien

#### ADMINISTRATEUR BASE DE DONNÉES

Chris McGrail

### GROUPE TECHNIQUE

#### DIRECTEUR TECHNOLOGIQUE

Tim Walter

#### INGÉNIEUR EN CHEF LIBRAIRIE

Ivar Olsen

#### INGÉNIEUR EN CHEF LIBRAIRIE D'OUTILS

Jason Dorie  
Boris Kazanskii  
Zhe Peng  
Brian Ramagli

#### INGÉNIEUR SENIOR OUTILS

LOGICIEL  
Sivanny Selvakumar

#### INGÉNIEUR OUTILS LOGICIEL

Jeffrey Sass

### PRODUCTION

#### PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Jeff Thomas

#### PRODUCTEURS

Asif Chaudhri  
Erick Boenisch  
Felicia Steenhouse  
Ben Bishop  
Rob Jones

#### DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT

Mike Wang

### PRODUCTION & DESIGN

Kyle Lai-Fatt  
Zach Timmerman  
Jerson Sapida  
Dion Peete  
Ocie Henderson  
Jay Iwahashi  
Jason Souza  
Dan Indra  
Joe Levesque  
Abe Navarro  
Jon Cort  
Kelly Wilson  
Eric Dillard  
Dan Bickley  
Jesse Bean  
Dave Zdyrko  
Matt Underwood  
Robert Nelson  
Ariel Bernardo  
Kurtis Hon  
Erik O'Keady  
Michael Stauffer  
Nino Samuel  
Scott O'Gallagher

### ÉQUIPE ARTISTIQUE

#### DIRECTEUR ARTISTIQUE

PERSONNAGES  
Heather Marshall

#### GRAPHISTES PERSONNAGES

Tyler Bronis  
Winnie Hsieh  
Tim Auer  
Omar Sancristobal  
Jeongcheol Shin  
Chris Darroca  
Yuki Yamamura

#### RESPONSABLE VÊTEMENTS

Stephanie Morgan

#### DIRECTEUR DESIGN TECHNIQUE

Pascal Hang

#### DESIGN TECHNIQUE

David Dame  
Emre Yilmaz  
Jesse Capper-Ream

#### RESPONSABLE ENVIRONNEMENTS

John Lee

#### GRAPHISTES ENVIRONNEMENTS

Tim Loucks  
Tim Doonan  
Ray Wong

#### DIRECTEUR ARTISTIQUE STUDIO

Matt Crysdale  
Anton Dawson

#### PRODUCTEUR ARTISTIQUE

Karen Huang

#### DIRECTEUR ARTISTIQUE IU

Herman Fok

#### CONCEPTION GRAPHISMES IU

Anthony Yau  
Justin Cook

#### INTERFACE UTILISATEUR

Ian Cofino  
Quinn Kaneko  
Carrie Michelle Dinitz Parecki  
Zhen Tan  
Spencer Kopach  
Rob Simmons  
Myra Shadle  
David Lee  
Thomas Stracke

#### REMERCIEMENTS

Matt Chatwell  
Hectic Studio  
G-Edge

#### DIRECTEUR DES ANIMATIONS

Roy Tse

#### ANIMATEUR EN CHEF DU

DÉVELOPPEMENT  
Elias Figueroa



**ANIMATEURS**  
Eric Perrier  
Chris DePriest  
Derrick McGinnis  
Wilster Phung

**ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE**  
Ben Anderson  
Si Tran

**ANIMATEUR EN CHEF DES CINÉMATIQUES**  
Mike Dacko

**ANIMATEUR EN CHEF**  
Derek Kurimoto

**ANIMATEURS**  
Jonathan Lyons  
Joel Flory  
Jean Lin

## **ANIMATION DU VISAGE 2K TEAM**

**ANIMATEUR EN CHEF**  
Paul Lee

**ANIMATEURS**  
Aaron Hwang  
Alex Bittner  
Alvin Geno  
Bo Hwang  
Brian Chow  
Chris Harada  
Dan Bransfield  
Danny Clark  
Faith Mun  
Henry Sanchez  
Jae Lee  
Jeffrey Hoover  
Jonathan Marshall  
Joy Yun  
Mark Kim  
Mike Shahan  
Mooly Segal  
Samantha Montejó  
Sophie Evans  
Tyler Clapp

**ANIMATION FACIALE  
SUPPLÉMENTAIRE**  
Counter Punch Studios  
Technicolor  
Animatrix

## **ÉQUIPE AUDIO VC**

**DIRECTEUR AUDIO**  
Joel Simmons

**INGÉNIEUR DU SON SENIOR  
& OUTILS AUDIO**  
Daniel Gardopee

**INGÉNIEUR DU SON SENIOR**  
Todd Gunnerson  
Randy Rivas

**SCÉNARISTES**  
Tor Unsworth  
Rhys Jones

**AUDIO SUPPLÉMENTAIRE**  
John Crysdale

**ASSISTANT PRODUCTEUR AUDIO  
SUPPLÉMENTAIRE**  
Brian Buel

**POSTE AUDIO SUPPLÉMENTAIRE**  
J. Mateo Baker

**ÉCRITURE SCRIPT  
SUPPLÉMENTAIRE**  
Kevin Asseo  
Sean Sullivan

## **ÉQUIPE DE DIFFUSION & VOIX :**

**COMMENTATEUR**  
Kevin Harlan

**ANALYSTES COULEUR**  
Clark Kellogg  
Steve Kerr

**JOURNALISTE**  
Doris Burke

**ANNONCEUR STUDIO**  
Damon Bruce

**ANNONCEUR**  
Peter Barto

**ANNONCEUR PROMO**  
Jay Styne

**ANNONCEUR EXTÉRIEUR**  
CJ Norde

**COMMENTATEURS ESPAGNOLS**  
Sixto Miguel Serrano  
Antoni Dalmiel  
Jorge Quiroga

## **CRÉDITS MA CARRIÈRE**

**DIRECTEUR**  
Chris Papierniak

**MONJOUER**  
Sheldon Bailey

**ENTRAÎNEUR/ASSISTANT  
ENTRAÎNEUR**  
Anthony Winters

**JOUEURS NBA**  
Akeem Smith

**AGENT**  
Tom Christensen

**MG**  
Roy Werner  
Jackson Ellis  
Will Blagrove

**DIRECTEUR RP**  
Gwendolyn Edwards

**ENTRAÎNEUR LYCÉE**  
Matondo Kiantandu

**JOURNALISTES**  
Akeem Smith  
Ben Knoll  
Eric Wheeler  
Lucas Hutton

**VOIX MON JOUEUR  
SUPPLÉMENTAIRE**  
Mark Middleton

**PERSONNEL SUPPLÉMENTAIRE**  
Brandon Miller  
Christian Cavanaugh  
Jake Bohigian  
Jawon Mack  
Jerald Pruitt  
Jimmy Allen  
Joel Ferreira-Clifton  
Joe Mitchell  
Lloyd Cook  
Ray Carbonel  
Dennis Ruel  
Doc Rivers dans son propre rôle  
Pharrell Williams dans son propre rôle

**JOUEURS NBA**  
Al Horford  
Al Jefferson  
Andre Drummond  
Andre Iguodala  
Arron Affalo  
Bradley Beal  
Brandon Wright  
Brandon Knight  
Brook Lopez  
Channing Frye  
Corey Brewer  
Danny Green  
Dante Exum  
DeMarcus Cousins  
Dion Waiters  
Ed Davis  
Eric Gordon  
Gerald Wallace  
James Harden  
Jimmy Butler  
JJ Redick  
Kendall Marshall  
Kevin Durant  
Mike Conley  
Paul George  
Robin Lopez  
Roy Hibbert  
Terrence Ross  
Thaddeus Young  
Trey Burke  
Ty Lawson  
Tyson Chandler  
Udonis Haslem

**CASTING**  
Meghan Lennox

**SCRIPT**  
Pat Hegarty

**ÉCRITURE SUPPLÉMENTAIRE**  
Ben Bishop  
Chris Papierniak

## **DÉPARTEMENT CAPTURE DE MOUVEMENTS**

**SUPERVISEUR**  
David Washburn

**SPECIALISTE MÉDIAS  
NUMÉRIQUES**  
J. Mateo Baker

**COORDINATEUR**  
Steve Park

**INTÉGRATEUR EN CHEF**  
Anthony Tomlinia

**SPECIALISTE SENIOR**  
Jose Gutierrez

**SPECIALISTES**  
Gil Espanto  
Jen Antonio  
Emma Castles  
Jeremy Schichtel  
Ryan Girard  
Tiago Washburn

**TECHNICIENS SYSTÈMES**  
Nick Bishop

**OPÉRATEURS CAMÉRA**  
Alan Ricardez  
Michael Montoya  
David Baldini  
Rebecca Ballard  
Jamil Wallace

## **THÈME MUSICAL DE 2K SPORTS**

The Contest et Network Sports  
Tonight, composés, créés et produits  
par Bill Kole

The Comeback, The Rivalry et The  
Breakdown, composés par Joel  
Simmons. Créés et produits par  
Bill Kole

Thèmes 2K interprétés par  
CosmoSquad Arena

Orgue, rythmes, musique et bande-  
son Ma CARRIÈRE supplémentaire  
Casey Cameron

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

**DIALOGUES ENTRE LES JOUEURS**  
Donell Dshone Johnson Jr.  
Sean Lasatar  
Shane Meston  
Matt Pymm  
Nick Powers

Carney Lucas  
Michael Distad  
Will Dagnino  
Michael Turner  
Spencer Douglass  
Todd Bergmann  
Ceoil Hendrix  
Sean Pacher  
Brian Shute  
Eric White  
Niko Ackerman  
Steven Baston  
Marcus Boddy  
Vincent Byrne Davis  
Philip Floyd  
Ben Hader  
Daryll Jones  
Khaleisheila Jones  
Jesse Langland  
Rolan Jed Negranza  
Hana Ohira  
Danielle Strickland  
Joshua Cervantes  
Reinard Coloma  
Stephen Bernad  
Justin Balague  
Joshua Balague  
Ryanson S. Aspiras  
Nathan Runner  
Eric Distad  
Francis Sameon  
Ken Sameon  
Christopher Nichols  
Jaymi Valdes  
Yusuf Hansia  
Jason Arnold  
Jordan Carson  
Byron Deme  
Thomas Brewer  
Michael McCoy  
Rebecca Friedman  
Savon Cleveland  
Andrew Dragos  
Coley Kaltschmidt  
Daniel Stafford  
Megan Knapp  
Elliott Whitehurst  
Dustin Ragozzino  
Guido Sontori  
Billy Harris  
Leslie Peacock  
Paulette Trinh

## **2K**

**PRÉSIDENT**  
Christoph Hartmann

**DIRECTEUR DES OPÉRATIONS**  
David Ismaïl

**VPS DU DÉVELOPPEMENT SPORTS**  
Greg Thomas

**VICE-PRÉSIDENT SENIOR,  
OPÉRATIONS SPORTIVES**  
Jason Argent

## **DÉVELOPPEMENT CRÉATIF 2K**

**VICE-PRÉSIDENT,  
DÉVELOPPEMENT CRÉATIF**  
Josh Atkins

**DIRECTEUR CRÉATIF**  
Eric Simonich

**DIRECTEUR DE  
PRODUCTION - CRÉATION**  
Jack Scalfi

**DIRECTION DE LA RECHERCHE  
ET DE LA PLANIFICATION**  
Mike Salmon

**ANALYSTE DE MARCHÉ SENIOR**  
David Rees

**RESPONSABLE DE  
PRODUCTION CRÉATIVE**  
Josh Orellana

**COORDINATION DE  
PRODUCTION CRÉATIVE**  
Kaitlin Bleier

**ASSISTANTS DE PRODUCTION  
CRÉATIVE**  
William Gale  
Megan Rohr

**COORDINATEUR TEST  
UTILISATEUR**  
Jordan Limor

## **ÉQUIPE 2K MARKETING**

**VICE-PRÉSIDENTE  
SENIOR MARKETING**  
Sarah Anderson

**VICE-PRÉSIDENT  
MARKETING INTERNATIONAL**  
Matthias Wehner

**VICE-PRÉSIDENT MARKETING**  
Alfie Brody

**RESPONSABLE MARQUES SENIOR**  
Mike Rhinehart

**RESPONSABLE MARQUES ADJOINT**  
Philip McDaniel

**COORDINATION MARKETING**  
Michael Howard

**DIRECTEUR DES  
COMMUNICATIONS SENIOR,  
AMÉRIQUE**  
Ryan Jones

**DIRECTEUR RELATIONS  
PUBLIQUES SENIOR**  
Ryan Peters

**DIRECTEUR SENIOR,  
PRODUCTION MARKETING**  
Jackie Truong

**RESPONSABLE ADJOINT DE  
PRODUCTION MARKETING**  
Ham Nguyen

**ASSISTANT DE PRODUCTION  
MARKETING**  
Nelson Chao

**COORDINATION RESSOURCES  
MARKETING**  
Jeneane Wagner



**RESPONSABLE DE PRODUCTION VIDÉO**  
Kenny Crosbie

**MONTEUR VIDÉO**  
Michael Regelean

**MONTEURS VIDÉO ASSOCIÉS**  
Doug Tyler  
Nick Pylvanainen

**DIRECTEUR WEB SENIOR**  
Gabe Abarcar

**CONCEPTEUR WEB**  
Keith Echevarria

**DÉVELOPPEUR WEB**  
Alex Beuscher

**PRODUCTEUR WEB**  
Tiffany Nelson

**DIRECTION ÉVÉNEMENTS MARKETING ET EXPOSITIONS**  
Lesley Zinn Abarcar

**CONCEPTEUR GRAPHIQUE SENIOR**  
Christopher Maas

**RESPONSABLE CANAUX DE VENTE**  
Anna Nguyen

**RESPONSABLE CANAUX DE VENTE ASSOCIÉ**  
Marc McCurdy

**RESPONSABLE SENIOR, COMMUNAUTÉ ET RÉSEAUX SOCIAUX**  
Ronnle Singh

**COORDINATEUR COMMUNAUTÉ ET RÉSEAUX SOCIAUX**  
Chris Manning

**DIRECTEUR DE LA COMMUNAUTÉ ET DES RELATIONS CLIENTÈLES**  
Stephen Reid

**RESPONSABLE SERVICE CLIENTS SENIOR**  
Ima Somers

**RESPONSABLE SERVICE CLIENTS**  
David Eggers

**DIRECTRICE DES PARTENARIATS ET LICENCES**  
Richelle Ragsdell

**RESPONSABLE SENIOR DES PARTENARIATS ET LICENCES**  
Jessica Hopp

**RESPONSABLE MARKETING, RELATIONS PARTENAIRES**  
Dawn Earp

**COORDINATEUR MARKETING NUMÉRIQUE**  
Ashley Landry

**ASSISTANTS MARKETING**  
Kenya Sanoristobal  
Jessica Perez

## **OPÉRATIONS 2K**

**VICE-PRÉSIDENTE, OPÉRATIONS STUDIO**  
Kate Kellogg

**VICE-PRÉSIDENT, JURIDIQUE**  
Peter Welch

**VICE-PRÉSIDENT DU DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL**  
Steve Lux

**DIRECTEUR OPÉRATIONNEL**  
Dorian Rehfield

**SPÉCIALISTE LICENCES/OPÉRATIONS**  
Xenia Mul

**RESPONSABLES DES OPÉRATIONS CORE TECH**  
Ben Kvalo

**COORDINATEUR OPÉRATIONS**  
Peter Driscoll

## **2K INTERNATIONAL**

**MANAGER GÉNÉRAL**  
Neil Ralley

**DIRECTRICE MARKETING INTERNATIONAL**  
Sian Evans

**RESPONSABLE PRODUIT INTERNATIONAL**  
Andrew Blumberg

**DIRECTEUR SENIOR RP INTERNATIONALES**  
Markus Wilding

**DIRECTEURS RP INTERNATIONALES**  
Sam Woodward  
Megan Rex

**RESPONSABLE MARKETING INTERNATIONAL**  
Chiara Woolford

**DIRECTEURS MARKETING SOCIAL INTERNATIONAL**  
Mitko Lambov  
Ibrahim Bhatti

## **DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL**

**PRODUCTEUR INTERNATIONAL**  
Jean-Sébastien Ferey

**RESPONSABLE LOCALISATION**  
Nathalie Mathews

**RESPONSABLES LOCALISATION ADJOINTS**  
Arsenio Formoso  
Adele Dalena  
Naomi Burgess

**ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES**  
Around the Word  
La Marque Rose  
Synthesis International Srl  
Synthesis Iberia  
Code Entertainment GmbH

**ÉQUIPE DE CONCEPTION**  
James Crocker  
Tom Baker

**ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL**

Agnès Rosique  
Alan Moore  
Ben Lawrence  
Ben Secombe  
Bernardo Hermoso  
Carlo Volz  
Catherine Vandier  
Caroline Rajcom  
Dan Cooke  
Diana Freitag  
Dominique Connolly  
Erica Denning  
Jan Stürck  
Jean-Paul Hardy  
Jes's Sotillo  
Lieke Mandemakers  
Maria Martinez  
Matt Roche  
Natalie Gausden  
Oliver Keller  
Oliver Troit  
Richie Churchill  
Sandra Melero  
Simon Turner  
Stefan Eder

**TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS**  
Anthony Dodd

**OPÉRATIONS INTERNATIONALES**  
Martin Alway  
Rickin Martin  
Nisha Verma  
Phil Anderton  
Robert Willis

## **2K ASIA**

**RESPONSABLE MARKETING ASIE**  
Diana Tan

**RESPONSABLE PRODUIT ASIE**  
Chris Jennings

**RESPONSABLE MARQUE RÉGIONALE SENIOR**  
Tracy Chua

**RESPONSABLE MARKETING JAPON**  
Takahiro Morita

**RESPONSABLE LOCALISATION**  
Yosuke Yano

**OPÉRATIONS TAKE-TWO ASIA**  
Eileen Chong  
Veron Khuon  
Chermin Tan

**DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL TAKE-TWO ASIA**  
Julian Corbett  
Andrew Donovan  
Ellen Hsu  
Henry Park  
Satoshi Kashiwazaki

## **CONTRÔLE QUALITÉ 2K**

**VICE-PRÉSIDENT CONTRÔLE QUALITÉ**  
Alex Plachowski

**RESPONSABLES TESTS CONTRÔLE QUALITÉ - ASSISTANCE TECHNIQUE**  
David Arnspiger  
Alexis McMullen

**RESPONSABLE SENIOR DU PROJET**  
Jeremy Ford

**RESPONSABLE SENIOR DU PROJET, ASSISTANCE TECHNIQUE**  
Scott Sanford

**CHEF DE PROJET**  
Shane Coffin

**TESTEUR EN CHEF - ASSISTANCE TECHNIQUE**  
Chris Adams  
Nathan Bell  
Josh Lagerson  
Corey Lay

**TESTEURS SENIOR**  
Alex Coffin  
Phyllicia Fletcher  
Ruben Gonzalez  
Bill Lanker  
Luis Nieves  
Michael Sobyak  
Dewayne Roberto Wilbert Jr.

**ÉQUIPE CONTRÔLE QUALITÉ**  
Pete Henderson  
Johnny Lak  
Joe Nelms  
Jeff Schrader  
Raquel Treichel  
Adam Junior  
Alexis White  
Ana Garza  
Andrew Garrett  
Anthony Bertoli  
Anthony H. Wair  
Anthony Zaragoza  
Bar Peretz  
Brian Crew  
Brian Reiss  
Chad Roof  
Christopher Johnson  
Corey Bradley  
Cory Waterman  
Danny Smyth  
David Drake  
David Lotruglio  
Dolores Reynolds  
Dom A. Villas  
DJon Ross  
Enrique Meza  
Greg Jefferson

Hugh Cortney  
Ian Crawford  
Jae Maidman  
Jake Merryman  
Jan Patrick Flugum  
Jemel Jordan-Butler  
Jennifer Kosh  
John Spatafora  
Jonathan Williams  
Jordan Wineinger  
Josh Ray  
Joshua Hull  
Joshua Manes  
Justin Wolf  
Kent Benson  
Kristine Romine  
Kyle Bellas  
Kyle Cobos  
Lane Weatherston  
Marci Sousa  
Matt Dingus  
Max Rohrer  
Nicole Millette  
Oliver Allen  
Osvaldo Ozy Carrillo-Ureno  
Philip Lui  
Rachael Pedroza  
Richard Heath  
Rob Marrazzo  
Stephen Walter  
Steven Johnson  
Tanner Gonzales  
Tasean Young  
Theodore Mills  
Timothy Smith  
Timothy Thompson  
Travis Allen  
Travis Van Essen  
Wash Thompson  
Zach Griffin  
Zachory Judd

**REMERCIEMENTS**  
Chris Jones  
Todd Ingram  
Eric Chung  
Juan Corral  
Leslie Cullum  
Alex Fairchild  
Joe Bettis  
Louis Napolitano  
David Barksdale  
Ashley Fontaine  
Rachel Hajewski

## **CONTRÔLE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL**

**RESPONSABLE CQ LOCALISATION**  
José Miñana

**INGÉNIEUR MASTERING**  
Wayne Boyce

**TECHNICIEN MASTERING**  
Alan Vincent

**CHEF DE PROJET CQ LOCALISATION**  
Fabrizio Mariani

**RESPONSABLE SENIOR CQ LOCALISATION**  
Oscar Pereira

**SUPERVISION CQ LOCALISATION**  
Karim Cherif  
Elmar Schubert  
Florian Genthon

**TECHNICIENS SENIOR CQ LOCALISATION**  
Alba Loureiro  
Christopher Funke  
Cristina La Mura  
Enrico Sette  
Harald Raschen  
Jose Olivares

**TECHNICIENS CQ LOCALISATION**  
David Swan  
Denis Stankus  
Étienne Dumont  
Gabriel Uriarte  
Iris Loison  
Javier Vidal  
Jihye Kim  
Johanna Cohen  
Luca Magni  
Manuel Aguayo  
Martin Schücker  
Mélissa Bordonado  
Namer Merli  
Norme Hernandez  
Pablo Menéndez  
Pierre Tissot  
Roland Habersack  
Seon Hee C. Anderson  
Sergio Accettura  
Stefan Rossi  
Timur Khorev

## **CONTRÔLE QUALITÉ 2K CHINA**

**DIRECTEUR CQ**  
Zhang Xi Kun

**SUPERVISION LOCALISATION**  
Steve Manners

**RESPONSABLES LOCALISATION**  
Li Sheng Qiang  
Zhu Jian

**CHEF DE PROJET CQ LOCALISATION**  
Shen Wei  
Chu Jin Dan

**TECHNICIENS CQ LOCALISATION**  
Qin Qi  
Ning Xu  
Wang Yi Min  
Yu Lei  
Kan Liang  
Sun Fu Dong  
Mao Ling Jie  
Wei Xin  
Wu Heng  
Tang Shu



FOX STUDIOS  
Rick Fox  
Michael Weber  
Tim Schmidt  
Cal Halter  
Keith Fox  
Dustin Smith  
Joe Schmidt

## ASSOCIATION NATIONALE DE BASKET-BALL

VICE-PRÉSIDENTE  
SENIOR EN AFFAIRES  
COMMERCIALES ET  
LICENCES  
Vicky Picca

VICE-PRÉSIDENT  
PARTENARIATS  
MARKETING INT.  
Brian Oliver

DIRECTEUR SENIOR EN  
LICENCES PRODUITS  
DIVERTISSEMENT  
Matthew Holt

COORDINATEUR SENIOR  
EN LICENCES PRODUITS  
DIVERTISSEMENT  
Brandon Eddy  
Greg Brownstein

COORDINATEUR EN  
LICENCES PRODUITS  
DIVERTISSEMENT  
Wonnice Song

RESPONSABLE SENIOR  
PARTENARIATS  
MARKETING INT.  
Rachel Henley  
Kara Stetler

REMERCIEMENTS  
Strauss Zelnick  
Karl Slatoff  
Lainie Goldstein  
Seth Krauss  
Jordan Katz  
David Cox  
Scott Patterson  
Équipe des ventes  
Take-Two  
Équipe ventes numériques  
Take-Two  
Équipe marketing des  
canaux de vente Take-Two  
Slobhan Boes  
Hank Diamond  
Alan Lewis  
Daniel Einzig  
Christopher Fiumano  
Pedram Rahbari  
Jenn Kolbe  
Équipe 2K IS  
Greg Gibson  
Équipe Juridique Take-Two  
Jonathan Washburn  
Naty Hoffman

David Boutry  
Barry Charleton  
Juan Chavez  
Rajesh Joseph  
Gaurav Singh  
Gail Hamrick  
Tony MacNeill  
Christina Yu  
Sotika Nou  
Chris Bigelow  
Brooke Grabrian  
Katie Nelson  
Chris Burton  
Aly Fidiham-Smith  
Betsy Ross  
Oliver Hall  
Charles Williams  
Dylan Foster  
James Nathan  
Mark Little  
Access Communications  
ModCo  
Operation Sports  
Steve Smith  
Zolt Mathe  
David Cook  
Ferdinand Schober  
Cameron Goodwin  
Simon Cooke  
Joe Waters  
Aditya Toney  
Tracy Hackney  
Sandra Smith Congdon  
Dan Rabold  
Mark Black  
The Lee Family  
The Cardona Family  
Acteurs capture de  
mouvements

NIVEAU NBA  
Josh Akognon  
Harrison Barnes  
Kent Bazemore  
Trey Burke  
Isaiah Canaan  
Brandon Davies  
Dante Exum  
Chris Johnson  
Orlando Johnson  
Ben McLemore  
James Nunnally  
Austin Rivers  
Lance Stephenson  
Kamron Taylor  
Malcolm Thomas  
Evan Turner  
Dion Walters

BASKETTEURS  
K.K. Alexander  
Doug Anderson  
Allen Aragbaye  
Gene Barnes  
Bilal Benn  
Alex Blalock  
Michael Blue  
Mike Bowen  
Kenny Caraway  
Will Cherry  
Joel Clifton  
Matt Cousins  
Joell Crawford  
John Dickson  
Darnell Gant

Roy Lee Giles  
Brian Goins  
Stephen Holt  
DeAngelo Jackson  
Stevie Johnson  
Omar Krayem  
Jawon Mack  
Phil Martin  
Oliver McNally  
Xander McNally  
Brandon Miller  
Aalim Moor  
Bennie Murray  
Lavar Neufville  
Adrian Oliver  
Mac Peterson  
Jerald J.P. Pruitt  
Patrick Pat The Roc  
Robinson  
Franklin Session  
John Sharper  
Gary G Smith  
Carlos Los Smothers  
Chris Hoopster Staples  
Zach Sweeney  
Tim Tashman  
Jonathon Williams  
Elliot Woods

ACTEURS EXPRESSIONS  
FACIALES  
Jonathan Grebe  
Kawan Manson  
Chris Rabold  
Chido Nwokocha  
David Kid  
David Shreibman

BREAKDANCERS  
Tony Ly

SACRAMENTO KINGS  
DANCERS

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

REMERCIEMENTS  
Grayson The Professor  
Boucher  
Myree Reemix Bowden  
Jesse Byrd  
Rahshon Clark  
Billy Dunkademics Doran  
Darren Moore  
Frank Otis  
Tim Parham  
Jennifer Santich  
Conor Sammartin  
Priority Sports &  
Entertainment  
Ben Pensack  
Pensack Sports  
Management Group

Édité par 2K, un label  
d'édition de Take-Two  
Interactive Software, Inc.  
Toutes les marques  
commerciales sont  
la propriété de leurs  
détenteurs respectifs.  
Les noms et logos  
de toutes les salles  
sont les marques  
commerciales de leurs  
détenteurs respectifs  
et sont utilisés avec  
permission. Certaines  
marques commerciales  
mentionnées ici sont la  
propriété de American  
Airlines, Inc. utilisées  
sous licence de 2K  
Sports. Tous droits  
réservés.  
Copyright 2014 par STATS  
LLC. Toute utilisation ou  
distribution commerciale  
des éléments sous licence  
est strictement interdite  
sans l'autorisation écrite  
préalable de STATS LLC.  
Équipement de basket  
fourni par Gared Sports,  
fournisseur exclusif de  
paniers de basket des  
salles NBA.  
Ce logiciel est inspiré  
en partie du travail de  
l'Indépendant JPEG  
Group. Outils et support  
de localisation par XLOC,  
Inc.  
Bankers Life Fieldhouse  
et le logo Bankers Life  
Fieldhouse sont des  
marques commerciales  
de CNO Financial Group,  
Inc. et sont utilisés avec  
permission.  
Sprite, le design du logo  
Sprite, Lyman et Sprite  
Dimple  
Bottle sont des marques  
commerciales de The  
Coca-Cola Company.  
Tous droits réservés.  
Utilise Simplifyon (TM),  
Copyright (c) 2014  
Dony(TM) Labs AB  
La NBA et les appellations  
des équipes membres de  
la NBA sont la propriété  
intellectuelle de NBA  
Properties, Inc. et des  
équipes respectives  
membres de la NBA.  
Copyright 2014 NBA  
Properties, Inc. Tous  
droits réservés.  
Un grand remerciement  
à Matthew Holt, Brandon  
Eddy, Greg Brownstein,  
Joe Amati, Brian Choi  
et Wonnice Song de NBA  
Entertainment, Inc.

## GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l'«Accord») peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula) (ci-après le «Site Internet»). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

LE «LOGICIEL» INCLUT TOUTES 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.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVREMENT, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL, AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE «DONNEUR DE LICENCE») AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal).

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUTES LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

### LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel et non commercial sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du Logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le 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 ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000\$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

### CONDITIONS DE LA LICENCE

**Vous acceptez de ne pas :**

Exploiter commercialement le Logiciel ;

Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), sans l'accord écrit expresse préalable du Donneur de licence ;

Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;

Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;

Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;

Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;

Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;

Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;

Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;

Gérer ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou

Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir le Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

**ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES :** Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciales, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les «Fonctionnalités spéciales»). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une Monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

**TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE :** Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

**PROTECTIONS TECHNIQUES :** Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible



de ne pas fonctionner correctement. Si Logiciel permet accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, à tout moment et sans préavis, pour quelque raison que ce soit.

**CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR.** L'Utilisateur peut, pour autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de vidéo, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, à condition que nos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence, d'ordre international, exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable, à titre de propriété intellectuelle, tous les droits de propriété intellectuelle que vous pourriez avoir en matière de contenu que vous créez ou que vous créez sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée sur les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits de marque de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par vous ou par d'autres personnes de tout contenu que vous créez ou que vous créez sans s'y limiter, et vous acceptez de ne pas révoquer ou limiter la licence accordée au Donneur de licence, à la clause ci-dessus concernant les droits marqués applicables perdus en même temps que la rupture du présent Accord.

**CONNEXION À INTERNET.** Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités.

**COMPTES UTILISATEURS :** Afin d'être en mesure de vous offrir la sécurité et la confidentialité de vos données, Logiciel fonctionne correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux tierce ou un réseau social, («Compte tiers»), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés («Compte utilisateur») afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

## Monnaie virtuelle et Biens virtuels

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

**MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS :** Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel (« Monnaie virtuelle ») et/ou d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel (« Biens virtuels »). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels à tout moment, sans dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels prendra fin conformément aux conditions générales d'usage et d'accès et la documentation de Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence ne sera pas tenu de fournir la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels, ou de fournir la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels à un utilisateur, ou de ne pas distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec aucun autre produit.

**GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VERTUELS :** Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou des biens de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si s'accomplissent une activité en jeu, sur comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Le Donneur de licence peut également offrir de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels à titre de récompense pour l'achèvement d'une tâche ou d'un défi. Les utilisateurs peuvent acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels avec de l'argent réel. Le Logiciel peut permettre aux utilisateurs d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels dans le jeu. Le Logiciel peut également permettre aux utilisateurs d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels dans un magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme «Magasin de logiciels»). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu ou par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des offres promotionnelles sur la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels achetés dans le Magasin de logiciels. Les utilisateurs doivent lire attentivement les conditions et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle que vous pouvez utiliser. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les avez autorisés ou non.

**CALCUL DU SOLDE :** Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle crédité et débité sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et à la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

**UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET/OU DES BIENS VIRTUELS :** La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à l'intérieur du jeu. Les utilisateurs ne peuvent pas transférer la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à d'autres personnes, à tout moment, votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles officiellement dans votre Compte utilisateur seront réduits chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels pour effectuer toutes les transactions effectuées dans le jeu. Les utilisateurs ne peuvent pas transférer la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à d'autres personnes, à tout moment, votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles officiellement dans votre Compte utilisateur seront réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à toute utilisation du Logiciel; par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant un e-mail à [monnaievirtuelle@wargaming.com](mailto:monnaievirtuelle@wargaming.com) ou au [monnaievirtuelle@wargaming.com](mailto:monnaievirtuelle@wargaming.com) Support.

**PAS D'ÉCHANGE :** La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en un monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens ou services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de

licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

**PAS DE REMBOURSEMENT :** Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de gérer, réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie Virtuelle et/ou les Biens Virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

[illegible]

**LIEU :** La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

## CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens Virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

[illegible]

## COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (à ces échés) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence et à ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (ii) l'affichage de jeu de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes ; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et autres fournisseurs de services de jeu ; et (iv) d'autres utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiquées dans la Charte de confidentialité susnommée, même parfois à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur <http://www.take2games.com/privacy/fr>, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

## GARANTIE

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

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

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

Si vous renvoyez la

**INDEMNISATION**

**EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR**



D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE, DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FAUTE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SUSMENTIONNÉES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL LE PLUS ÉLEVÉ PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DOUZE (12) MOIS PRÉCÉDENTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRÉSENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 200\$ (USD).

CERTAINS ÉTATS, PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RÉSULTANT D'UNE NÉGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSTIONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OULÉE AUX ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS.

## RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous résiliez le Logiciel à l'identique, vous pouvez toujours accéder à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs, clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

## DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que «Logiciel informatique commercial» ou «Logiciel informatique restreint». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumise aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, (le cas échéant). Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessus.

## RECOURS EN ÉQUITÉ

Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

## TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable de et devez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourrez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

## CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

## DIVERS

Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

## LOI APPLICABLE

Cet Accord est régi (sans prendre en compte les conflits ou le choix des principes légaux) par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situe dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout procès autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

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

© 2005-2014 Take-Two Interactive Software et ses affiliés. Tous droits réservés. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales et/ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. La NBA et les appellations des équipes de la NBA utilisées dans ce produit sont des marques commerciales, des logos protégés par copyright ou toute autre forme de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives membres de la NBA et ne peuvent pas être utilisées, en totalité ou en partie, sans l'autorisation préalable et par écrit de NBA Properties, Inc. © 2014 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tous droits réservés.



## ASSISTANCE TECHNIQUE

Pour tout support technique ou assistance clientèle, rendez-vous sur le site **2K** : <http://support.2k.com>. Vous y trouverez des réponses aux questions les plus posées dans la base de données « Knowledge ».

Si cette option ne résout toujours pas votre problème, veuillez soumettre vos questions en cliquant sur l'onglet « ENVOYER UNE DEMANDE »

## «Informations concernant la loi informatique et liberté»

Conformément aux dispositions de l'article 34 de la Loi du 6 janvier 1978 modifié par la Loi du 6 août 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification, ou de suppression des données personnelles vous concernant.

Pour toute demande concernant vos informations personnelles, vous pouvez vous adresser à la société Take-Two Interactive :

- par courrier à l'adresse suivante :  
Take-Two Interactive France  
Webmaster  
14, rue de Castiglione  
75001 Paris

La collecte de ces données a pour finalité de permettre l'identification des personnes ayant recours aux services après vente proposés par la société Take-Two Interactive et leur conservation ne saurait excéder 2 ans.

En aucun cas, ces données ne sont communiquées à des tiers et la société Take-Two Interactive assure la confidentialité de ces données.

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en œuvre dans le cadre d'un site internet.  
N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).





**AMÉLIOREZ VOTRE PERSONNAGE  
Mon JOUEUR DÈS AUJOURD'HUI AVEC DES  
VC (MONNAIE VIRTUELLE) !**



**DISPONIBLES DANS LA BOUTIQUE Mon JOUEUR DE NBA 2K15  
OU DANS LES POINTS DE VENTE SÉLECTIONNÉS**

Nécessite un compte en ligne 2K (13 ans ou plus). Vous trouverez plus de détails et les limitations sur [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula) et [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal). Une connexion haut débit à Internet (vendue séparément) et un disque dur ou un périphérique de stockage (vendu séparément) sont requis. ©2005-2014 Take-Two Interactive Software et ses filiales. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales et/ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. La NBA et les appellations des équipes de la NBA sont la propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives membres de la NBA. © 2014 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.