



NBA 2K15

MUSIQUE SÉLECTIONNÉE PAR PHARRELL WILLIAMS



KEVIN 35 DURANT





TABLE DES MATIÈRES

- 2 DÉMARRAGE**
- 3 COMMANDES PAR DÉFAUT**
- 4 SOUTIEN AU PRODUIT**
- 4 COMMANDES**
 - 4 ATTAQUE DE BASE**
 - 4 DÉFENSE DE BASE**
 - 5 OFFENSIVE AVANCÉE**
 - 5 DÉFENSE AVANCÉE**
 - 6 PRO STICK^{MC} : TIR**
 - 7 PRO STICK^{MC} : DRIBBLER**
 - 8 TIRS AU POSTE**
 - 8 TECHNIQUES AU POSTE**
 - 9 COMMANDES DÉFENSIVES**
- 10 COMMANDES VOCALES PS4**
- 12 CRÉDITS DU JEU - NBA 2K15**
- 19 GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE**





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


DÉMARRAGE

Système PlayStation®4

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

Touchez le bouton [power] du système PS4^{MC} pour mettre la console sous tension. Le voyant d'alimentation clignote en bleu, puis s'allume en blanc. Insérez le disque **NBA 2K15** dans la fente pour disque, avec l'étiquette vers le haut. Le jeu apparaît dans la zone de contenu de l'écran d'accueil. Sélectionnez le titre du logiciel depuis l'écran d'accueil du système PS4^{MC}, puis appuyez sur la touche . Consultez ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation de ce logiciel.

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

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

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



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



Commandes par défaut :

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



Soutien au produit :
<http://support.2k.com>

Veuillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de NBA 2K15 devraient être disponibles jusqu'en **novembre 2015**, toutefois nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sur avis de 30 jours. Allez à www.2ksports.com/serverstatus pour les détails.

COMMANDES

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	Pas rapide / Mains en l'air
Modificateur de passe	L2	Défense intensive
Sprinter	R2	Sprinter
Appliquer stratégies	L1	Prise à deux
Passe icône	R1	Interchanger icône
Passer / Passe-touche	⊗	Interchanger joueur (le plus proche du ballon)
Commande Écran	⊙	Prendre le contrôle
Tirer (appuyer) / Feinte de tir / Enjambée (appui bref) / Préparation rotation (deux appuis brefs)	Ⓢ	Intercepter le ballon (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Au poste	△	Contrer / Rebondir
ATH Jeu	↑	ATH Gameplay
Points d'intensité	→	Points d'intensité
Conseil pendant l'action - Jeux rapides / Stratégies offensives	←	Conseil pendant l'action - Jeux défensifs
Conseil pendant l'action - Remplacements	↓	Conseil pendant l'action - Remplacements

OFFENSIVE AVANCÉE

Action	Entrée
Stratégie de position	Appui bref sur L1 , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, choisir la stratégie depuis le menu
Tactique intelligente 2K	Maintenir L1
Indiquer au coéquipier de couper	Appui bref sur L1 , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier, orienter le joystick droit dans la direction souhaitée.
Commande Écran	Maintenir ○ (la durée de maintien détermine roulade ou fade. Appuyez de nouveau sur ○ pour un écran rapide.)
Passe Rebond	L2 + ×
Passe au-dessus de la tête/Lob	L2 + △
Passe flashy	L2 + ○
Feinte de passe	⬅ + ×
Alley-Oop	L2 + ⬅ (le joystick gauche permet de choisir le receveur, orienter vers l'anneau pour s'envoyer le ballon)
Alley-oop sur la planche	L2 + ⬅ , avec équipier en arrière
Passe-et-va	Maintenir × pour garder le contrôle du passeur, relâcher × pour lui repasser la balle
Dunk Putback/Alley-oop avec tir déposé (lorsque vous contrôlez le receveur)	Maintenir ⬅
Passe PRO STICK™	L2 + joystick droit

DÉFENSE AVANCÉE

Action	Entrée
Se déplacer	Joystick gauche
Déplacement "Pas rapide"	Orienter rapidement le joystick droit dans la direction désirée (direction dans laquelle vous souhaitez que le défenseur fasse un pas)
Attaque en permutation rapide	R2 + L2 + joystick gauche
Intercepter le ballon	Appui bref sur ⬅
Bloquer	△
Rebond	△ (ballon dans les airs)
Prendre le contrôle	○
Flop	Deux appuis brefs sur ○
Refuser le ballon	Maintenir L2 (en étant à côté de l'adversaire)
Défense intensive	L2
Dribbler dans la foule	Maintenir L2
Mains en l'air	Maintenir le joystick droit
Empêcher la passe	Maintenir le joystick droit (en défense sans le ballon)

Action	Entrée
Prise à deux	Maintenir L1
Icône Prise à deux	Appuyer brièvement sur L1 puis maintenir l'icône du coéquipier souhaité

PRO STICK^{MC}

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

PRO STICK^{MC} : TIR

Action	Entrée
Tir en suspension	Maintenir le joystick droit dans n'importe quelle direction
Feinte de tir	Amorcez un tir en suspension, puis relâcher rapidement le joystick droit
Coureur / Flotteur (Pénétration en dribble portée moyenne)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au panier
Saut avec pas arrière (Pénétration en dribble latérale)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au panier
Récupération enjambée	Appui bref sur Ⓢ pendant la pénétration en dribble (le joystick gauche détermine la direction de l'enjambée)
Préparation rotation	Deux appuis brefs sur Ⓢ quand le joueur est debout ou effectue une pénétration en dribble
Tir déposé normal (Pénétration en dribble vers le panier)	Maintenir le joystick droit vers le panier
Tir déposé avec pas euro (Pénétration en dribble vers le panier)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée (gauche/droite)
Enjambée (tir déposé) (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers la gauche/droite
Tir déposé inversé (Pénétration en dribble vers ligne de fond)	Maintenir le joystick droit vers la ligne de fond
Dunks normaux (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers le panier
Dunks extravagants (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au panier

Action	Entrée
Changement de tir dans les airs	Commencer dunk/tir déposé; une fois dans les airs, orienter le joystick droit dans n'importe quelle direction
Passage « Step Through »	Feinte de tir, puis réorienter le joystick droit avant la fin de la feinte

PRO STICK^{MC} : DRIBBLER

Action	Entrée	Entrée
Pas direct Triple menace	Orienter rapidement le joystick droit vers la gauche/la droite/l'avant	Triple menace
Renversement Triple menace	Faire pivoter le joystick droit puis revenir rapidement à la position neutre	Triple menace
Pas arrière Triple menace	R2 + orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Triple menace
Dribble Sizeup personnel	Orienter rapidement le joystick droit vers le panier	Dribbler
Hésitation (rapide)	Orienter rapidement le joystick droit vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Hésitation (échapper)	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Entrée et sortie	R2 + 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
Crossover (échapper)	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers la main libre, puis relâcher rapidement	Dribbler
Derrière le dos	Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Dribbler

Action	Entrée	Entrée
Renversement	Faire pivoter le joystick droit depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Demi-renversement	Faire pivoter le joystick droit en quart de cercle, depuis la main tenant le ballon vers le panier, puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Pas arrière	R2 + orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Dribbler

TIRS AU POSTE

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

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

Action	Entrée
Déplacements au poste	Maintenir le joystick gauche
Percée droit devant (depuis immobile)	joystick gauche vers la raquette ou la ligne de base + △

Action	Entrée
Pénétration (libérer) (depuis dribble)	joystick gauche vers la ligne de base + △
Retrait agressif	R2 + joystick gauche vers le panier
Percée vers raquette	R2 + joystick gauche vers la raquette
Percée vers la ligne de base	R2 + joystick gauche vers la ligne de base
Renversement rapide	Faire pivoter le joystick droit vers l'épaule ext.
Percée Crochet	Faire pivoter le joystick droit vers l'épaule int.
Feintes	Orienter rapidement le joystick droit dans n'importe quelle direction, mais dans la direction opposée au panier
Enjambée (poste)	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur Ⓜ
Pas arrière (poste)	Maintenir le joystick gauche dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur Ⓜ
Enjambée arrière	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, vers le panier, puis appui bref sur Ⓜ

COMMANDES DÉFENSIVES

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

Action	Entrée	Contexte
Prendre le contrôle	⊙	Tous
Flop	Deux appuis brefs sur ⊙	Défense sur porteur
Défense intensive	L2	Défense sur porteur
Dribbler dans la foule	Maintenir L2	Défense sur porteur
Mains en l'air	Maintenir le joystick droit	Défense sur porteur
Empêcher passe	Maintenir le joystick droit	Défense sans ballon
Prise à deux	L1	Tous

COMMANDES VOCALES PS4

Vous pouvez utiliser les commandes vocales de PS4 pour exécuter diverses actions pendant le jeu.

Commandes vocales	Action
Toujours actif	
« Demander un temps mort » « Temps mort »	Demander un temps mort
« Changer de caméra »	Accéder à la caméra suivante

Offensive	
« Isolement » « Jeu au poste » « Pick and Roll » « Tir à 3 points »	Types de jeu

« Isolement rapide » « Iso rapide » « Libérer le couloir » « Pick and Roll » « Jeu rapide au poste » « Jeu rapide à trois points »	Contrôle jeu rapide
---	---------------------

Défensive

« Prise à deux »	Demander Prise à deux I.A.
« Faute intentionnelle »	Demander une faute intentionnelle
« Gêner le porteur »	Demander au joueur I.A. le plus proche de basculer sur le porteur du ballon s'il ne l'a pas déjà fait.
« Homme à homme » « Zone 2-3 » « Zone 3-2 » « Marquage demi-terrain » « Marquage terrain complet »	Demander une stratégie défensive

MyCAREER

« Passe le ballon » « Passe-moi le ballon »	Demander le ballon
« Claquette » « Fais-moi un alley-oop »	Demander une passe d'alley oop
« Tirer le ballon! » « Tirer ce tir » « Tenter ce tir » « Tirer maintenant! » « Tirer le »	Démander un tir I.A.

CRÉDITS DU JEU - NBA 2K15

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

INGÉNIEUR PRINCIPAL

Andrew Marrinson

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Joseph Clark

INGÉNIERIE

INGÉNIEURS I.A.

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
Srikanth 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 Marlen

ADMINISTRATEUR DES BASES DE DONNÉES

Chris McGrail

GROUPE TECHNOLOGIQUE

DIRECTEUR, TECHNOLOGIE

Tim Walter

INGÉNIEUR PRINCIPAL, BIBLIOTHÈQUE

Ivar Olsen

INGÉNIEURS PRINCIPAUX, BIBLIOTHÈQUE DES OUTILS

Jason Dorie
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

INGÉNIEUR SÉNIOR, 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

PRODUCTEUR, JOUABILITÉ

Mike Wang

PRODUCTION ET CONCEPTION

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 DES GRAPHISMES

DIRECTRICE ARTISTIQUE,

PERSONNAGES
Heather Marshall

INFOGRAPHISTES, PERSONNAGES

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

RESPONSABLE, VÊTEMENTS

Stephanie Morgan

DIRECTEUR ARTISTIQUE, TECHNIQUE

Pascal Hang

INFOGRAPHIE TECHNIQUE

David Dame
Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream

RESPONSABLE, ENVIRONNEMENTS

John Lee

INFOGRAPHISTES, ENVIRONNEMENTS

Tim Loucks
Tim Doonan
Ray Wong

DIRECTEURS ARTISTIQUES, STUDIO

Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTRICE ARTISTIQUE

Karen Huang

DIRECTEUR ARTISTIQUE I.U.

Herman Fok

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'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 SPÉCIAUX

Matt Chalwell
Hectic Studio
G-Edge

DIRECTEUR, ANIMATION

Roy Tse

ANIMATEUR PRINCIPAL

Elias Figueroa

ANIMATEURS

Eric Perrier
Chris DePriest
Derrick McGinnis
Wilster Phung

ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE

Ban Anderson
Si Tran

**ANIMATEUR EN CHEF,
CINÉMATIQUES**

Mike Dacko

ANIMATEUR PRINCIPAL

Derek Kurimoto

ANIMATEURS

Jonathan Lyons
Joel Flory
Jean Lin

**ÉQUIPE 2K, TRAITEMENT
DES ANIMATIONS FACIALES****ANIMATEUR PRINCIPAL**

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 Montejo
Sophie Evans
Tyler Clapp

**ANIMATIONS FACIALES,
TRAITEMENT SUPPLÉMENTAIRE**

Counter Punch Studios
Technicolor
Animatrix

ÉQUIPE AUDIO VC**DIRECTEUR, AUDIO**

Joel Simmons

**INGÉNIEUR SÉNIOR, AUDIO ET
OUTILS AUDIO**

Daniel Gardopec

INGÉNIEURS SÉNIOR, AUDIO

Todd Gunnerson
Randy Rivas

SCÉNARISTES

Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

John Crysdale

**ASSISTANT, PRODUCTION AUDIO
SUPPLÉMENTAIRE**

Brian Buel

**PUBLICATION AUDIO
SUPPLÉMENTAIRE**

J. Mateo Baker

**RÉDACTION SUPPLÉMENTAIRE DU
SCÉNARIO**

Kevin Asseo
Sean Sullivan

**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

ANNONCEUR EN EXTÉRIEUR

CJ Norde

ANNONCEURS ESPAGNOLS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmiel
Jorge Quiroga

**DISTRIBUTION
MA CARRIÈRE****DIRECTEUR**

Chris Papierniak

MON JOUEUR

Sheldon Bailey

**ENTRAÎNEUR/ASSISTANT
ENTRAÎNEUR**

Anthony Winters

JOUEUR DE LA 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 Hatton

DOUBLES MON JOUEUR SUPPLÉMENTAIRES

Mark Middleton

FIGURANTS

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 DE LA NBA

Al Horford
Al Jefferson
Andre Drummond
Andre Iguodala
Arron Afflalo
Bradley Beal
Brandon Wright
Brandon Knight
Brook Lopez
Channing Frye
Corey Brewer
Danny Green
Dante Exum
DeMarcus Cousins
Dion Walters
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

DISTRIBUTION

Meghan Lennox

SCRIPT

Pat Hegarty

SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE

Ben Bishop
Chris Papierniak

DÉPARTEMENT, 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
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Ryan Girard
Tiago Washburn

TECHNICIEN, SYSTÈMES

Nick Bishop

OPÉRATEURS, CAMÉRAS

Alan Ricardez
Michael Montoya
David Baldini
Rebecca Ballard
Jamil Wallace

THÈME MUSICAL DE 2K

SPORT

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

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

Thèmes 2K interprétés par
CosmoSquad Arena

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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
Cecil Hendrix
Sean Pachter
Brian Shute
Eric White
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia 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
Colety Kaltschmidt
Daniel Stafford
Megan Knapp
Elliott Whitehurst
Dustin Ragozzino
Guido Sontori
Billy Harris
Leslie Peacock
Paulette Trinh

2K

PRÉSIDENT

Christoph Hartmann

DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION

David Ismaïl

V.-P. SÉNIOR, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS

Greg Thomas

V.-P. SÉNIOR, OPÉRATIONS SPORTIVES

Jason Argent

2K DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

Josh Atkins

DIRECTEUR CRÉATIF

Eric Simonich

DIRECTEUR, PRODUCTION CRÉATIVE

Jack Scali

DIRECTEUR, RECHERCHE ET PLANIFICATION

Mike Salmon

EXPERT SÉNIOR EN ÉTUDE DE MARCHÉ

David Rees

MANAGER, PRODUCTION CRÉATIVE

Josh Orellana

COORDINATRICE, PRODUCTION CRÉATIVE

Kaitlin Bleier

ASSISTANTS, PRODUCTION CRÉATIVE

William Gale
Megan Rohr

COORDINATEUR, TESTS UTILISATEURS

Jordan Limor

2K - ÉQUIPE MARKETING

V.-P. SÉNIOR, COMMERCIALISATION

Sarah Anderson

V.-P., MARKETING INTERNATIONAL

Matthias Wehner

V.-P., COMMERCIALISATION

Alfie Brody

MANAGER SÉNIOR, MARQUE

Mike Rhinehart

MANAGER ASSOCIÉ, MARQUE

Philip McDaniel

COORDINATEUR, COMMERCIALISATION

Michael Howard

DIRECTEUR SÉNIOR, COMMUNICATIONS AMÉRIQUE

Ryan Jones

MANAGER RP SÉNIOR

Ryan Peters

DIRECTRICE SÉNIOR, PRODUCTION MARKETING

Jackie Truong

MANAGER ASSOCIÉ, PRODUCTION MARKETING

Ham Nguyen

ASSISTANT, PRODUCTION MARKETING

Nelson Chao

COORDINATRICE, RESSOURCES MARKETING

Jeneane Wagner

MANAGER, PRODUCTION VIDÉO

Kenny Crosbie

MONTEUR VIDÉO

Michael Regelean

MONTEURS VIDÉO EN SECOND

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTEUR SÉNIOR, SITE WEB

Gabe Abarcar

CONCEPTEUR, SITE WEB

Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR, WEB

Alex Beuscher

PRODUCTRICE, WEB

Tiffany Nelson

DIRECTRICE, ÉVÉNEMENTS MARKETING ET EXPOSITIONS

Lesley Zinn Abarcar

CONCEPTEUR GRAPHIQUE SÉNIOR

Christopher Maas

MANAGER, CANAUX DE VENTE

Anna Nguyen

MANAGER ASSOCIÉ, CANAUX DE VENTE

Marc McCurdy

MANAGER SÉNIOR, COMMUNAUTÉ ET MÉDIA SOCIAL

Ronnie Singh

COORDINATEUR, COMMUNAUTÉ ET MÉDIA SOCIAL

Chris Manning

DIRECTEUR, COMMUNAUTÉ ET RELATIONS CLIENTÈLES

Stephen Reid

MANAGER SÉNIOR, SERVICE CLIENTÈLE

Ima Somers

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE

David Eggers

DIRECTRICE, PARTENARIATS ET LICENCES

Richelle Ragsdell

MANAGER SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES

Jessica Hopp

MANAGER MARKETING, RELATIONS PARTENAIRES

Dawn Earp

COORDINATRICE, MARKETING NUMÉRIQUE

Ashley Landry

ASSISTANTS, MARKETING

Kenya Sancristobal
Jessica Perez

OPÉRATIONS 2K

V.-P., 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

MANAGER, OPÉRATIONS TECHNOLOGIE PRINCIPALE
Ben Kvalo

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
Peter Driscoll

2K INTERNATIONAL

DIRECTEUR GÉNÉRAL
Neil Ralley

DIRECTEUR, MARKETING INTERNATIONAL
Sian Evans

MANAGER, PRODUIT INTERNATIONAL
Andrew Blumberg

DIRECTEUR SÉNIOR, RP INTERNATIONALES
Markus Wilding

MANAGERS, RP INTERNATIONALES
Sam Woodward
Megan Rex

MANAGER, MARKETING SOCIAL INTERNATIONAL
Chiara Woolford

DIRECTEURS, MARKETING SOCIAL INTERNATIONAL
Mitko Lambov
Ibrahim Bhatti

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

PRODUCTEUR INTERNATIONAL
Jean-Sebastien Ferey

DIRECTRICE, LOCALISATION
Nathalie Mathews

DIRECTEURS ASSISTANTS, LOCALISATION
Arsenio Formoso
Adele Dalena

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

ÉQUIPE DE CONCEPTION
James Crocker
Tom Baker

2K INTERNATIONAL - ÉQUIPE

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

TAKE-TWO INTERNATIONAL - OPÉRATIONS
Anthony Dodd

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

2K ASIE

DIRECTRICE, MARKETING (ASIE)
Diana Tan

MANAGER, PRODUIT (ASIE)
Chris Jennings

MANAGER SÉNIOR, MARQUE RÉGIONALE
Tracy Chua

MANAGER, MARKETING (JAPON)
Takahiro Morita

MANAGER - LOCALISATION
Yosuke Yano

TAKE-TWO - OPÉRATIONS ASIE
Eileen Chong
Veron Khuan
Chermine Tan

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

ASSURANCE QUALITÉ 2K

V.-P., ASSURANCE QUALITÉ
Alex Plachowski

MANAGERS, TESTS ASSURANCE QUALITÉ - ÉQUIPE D'ASSISTANCE
David Arnspiger
Alexis McMullen

RESPONSABLE DE PROJET SÉNIOR
Jeremy Ford

MANAGER SÉNIOR DU PROJET, ASSISTANCE TECHNIQUE
Scott Sanford

RESPONSABLE DE PROJET
Shane Coffin

TESTEURS PRINCIPAUX - ÉQUIPE D'ASSISTANCE
Chris Adams
Nathan Bell
Josh Lagerson
Corey Lay

TESTEURS SÉNIOR
Alex Coffin
Phylicia Fletcher
Ruben Gonzalez
Bill Lanker
Luis Nieves
Michael Sobyak
Dwayne Roberto Wilbert Jr.

ÉQUIPE, ASSURANCE 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
DiJon 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
Marc Sousa
Matt Dingus
Max Rohrer
Nicole Millette
Oliver Allen
Oswaldo Ozzy Carrillo-Ureno
Philip Lui
Raechel 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 SPÉCIAUX

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

2K INTERNATIONAL - ASSURANCE QUALITÉ

MANAGER, AQ, LOCALISATION

José Miñana

INGÉNIEUR, MATRIÇAGE

Wayne Boyce

TECHNICIEN, MATRIÇAGE

Alan Vincent

RESPONSABLE PROJET AQ, LOCALISATION

Fabrizio Mariani

RESPONSABLE AQ, LOCALISATION

Oscar Pereira

SUPERVISEURS AQ, LOCALISATION

Karim Cherif
Elmar Schubert
Florian Genthon

TECHNICIENS SÉNIOR AQ, LOCALISATION

Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Jose Olivares

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION

David Swan
Denis Stankus
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Iris Loison
Javier Vidal
Jihye Kim
Johanna Cohen

Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Sch,cker
Melissa Bordonado
Namer Merli
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roland Habersack
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Stefan Rossi
Timur Khorev

2K CHINE - ASSURANCE QUALITÉ

DIRECTEUR, QA

Zhang Xi Kun

SUPERVISEUR LOCALISATION

Steve Manners

RESPONSABLES, LOCALISATION

Li Sheng Qiang
Zhu Jian

RESPONSABLES PROJET AQ, LOCALISATION

Shen Wei
Chu Jin Dan

TECHNICIENS AQ, 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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

V.-P. SÉNIOR, LICENCE ET AFFAIRES COMMERCIALES

Vicky Picca

**VICE-PRÉSIDENT,
PARTENARIATS
MARKETING
INTERNATIONAUX**
Brian Oliver

**DIRECTEUR SÉNIOR,
LICENCE PRODUITS DE
DIVERTISSEMENT**
Matthew Holt

**COORDINATEURS SÉNIOR,
LICENCE PRODUITS DE
DIVERTISSEMENT**
Brandon Eddy
Greg Brownstein

**COORDINATRICE,
LICENCE PRODUITS DE
DIVERTISSEMENT**
Winnie Song

**MANAGERS SÉNIOR,
PARTENARIATS
MARKETING
INTERNATIONAUX**
Rachel Henley
Kara Stetler

**REMERCIEMENTS
SPÉCIAUX**
Strauss Zelnick
Karl Statoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
Équipe de ventes Take-Two
Équipe des ventes
numériques Take-Two
Équipe des canaux de vente
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
Naty Hoffman
David Boutry
Barry Charleton
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Sotika Nou
Chris Bigelow

Brooke Grabian
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
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney
Sandra Smith Congdon
Mark Rabold
Dan Black
The Lee Family
The Cardona Family

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

JOUEURS DE LA 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 Waiters

**JOUEURS DE
BASKETBALL**
K.K. Alexander
Doug Anderson
Allan Arbaye
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 Hoopstar Staples
Zach Sweeney
Will Tashman
Jonathon Williams
Elliott Woods

**ACTEURS, EXPRESSIONS
FACIALES**
Jonathan Grebe
Kavan Manson
Chris Marsol
Chido Nwokocha
David Kid
David Shreibman

BREAKDANCERS
Tony Ly

**SACRAMENTO KINGS
DANCERS**
Megan Beeson
Brittney Blatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Maira Niesman
Lyndi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

**REMERCIEMENT
SPÉCIAUX**
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

Toutes les marques
appartiennent à leurs
propriétaires respectifs. Les
noms et logos de toutes les
arènes sont des marques
commerciales de leurs
propriétaires respectifs et
sont utilisés avec autorisation.
Certaines marques
commerciales appartiennent à
American Airlines, Inc. et sont
utilisées sous licence de 2K
Sports. Tous droits réservés.
Copyright 2014 de STATS LLC.
Toute distribution ou utilisation
commerciale du contenu sous
licence sans l'autorisation écrite
expresse de STATS LLC est
strictement interdite.
Équipement de basketball fourni
par Gared Sports, fournisseur
exclusif des tableaux et des
arceaux des arènes de la NBA.
Ce logiciel est en partie basé sur
le travail d'Independent JPEG
Group. Outils de localisation et
assistance fournis par XLOC Inc.
Bankers Life Fieldhouse et le
logo Bankers Life Fieldhouse
sont des marques commerciales
appartenant à CNO Financial
Group, Inc. et sont utilisés avec
autorisation.
Sprite, le design du logo Sprite,
Lymon et Sprite Dimple Bottle
sont des marques commerciales
de The Coca-Cola Company.
Tous droits réservés.
Utilise Simplifygon (TM),
Copyright (c) 2014 Donya(TM)
Labs AB
Les identifications de la NBA et
des équipes membres de la NBA
sont la propriété intellectuelle
de la NBA Properties, Inc. et des
équipes respectives de la NBA.
Copyright 2014 NBA Properties,
Inc. Tous droits réservés.
Remerciements spéciaux à
Matthew Holt, Brandon Eddy,
Greg Brownstein, Joe Amati,
Brian Choi et Winnie Song de
NBA Entertainment, Inc.

[illegible][illegible][illegible]

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

[illegible]

IGNORER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE DES DENTS BIENRÊTÉS : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gérer de la Monnaie virtuelle après le Demeur de l'utilisateur pour accomplir certaines activités, telles que au sein du Logiciel. Par exemple, Le Demeur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Bents virtuels à son utilisateur qui les utilise comme argent pour acheter un nouveau niveau, acheter une brique en jeu ou créer du contenu. Une fois terminée, la Monnaie virtuelle ou les Bents virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Bents virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Demeur de licence (les deux regroupés sous le terme "Magasin de logiciels"). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux conditions d'achat et d'utilisation de ce magasin de logiciels. Les utilisateurs doivent lire attentivement les documents relatifs au 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 cédée par le Magasin de logiciels. Le Demeur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, ses séries et ses limites et promotions peuvent être modifiés ou interrompus par le Demeur de licence tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin de logiciels, le montant de Monnaie virtuelle achetée sera créditée sur votre Compte utilisateur. Le Demeur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui variera selon le logiciel en question. Le Demeur 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.

CAUCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et les Bens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à compte.bens.com. 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 Bens 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 prédéfini et déduit sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Bens virtuels ou pour d'autres raisons, et à l'ajout de monnaie. Le Donneur de licence s'efforce d'observer ces règles et de les faire connaître et raisonnables, et vous reconnaitrez et accepterez par la présente que

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 LES BIENS VERTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans ou par vous 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 ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et de l'annonce de License à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu ou utilisations et objets autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront retirés lorsque les jeux ou utilisations de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels cessent d'être disponibles. Vous pouvez également perdre la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels si vous n'utilisez pas la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels pendant une certaine période de temps. Vous devez vous assurer que vous avez suffisamment de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur pour utiliser la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels. Les Biens virtuels sur votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du Logiciel ; par exemple, vous pouvez perdre la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels effectuées par la base de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Support de Licence si vous

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en ligne. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels et les Biens virtuels ne sont pas échangeables que contre des biens et services en ligne et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur mobilière ou d'autres biens auprès du fournisseur de services en ligne. Les utilisateurs ne peuvent pas échanger leurs monnaies virtuelles convertibles ou leurs biens virtuels contre des biens et services en ligne ou d'autres biens et services en ligne.

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.

PAS DE TRANSFERTS : Tout transfert, commerce, vente ou cession de vos Monnaie virtuelle ou Bénéfices virtuels avec quiconque que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence ("Transactions non autorisées") y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre compte Utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Bénéfices virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'indemniser et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée. Indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a lieu (ou qu'elle aura lieu) et si de soupçons ou des preuves de fraude, de manœuvres à cet Accord, de manœuvres à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel ou négligent, sont constatés, vous reconnaissez et acceptez que ce soit sans le favoritisme du Logiciel, si mal jugés qu'ils soient, vous serez d'office éligibles à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Bénéfices virtuels disponibles dans votre compte Utilisateur, ou suspendre votre compte Utilisateur, ou vendre tous les droits sur la Monnaie virtuelle, les Bénéfices virtuels et les autres objets liés à votre compte Utilisateur.

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

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

[illegible]

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Per l'installazione e l'utilizzo del Logiciel, vous acceptez les modes de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et compris le cas échéant : 1) le transfert de vos informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de certains pays d'origine, et compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée; (ii) l'affichage public de vos données, comme 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 partenaires commerciaux du Donneur de licence, et d'autres tiers; et (iv) le transfert de vos informations personnelles et autres à d'autres tiers, y compris des tiers de confidentialité ou de sécurité, pour la confidentialité, la divulgation et la cession. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées de cette façon, vous ne devez pas utiliser le Logiciel. Aux fins de la présente section, les informations personnelles et autres sont toutes les informations que vous fournissez au Logiciel, y compris la liste d'adresses e-mail que vous fournissez au Logiciel.

<http://www.leagueoflegends.com/fr/fr/privacy>, modifiée à votre toute discrétion par le présent Accord.

GARANTIE

[illegible]

INDEMNISATION

[illegible]

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 toute 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 (j) 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 réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'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 tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous 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)(i) 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-dessous.

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, clients, distributeurs et employés de tous impôts, taxes et portions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions effectuées 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), ou (le sont) 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 dépenses.

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 Logiciel et à la Charta 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.

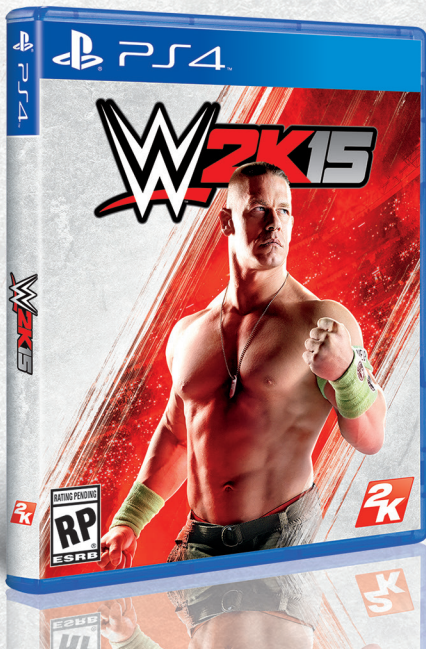
DIVERS. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE. Cet Accord est régi 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 la loi de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au présent contrat se situent dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comité de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012. 08102013v1

© 2006-2014 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Les identifications de la NBA et des équipes membres de la NBA utilisées avec ce produit sont des marques commerciales, des designs protégés par droits d'auteur et autres formes de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives de la NBA et ne peuvent être utilisées, en entier ou en partie, sans le consentement écrit préalable de NBA Properties, Inc. © 2014 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. « Pay-Station » « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS4 » et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc. L'icône de classification est une marque de commerce de Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

BIENTÔT DISPONIBLE



RATING PENDING
COTE en ATTENTE



May contain content inappropriate for children. Visit esrb.org for rating information.
Peut contenir du contenu inapproprié aux enfants. Visiter esrb.org pour les classifications.



PS4



© 2005-2014 Take-Two Interactive Software et ses filiales. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques de commerce et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Tous les éléments suivants propres à la WWE (programmation, noms des participants, images, photos, apparences, slogans, techniques de catch, marques de commerce, logos et droits d'auteur) sont la propriété exclusive de la WWE et de ses filiales. © 2014 WWE. Tous droits réservés. « PlayStation » et le logo familiale « PS » sont des marques déposées et « PS4 » est une marque commerciale de Sony Computer Entertainment Inc. Les icônes de classification sont des marques déposées de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.