

 XBOX 360.

JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS

 **NBA 2K16**



BE THE STORY



NBA 2K16



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 2K16**
- 15 GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE,
ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION
DES DONNÉES CONFIDENTIELLES**
- 19 ASSISTANCE 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.

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 2K16 seront accessibles jusqu'au **31 décembre 2017**, 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 pour plus d'informations.

Certaines fonctionnalités seront temporairement indisponibles pendant l'installation initiale du jeu.

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
Se placer au poste		Contre / Rebond
Voir les Talents		Voir les 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	D + Y
Passe spectaculaire	D + B
Feinte de passe	X + A
Alley-oop	D + X (L3 pour sélectionner le destinataire, vers le panier pour un alley-hoop pour vous-même)
Alley-oop contre la planche	D + X , avec un coéquipier derrière vous
Passe et va	Maintenez A pour garder le contrôle du passeur, relâchez A pour lui repasser le ballon
Claquette dunk ou Double-pas	Maintenez X
Passe PRO STICK™	D + R

EN DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)

Action	Commande
Se déplacer	L3
Déplacement rapide	D + Q + L3
Interception	Appuyez rapidement sur X
Contre	Y
Rebond	Y (ballon dans les airs)
Passage en force	B
Flop	Appuyez deux fois rapidement sur B
Faute volontaire	Appuyez sur R
Intensité défensive	D
Marquer le changement de position	D + R vers la gauche/droite
Pressing sur le porteur de balle	Maintenez D
Lever les bras	Maintenez R
Empêcher passe	Maintenez R (en défense loin du ballon)
Prise à deux	L3

PRO STICK™

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

PRO STICK™ : TIR

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

PRO STICK™ : DRIBBLE

Action	Commande	Contexte
Jab Step triple menace	Orientez rapidement R vers la gauche/la droite/l'avant	Triple menace
Spin Out triple menace	Effectuez un mouvement circulaire avec R	Triple menace
Step back triple menace	Y + orientez rapidement R dans la direction opposée au panier	Triple menace
Stutter	Y + orientez rapidement R vers le panier	En dribblant

Action	Commande	Contexte
Hésitation (rapide)	Orientez rapidement R vers votre main de dribble	En dribblant
Hésitation (dégagement)	L + orientez rapidement R vers votre main de dribble	En dribblant
Intérieur/extérieur	Orientez rapidement R vers le panier	En dribblant
Crossover (vers l'avant)	Orientez rapidement R vers la main libre	En dribblant
Crossover (entre les jambes)	Orientez rapidement R entre la main opposée au ballon et le dos du joueur.	En dribblant
Dans le dos	Orientez rapidement R dans la direction opposée au panier	En dribblant
Spin	Effectuez un mouvement circulaire avec R 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 R vers le panier, puis revenez rapidement en position neutre	En dribblant
Step back	L + orientez rapidement R dans la direction opposée au panier	En dribblant

MOUVEMENTS AU POSTE (APPUYEZ SUR **Y** POUR VOUS POSITIONNER AU POSTE)

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

TIRS AU POSTE

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

COMMANDES DÉFENSIVES

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

COMMANDES VOCALES KINECT

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

Commande vocale	Action
Toujours activé	
"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" "Jeu au poste" "Pick & roll" "Tir à 3 points"	Stratégies
"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

Défense	
"Prise à deux"	Demander une prise à deux avec l'IA
"Aide-moi"	Pour demander de l'aide à vos coéquipiers
"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

Défense

"Homme à homme"

"Zone 2-3"

"Zone 3-2"

"Marquage demi-terrain"

"Marquage terrain complet"

"Trappe demi-terrain"

"Trappe terrain complet"

Demander une stratégie défensive

CRÉDITS DU JEU NBA 2K16

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

INGÉNIEUR PRINCIPAL
Andrew Marrinson

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Joseph Clark

INGÉNIERIE

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

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
Kijjin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikanth Jagannathan
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yang Liu
Yu Gu
Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
David Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Heem Patel
Doug Marien
Jon Lew
Jingjing Wang
Alex Hu
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Prajwal Manjunath
Adam Burch
Andrew Meshekoff
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur

GRUPE TECHNOLOGIQUE

DIRECTEUR TECHNOLOGIQUE
Tim Walter
INGÉNIEUR LIBRAIRIE PRINCIPAL
Ivar Olsen

RESPONSABLE OUTILS

INGÉNIEUR LIBRAIRIE
Jason Dorie
Boris Kazanski
Zhe Peng
Brian Ramagli

OUTILS SENIOR
Ingénieur logiciel
Romerik Rousseau

PRODUCTION

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Jeff Thomas

PRODUCTEURS PRINCIPAUX
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Folicia Steenhouse
Ban Bishop
Rob Jones

DIRECTEUR DU GAMEPLAY
Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN

Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kyle Lai-Fatt
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Shereif Fattouh
Brett Hawkins

ÉQUIPE GRAPHISMES

**DIRECTEUR ARTISTIQUE
PERSONNAGES**
Heather Marshall

INFOGRAPHISTE PERSONNAGES

Tyler Bronis
Winnie Hsieh
Tim Auer
Yuki Yamamura
Chris Darroca
Omar Sancristobal
Jeongcheol Shin
Evan Ahlheim
David Dame

**INFOGRAPHISTE TECHNIQUE
PRINCIPAL**
Pascal Hang

INFOGRAPHISTE TECHNIQUE
Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream
Stewart Graff

RESPONSABLE ENVIRONNEMENTS
John Lee

ARTISTE ENVIRONNEMENTS
Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

DIRECTEUR DE L'ANIMATION
Roy Tse

PRODUCTEUR DE L'ANIMATION
Stephanie Gene Morgan

**ANIMATEUR GAMEPLAY
PRINCIPAL**
Elias Figueroa

**RESPONSABLE TECHNIQUE
GAMEPLAY**
Jamie Wicks

**RESPONSABLE PERFORMANCE
CREATIVE**
Mike Dacko

**RESPONSABLE PERFORMANCE
TECHNIQUE**
Derek Kurimoto

ANIMATEURS
Ben Anderson
Joel Flory
Jonathan Lyons
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMATION ADDITIONNELLE
Alvin Geno
Santiago Nunez

**TRAITEMENT FACIAL
ADDITIONNEL**
Counter Punch Studios
Technicolor

DIRECTEUR ARTISTIQUE IU
Herman Fok

CHEF DE L'ÉQUIPE ARTISTIQUE IU
Justin Cook
Ian Cofino

DESIGN VISUEL IU
Anthony Yau
Zhen Tan

INTERFACE UTILISATEUR
Quinn Kaneko
Myra Shadle
Carrie Michelle Dinitz Parecki
David Lee
Andy Mindler
Albert Carmona
Jeffrey Davis
Rob Simmons
Spencer Kopach

DIRECTEUR ARTISTIQUE STUDIO
Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTEUR ARTISTIQUE
Karen Huang

CAPTURE FACIALE

Pixelgun Studio

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Matt Chalwell
Hectic Digital
Edge Art
Lemon Sky
Seed of Rock
Virtuos
Hydro74
Nicholas Apostoloff
Chuco Moreno
George Penenori
J Esparza
Steve Von Riepen
Andrew Chin
Alison Kellom

DIRECTEUR AUDIO

Joel Simmons

INGÉNIEUR DU SON SENIOR & OUTILS AUDIO

Daniel Gardopee

INGÉNIEURS DU SON SENIOR

Todd Gunnerson
Randy Rivas

SCÉNARISTES

Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

John Crysdale

SUPPORT DE PRODUCTION AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

Brian Buel

POSTE AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

Casey Cameron
Mateo Baker

ÉCRITURE SCRIPT SUPPLÉMENTAIRE

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Joe Galliani

VISUAL CONCEPTS KOREA

DIRECTEUR GÉNÉRAL

Yong Taek Bae

PRODUCTEUR

Jonathan Rivera

INGÉNIEUR PRINCIPAL

Thomas Anderson

DIRECTEUR ARTISTIQUE STUDIO

Chan ho Lee

DIRECTEUR DU PERSONNEL

Dhaec Chung

INGÉNIEURS

Sung-won Jeong
Seonghyeon Choe
Vladislav "Vi@d Zola Jr."
Durmanenko
Julien Maigrot
Donghee Hong

ARTISTE IU

Young-Sang Seo
Song Lee

ARTISTE ENVIRONNEMENTS

Jeonghui An

INFOGRAPHISTE TECHNIQUE

Inkyu Kim

INFOGRAPHISTE PERSONNAGES

Dong Su Kwak
Ji Hyun Kim
Yong Ho Lee

ANIMATEURS

Hong Joong Kim

ÉQUIPE DE DIFFUSION & VOIX

COMMENTATEUR

Kevin Harlan

ANALYSTES COULEUR

Clark Kellogg
Greg Anthony
Steve Kerr

JOURNALISTE

Doris Burke

ANNONCEUR

Peter Barto

ANNONCEUR PROMO

Jay Styne

ANNONCEUR EXTÉRIEUR

CJ Norde

ANNONCEURS ESPAGNOLS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

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

BEATS, ORGUE, MUSIQUE, ADDITIONNELS

MUSIQUE EN JEU

Casey Cameron

CHANTEUSE HYMNE NATIONAL

Natalie Major

SUPPORT CAPTURE

ADDITIONNELLE
Christopher Jones

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 Pacher
Brian Shute
Eric White

PUBLIC

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Phillip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRÉSIDENT

Christoph Hartmann

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS

David Ismaïler

VPS DES OPÉRATIONS SPORTS

Jason Argent

PRÉSIDENT DU DÉVELOPPEMENT SPORTS

Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT

Josh Atkins

DIRECTEUR CRÉATIF

Eric Simonich

DIRECTEUR PRODUCTION

CRÉATIVE
Jack Scalici

RESPONSABLE PRODUCTION

CRÉATIVE
Josh Orellana

COORDINATEUR PRODUCTION

CRÉATIVE
Kaitlin Bleier

ASSISTANTS PRODUCTION

CRÉATIVE
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

DIRECTION DE LA RECHERCHE ET DE LA PLANIFICATION

Mike Salmon

ANALYSTE DE MARCHÉ PRINCIPAL
David Rees

ANALYSTE ERGONOMIE
Jordan Limor

ASSISTANT TEST UTILISATEUR
Jonathan Bonillas

2K MARKETING TEAM

VICE-PRÉSIDENT MARKETING PRINCIPAL
Sarah Anderson

VICE-PRÉSIDENT MARKETING INTERNATIONAL
Matthias Wehner

VICE-PRÉSIDENT MARKETING
Alfie Brody

DIRECTEUR MARKETING
Mike Rhinehart

RESPONSABLES MARQUE
Andrew Blumberg
William Inglis

VP DES COMMUNICATIONS, AMÉRIQUES
Ryan Jones

RESPONSABLE COMMUNICATIONS SENIOR
Ryan Peters

DIRECTEUR SENIOR, PRODUCTION MARKETING
Jackie Truong

RESPONSABLE ASSOCIÉ PRODUCTION MARKETING
Ham Nguyen

ASSISTANT PRODUCTION MARKETING
Nelson Chao

CONCEPTEUR GRAPHIQUE PRINCIPAL
Christopher Maas

RESPONSABLE PRODUCTION VIDÉO
Kenny Crosbie

ÉDITEUR VIDÉO / CONCEPTEURS GRAPHISMES DYNAMIQUES
Michael Regeleau

CONCEPTEURS GRAPHISMES
Eric Neff

MONTEUR VIDÉO
Peter Koeppen

MONTEURS VIDÉO ASSOCIÉS
Doug Tyler
Nick Pytvanainen

DIRECTEUR ARTISTIQUE, WEB
Gabe Abarcar

DIRECTEUR WEB
Nate Schaumberg

CONCEPTEUR WEB
Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR WEB
Alex Beuscher

PRODUCTEUR WEB
Tiffany Nelson

RESPONSABLES CHAÎNES MARKETING
Anna Nguyen
Marc McCurdy

COORDINATEUR MARCHÉ NUMÉRIQUE
Kelsie Lahti

DIRECTEUR ÉVÉNEMENTS SENIOR
Lesley Zinn Abarcar

RESPONSABLE ÉVÉNEMENTS
David Iskra

RESPONSABLE COMMUNAUTÉ ET MÉDIAS SOCIAUX SENIOR
Ronnie Singh

COORDINATEUR COMMUNAUTÉ ET MÉDIAS SOCIAUX
Chris Manning

DIRECTEUR SERVICE CLIENT
Ima Somers

RESPONSABLE SERVICE CLIENT
David Eggers

COORDINATEUR BASE DE DONNÉES D'INFORMATIONS
Mike Thompson

RESPONSABLE PARTENARIATS ET LICENCES PRINCIPAL
Jessica Hopp

RESPONSABLE MARCHÉ PARTENAIRES
Dawn Earp

COORDINATEUR MARCHÉ NUMÉRIQUE
Ashley Landry

ASSISTANTE MARKETING
Jessica Perez

ASSISTANT ADMINISTRATIF
Dino Sulprizio

OPÉRATIONS 2K

VICE-PRÉSIDENT DES OPÉRATIONS STUDIO
Kate Kellogg

VPS, CONSEIL SENIOR
Peter Welch

DIRECTEUR ET CONSEIL SENIOR, AFFAIRES COMMERCIALES 2K
Jerry Wang

CONSEIL
Justyn Sanderford

VICE-PRÉSIDENT DU DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE
Steve Lux

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS
Dorian Rehfield

SPÉCIALISTE LICENCES/ OPÉRATIONS
Xenia Mul

RESPONSABLE DES OPÉRATIONS
Ben Kvalo

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
Peter Driscoll

2K INFORMATIQUE

DIRECTEUR, 2K INFORMATIQUE
Rob Roudebush

RESPONSABLE INFORMATIQUE
Bob Jones

INGÉNIEUR RÉSEAU/SYSTÈMES SENIOR
Russel Mains

INGÉNIEURS SYSTÈMES
Jon Heysek
Lee Ryan

ADMINISTRATEUR SYSTÈMES
Fernando Ramirez

ADMINISTRATEURS SYSTÈMES JUNIOR
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krlieghoff

ANALYSTE INFORMATIQUE
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

MANAGER GÉNÉRAL
Neil Ralley

CHEF DE PRODUIT INTERNATIONAL
Ediz Basol

RESPONSABLE RELATIONS PUBLIQUES INTERNATIONALES
Wouter van Vugt

EXÉCUTIF COMMUNAUTÉ ET SOCIAL INTERNATIONAL
Catherine Vandier

RESPONSABLE CONTENU ET MÉDIAS SOCIAUX INTERNATIONAUX
Ibrahim Bhatti

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL

PRODUCTEUR INTERNATIONAL
Mark Ward

RESPONSABLE LOCALISATION
Nathalie Mathews

ASSISTANT DU RESPONSABLE LOCALISATION
Emma Lepeut

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES
La Marque Rose
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Robert Böck
Local Heroes
Keywords International

ÉQUIPE DE CONCEPTION
James Crocker
Tom Baker
James Quinlan

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL
Adam Merrett
Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy

Jesús Sotillo
Lieve Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

TAKE-TWO OPÉRATIONS INTERNATIONALES

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Richard Kelly

2K ASIA

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

ASIE SENIOR
Jason Wong

RESPONSABLE MARKETING

ASIE SENIOR
Diana Tan

RESPONSABLE MARKETING ASIE

Daniel Tan

RESPONSABLE

MARKETING JAPON
Maho Sawashima

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Rohan Ishwari
Sharon Lim

RESPONSABLE LOCALISATION

Yosuke Yano

COORDINATEUR LOCALISATION

Pierre Guijarro

ASSISTANT LOCALISATION

Yasutaka Arita

TAKE-TWO ASIA

OPÉRATIONS

Eileen Chang
Veronica Khuan
Chermin Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIA

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

ASSURANCE QUALITÉ 2K

VICE-PRÉSIDENT ASSURANCE QUALITÉ

Alex Plachowski

RESPONSABLE DES TESTS

ASSURANCE QUALITÉ

Jeremy Ford

RESPONSABLE DES TESTS

ASSURANCE QUALITÉ - EQUIPES

DE SUPPORT
Scott Sanford

CHEF DE PROJET

Shane Coffin

TESTEUR PRINCIPAL

Chris Adams
Nathan Bell

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS

Alexander Coffin
Jorge Corpeño
Phylicia Fletcher
Ruben Gonzalez
Luis Nieves
Dwayne Roberto Wilbert Jr.
Jordan Wineinger

TESTEURS SENIOR

Ashley Carey
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Ana Garza
Tim Jones
Robert Klemperer
Phillip Lui
Robert Marrasso
Nicole Millatte
Michael Newsom
Michelle Paredes
Marcial Pasek
Bar Peretz
Kristine Romine
Jeffrey Schrader
Jonathan Williams

TESTEURS ASSURANCE QUALITÉ

Travis Allen
Mailanee Anderson
TJ Anderson
Charlene Artuz
Eduardo Bancud
Steven Barling
Christopher Bautista
Robbie Bautista
Kyle Bellas
Michael Bond
Corey Bradley
Sampson Brier
Osvaldo Carrillo-Ureno
Matt Cates
Kyle Cobos
Nathan Craig
Joshua Collins
Hugh Cortney
Cassandra Del Hoyo
Bryce Fernandez
Jan Flugum
Zach Griffin
Henry Hall
Justin Handley
John Hanifzai
Pete Henderson
Daniel Im
Greg Jefferson
Chris Johnson
Jemel Jordan-Butler
Adam Junior
Casey Kautz
Johnathon Lak
David Lotruglio
Jason Maidman
Joshua Mames
Casar Martinez
Quincy McGee
Lin Mei
Enrique Meza
Joe Nelms
Eddie Niecikowski
Phillip Owens
Josh Ray
Brian Reiss
Chris Rippey
Erick Rogers
Max Rohrer
Gabbi Ronquillo
Robert San Agustin
Daniel Smyth
Michael Snee
John Spatafora
Allan Thomas

Washington Thompson III

Dominic Villas
Anthony Wair
Justin Ward
Alexis White
Anthony Zaragoza

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

RESPONSABLE AQ LOCALISATION

José Miñana

INGÉNIEUR MASTERING

Wayne Boyce

TECHNICIEN MASTERING

Alan Vincent

CHEF AQ PRINCIPAL

Oscar Pereira

CHEF DE PROJET AQ

LOCALISATION
Fabrizio Mariani

RESPONSABLE AQ

LOCALISATION
Karim Cherif
Elmar Schubert
Florian Genthon

RESPONSABLE AQ LOCALISATION

ASSOCIÉ
Cristina La Mura

TECHNICIENS SENIOR AQ

LOCALISATION
Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Jose Olivares
Pierre Tissot

TECHNICIENS AQ LOCALISATION

Christiane Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Giuliano Cataford
Iris Loison
Javier Vidal
Julien Le Tohic
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

CONTRÔLE QUALITÉ **2K CHINA**

DIRECTEUR AQ
Zhang Xi Kun

SUPERVISEUR AQ
Steve Manners

RESPONSABLES AQ
Gao You Ming
Huang Cheng

TESTEURS AQ SENIOR
Wang Yi Min
Zhu Ya Hua
Shao Bang Zhu

TESTEURS AQ
Bai Gui Long
Cai Kuang Yu
Cao Kui
Cheng Feng
Cheng Qing
Deng Chen Chao
Deng Jian
Deng Yang
Hu Die
Huang Cheng
Huang Hua
Jiang Xiao Yu
Kong Wei Yu
Lai Yi Peng
Li Gang
Li Han
Li San Yang
Li Tong
Liu Jun Duo
Long Fu Yu
Luo Hao Ran
Luo Ting
Luo Yi
Luo Zhi Hui
Wu Di
Wu Tao
Xiang Gao Jie
Xiao Yi
Xin De Hua
Xu Lei
Yang Hui
Yang Ke
Yin Ting
Yin Xia
Zhang Biao
Zhang Hao Bin
Zhang Jiu Si
Zhang Peng
Zhang Rui Bin
Zhang Wei
Zhang Yong Bin
Zhou Dan

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Li Hua

ASSURANCE QUALITÉ
LOCALISATION 2K CHINA

RESPONSABLE AQ
Du Jing

TESTEUR AQ PRINCIPAL
Shigekazu Tsuuchi

TESTEURS AQ SENIOR
Zhu Jian
Chu Jin Dan

TESTEURS AQ
Qin Qi
Tan Liu Yang
Kan Liang
Ning Xu
Cho Hyunmin

TESTEURS AQ JUNIOR
Yu Lei
Zhou Qian Yu
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Zhao Yu
Mao Ling Jie
Bai Xue
Yan Yan
Wu Heng
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Song Shi Xue
Wang Ce
Liu Kun Peng
Zou Zhuo Ke
Tang Dan Ru

INGÉNIEURS INFORMATIQUE
Zhao Hong Wei
Hu Xiang

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

NATIONAL BASKETBALL **ASSOCIATION**

PRÉSIDENT, OPÉRATIONS
GLOBALES ET MERCHANDISING
Salvatore LaRocca

VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF
PARTENARIATS MARKETING INT.
Emilio Collins

VICE-PRÉSIDENT PARTENARIATS
MARKETING INT.
Andrew Kelly

VICE-PRÉSIDENTE AFFAIRES
COMMERCIALES ET LÉGALES
Hrishi Karthekeyan

VICE-PRÉSIDENT, LICENCES
Matt Holt

RESPONSABLE SENIOR AFFAIRES
COMMERCIALES ET LÉGALES
Vince Kearney

COORDINATEUR SENIOR, LICENCES
Greg Brownstein

SPÉCIALISTE LICENCES
Winnie Song

DIRECTEUR DE COMPTE SENIOR,
MÉDIAS GLOBAUX
Artie Cutrone

COORDINATEUR PARTENARIATS
MARKETING INT.
Jen Murphy

ACTEURS CAPTURE DE **MOUVEMENTS**

TALENTS NBA
Harrison Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Will Cherry
Stephen Curry
Brandon Davies
Dante Exum
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Ben McLemore
James Nunnally

Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

BASKETTEURS
Antonio Biglow
Josh Bitton
Jake Bohigian
Myree "Reemix" Bowden
Michael Bowens, Jr.
Justin Brown
Dominic Calegari
Collin Chiverton
Joell Crawford
Roy Giles
Dominique Grant
Tim Harris

Justin Herold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jawon Mack
Mike McChristian
Corey McIntosh
Mikh McKinney
Xander McNally
Aalim Moor
Kareem Nitoto
Michael Nuñally
Jayson Obazuaye
Scott O'Gallagher
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Reaves
Jordan Richardson
Patrick "Pat The Roc" Robinson
Nick Ross
Franklin Session
Les Smith
Ryan Sypkens
Dominique Taplin
Dar Tucker
Christian Williams
Roshun Wynne, Jr.

DANSEUSES SACRAMENTO KINGS
Megan Beeson
Brittney Bliatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Maira Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

DANSEURS ADDITIONNELS
Jennifer Carrico
Christopher Williams
Rachel Lee
Taylor Lee

MASCOTTE
Todd Maroldo

ACTEURS EXPRESSIONS FACIALES
Allen Huddleston
Sarunas J. Jackson

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Anna Choi
Na Yeon Kim
John Dickson
Tim Parham
Carlos "Los" Smothers
Billy "Dunkademics" Doran
Darren Moore
Kammron Taylor
Rachel DeMita
Ben Pensack
Pensack Sports
Management Group

REMERCIEMENTS DE VISUAL
CONCEPTS
Strauss Zelnick
Karl Slatoff

Lainie Goldstein
Seth Krauss
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
Équipe des ventes
Take-Two
Équipe ventes numériques
Take-Two
Équipe marketing des
canaux de vente Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Équipe 2K IS
Greg Gibson

Équipe légale Take-
Two
Chris McCown
Naty Hoffman
Mark James
Jack Liun
David Boutry
Barry Charleton
Mehmet Turan
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall

Maria Zamaniego
Nicholas Crowley
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Ariel Owens-Barham
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Jordan Moy
Jason Cruz
Access Communications
KD&E
Operation Sports
Steve Smith
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney

Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Dan Black
Ethan Abeles
The Lee Family
Davidson College
Arizona State University
University of Kansas
UCLA
University of Louisville
Georgetown University
University of Arizona
University of Connecticut
University of Michigan
Villanova University
University of Texas
University of Wisconsin

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 (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 TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVREURE, 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-2™ INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE «DONNEUR DE LICENCE») AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD, SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIRE, 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 expressément 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 vous 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 exprès 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 ;

Génerer 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 ledit 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 spéciaux, déblocables, 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 autorisées du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès. Nous n'essayons pas de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'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

prises à jour et correctifs. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, Le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, à tout moment et sans préavis, pour quelque raison que ce soit.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : Le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais 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 par les lois 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 moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

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

COMPTE UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux 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 de l'un de ses affiliés («Compte utilisateur») afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous serz vez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

ARGENT ET BIENS VERTUELS

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 VERTUELS : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel («Monnaie virtuelle») et (ii) 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 Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuelsendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VERTUELS : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre 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 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 promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence 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 pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez 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 créditée et débitée sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VERTUELS : 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 ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du Logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si 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 Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance.

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 une 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.

Pas de transferts : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui 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 Biens 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 eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle 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 et requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par la présente 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.

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'a aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régies par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (ii) l'affichage public de vos données, comme 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, hébergiers de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence ; et (iv) d'autres d'utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée 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 LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous 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 le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice 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 découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usage normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

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

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

INDEMNISATION

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

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 BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTEUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE

A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DES DITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUS 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 LA 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 NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS VOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU 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, et remplis 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 ou sur sa suppression sera 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/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 à 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)(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'un des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable de et devez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions équilibrées 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 incurrez 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'un 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.

© 2005-2015 Take-Two Interactive Software et ses filiales. 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 par écrit de NBA Properties, Inc. © 2015 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 oeuvre dans le cadre d'un site internet.
N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).

