

The logo for NBA 2K17 is centered in the image. It features the NBA logo on the left, which is a blue square with a white silhouette of a basketball player and the letters "NBA" in white. To the right of the logo, the text "NBA 2K17" is written in a large, bold, stylized font. The "NBA" part is white with a black outline, and the "2K17" part is red with a black outline. The background is a dark red with a bright, glowing light source in the upper right corner, creating a lens flare effect.

NBA 2K17





A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

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 SUR L'ÉPILEPSIE.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de 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'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIÈRES

1 SUPPORT PRODUIT

1 COMMANDES

3 EN ATTAQUE (COMMANDES DE BASE)

3 EN DÉFENSE (COMMANDES DE BASE)

4 EN ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

5 EN DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)

6 PRO STICK™: TIR

7 PRO STICK™ : DRIBBLE

8 MOUVEMENTS AU POSTE

9 TIRS AU POSTE

10 COMMANDES DÉFENSIVES

11 CRÉDITS DU JEU NBA 2K17

17 GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

21 ASSISTANCE TECHNIQUE



Support produit :
<http://support.2k.com>

Veuillez noter que les fonctionnalités en ligne de NBA 2K17 seront accessibles jusqu'au **31 décembre 2018**, 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.

COMMANDES

Ce manuel fait référence à la manette sans fil Xbox One. D'autres manettes peuvent être utilisées. Votre manette peut employer une terminologie différente pour chaque touche. Reportez-vous au manuel de votre manette ou à la section Manettes de jeu du panneau de configuration Windows.



MANETTE SANS FIL XBOX ONE	LOGITECH RUMBLE PAD 2	CLAVIER
	Joystick gauche	 /  /  / 
	Bouton 1	Touche numérique 
	Bouton 2	
	Bouton 3	Touche numérique 
	Bouton 4	Touche numérique 
	Bouton 5	 gauche
	Bouton 6	Touche numérique 
	Bouton 7	
	Bouton 8	Touche numérique 
	Bouton 10	
	Bouton 9	
	BMD	 /  /  / 
	Joystick droit	Touche numérique  /  /  / 

EN ATTAQUE	MANETTE	CLAVIER	EN DÉFENSE
Déplacer le joueur		Q / S / D / Z	Déplacer le joueur
PRO STICK™ : Dribbles / Tirs / Passes		Touche numérique 2 / 4 / 6 / 8	Quick Step/ Bras en l'air
Positionnement au poste		 gauche	Intensité défensive/ Assistance en défense
Sprinter		Touche numérique 	Sprinter
Demander une tactique / Contrôle de l'écran			Prise à deux
Icône de passe		Touche numérique +	Permutation d'icône
Passe / Passe enchaînée			Changer de joueur (le plus proche du ballon)
Passe avec rebond / spectaculaire		Touche numérique 1	Passage en force
Tir (appuyer) Feinte de tir / Hop (appuyer rapidement) Préparation dribble renversé (double appui rapide)		Touche numérique 6	Interception (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Passe lobée (appuyer rapidement), Alley-oop (double appui rapide)		Touche numérique 3	Contre / Rebond
ATH Gameplay			ATH Gameplay
Plan de match offensif			Plan de match défensif
Coaching en direct - Stratégies offensives			Coaching en direct - Stratégies défensives
Coaching en direct - Remplacements			Coaching en direct - Remplacements

EN ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

Dispositif de placement	Appuyer rapidement sur LB ou Tab , puis appuyer sur la touche d'action du coéquipier choisi et choisir la tactique à partir du menu
Contrôle de l'écran	Maintenir LB ou Tab . Utiliser RB ou touche numérique + pour choisir Roll vs. Fade et RT ou touche numérique Enter pour choisir le côté de l'écran.
Passe avec rebond	Appuyer rapidement sur B ou touche numérique 1
Passe en hauteur / Passe lobée	Appuyer rapidement sur Y ou touche numérique 3
Passe spectaculaire	Appuyer deux fois rapidement sur B ou touche numérique 1
Alley-oop	Appuyer deux fois rapidement sur Y ou touche numérique 3
Feinte de passe	Y + B ou touche numérique 3 + touche numérique 1 (sur place ou lorsque vous attaquez le panier)
Passe et va	Maintenir A ou Spacebar pour garder le contrôle du passeur, relâcher A ou Spacebar pour lui repasser le ballon
Claquette dunk / Double-pas Finir alley-oop (lorsque vous contrôlez le receveur)	Maintenir X ou touche numérique 5
Passe PRO STICK™	RB + R
Demander un temps mort	Touche Affichage

EN DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)

Se déplacer	
Déplacement rapide	 +  + 
Interception	Appuyer rapidement sur 
Contre	
Rebond	 (ballon dans les airs)
Passage en force	
Flop	Appuyer rapidement deux fois sur 
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir 
Lever les bras	Maintenir  vers le haut
Empêcher la passe	Maintenir  (en mode défense sans ballon)
Prise à deux	Maintenir 
Prise à deux (icône)	Appuyer sur  , puis maintenir l'icône de l'autre joueur désiré pour effectuer une prise à deux

PRO STICK™

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

PRO STICK™ : TIR

Action	Commande
Tir en suspension	Maintenir R dans n'importe quelle direction (vers le panier pour un bank shot)
Feinte de tir	Commencer un tir en suspension puis relâcher R rapidement
Runner / Tear Drop (déplacement mi-distance)	Maintenir R dans la direction opposée au panier
Préparation saut	Appuyer sur X sur place ou en attaquant le panier (L détermine la direction du saut)
Préparation dribble renversé	Appuyez deux fois sur X sur place ou lorsque vous attaquez le panier
Double-pas normal (en attaquant le panier)	Maintenir R vers la gauche, la droite ou vers le panier tout en attaquant (R détermine la dernière main)
Double pas - Euro Step (en attaquant le panier)	Appuyer deux fois sur X
Double-pas inversé (en progressant le long de la ligne de fond)	Maintenir R vers la ligne de fond
Dunks à 2 mains (en attaquant le panier)	RT + maintenir R vers le panier
Dunk main faible / dominante (en attaquant le panier)	RT + maintenir R vers la gauche ou la droite pour dunker avec cette main
Dunks spectaculaires (en attaquant le panier)	RT + maintenir R dans la direction opposée au panier
Changement de tir dans les airs	Initier un dunk ou un double-pas, appuyer sur R dans une direction dans les airs
Step Through	Réaliser une feinte de tir, puis maintenir R de nouveau avant la fin de la feinte de tir

PRO STICK™ : DRIBBLE

Dans le tableau ci-dessous, les commandes se réfèrent à .

Action	Commande	Contexte
Jab Step triple menace	Orienter  vers la gauche/la droite/ l'avant	Triple menace
Dribble renversé triple menace	Effectuer un mouvement circulaire avec  puis revenir rapidement en position neutre	Triple menace
Step back triple menace	 + appuyer rapidement sur  dans la direction opposée au panier	Triple menace
Hésitation (rapide)	Orienter  vers votre main de dribble	En dribblant
Intérieur/Extérieur	Appuyer rapidement sur  vers le panier	En dribblant
Crossover (vers l'avant)	Orienter  vers la main libre	En dribblant
Crossover (entre les jambes)	Appuyer rapidement sur  de la main opposée au ballon vers le dos du joueur.	En dribblant
Dribble dans le dos	Appuyer rapidement sur  dans la direction opposée au panier	En dribblant
Dribble renversé	Mouvement circulaire avec  de la main de dribble en passant dans le dos du joueur, puis revenir rapidement en position neutre	En dribblant
Dribble semi-renversé	Quart de cercle avec  vers le panier, puis revenir rapidement en position neutre	En dribblant
Step back	 + appuyez rapidement sur  dans la direction opposée au panier	En dribblant

MOUVEMENTS AU POSTE (MAINTENIR POUR VOUS POSITIONNER AU POSTE)

Action	Commande
Mouvements au poste	Maintenir 
Dribble renversé rapide	Mouvement circulaire avec  vers l'épaule extérieure
Pénétration pour bras roulé	Mouvement circulaire avec  vers l'épaule intérieure
Feintes	Orienter rapidement  dans une direction opposée au panier
Changer de main de dribble	Appuyer sur  dans la direction opposée au panier
Reprise de dribble	Appuyer sur  vers le panier
Hop step au poste	Maintenir  vers la gauche ou la droite, dans une direction opposée au panier, puis appuyer sur 
Step back au poste	Maintenir  dans une direction opposée au panier, puis appuyer sur 
Drop step	Maintenir  vers la gauche ou la droite, en direction du panier, puis appuyer sur 

TIRS AU POSTE

Action	Commande
Bras roulé au poste (proche du panier)	Ⓡ vers le panier (avec Ⓛ en position neutre)
Feinte de bras roulé	Ⓜ + Ⓡ vers le panier (avec Ⓛ en position neutre)
Fadeaway au poste (lorsque vous êtes légèrement éloigné du panier)	Ⓡ vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier
Double-pas - Step through	Ⓡ en direction du panier (en maintenant Ⓛ vers le panier)
Feinte de fadeaway (lorsque vous êtes légèrement éloigné du panier)	Maintenir Ⓜ puis déplacer Ⓡ vers la gauche ou la droite, opposée au panier (avec Ⓛ en position neutre)
Feinte de tir	Initier l'un des tirs ci-dessus puis remettre Ⓡ en position neutre
Tir par en dessous / Step through	Réaliser une feinte de tir, puis Ⓡ de nouveau avant la fin de la feinte de tir

COMMANDES DÉFENSIVES

Action	Commande	Contexte
Se déplacer		Tout
Déplacement rapide	 +  + 	Tout
Interception	Appuyer rapidement sur 	Tout
Contre		Tout
Rebond	 (ballon dans les airs)	Tout
Passage en force		Tout
Flop	Appuyer rapidement deux fois sur 	Défense sur le porteur
Intensité défensive		Défense sur le porteur
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir 	Défense sur le porteur
Lever les bras	Maintenir  vers le haut	Défense sur le porteur
Empêcher passe	Maintenir 	Défense sans ballon
Prise à deux		Tout

CRÉDITS DU JEU NBA 2K17

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

INGÉNIEUR PRINCIPAL
Andrew Marrinson

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Joseph Clark

INGÉNIERIE

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

INGÉNIEURS
Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Ingénieurs
Matthias Wloka
Ingénieurs
Harlan Young
Paul Hale
Thomas Anderson
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijjin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Andrew Meshekoff
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Pujan Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Sang-Won Kim

GRUPE TECHNOLOGIQUE

DIRECTEUR TECHNOLOGIQUE
Tim Walter

INGÉNIEUR LIBRAIRIE PRINCIPAL
Ivar Olsen

**INGÉNIEUR LIBRAIRIE
D'OUTILS PRINCIPAL**
Jason Dorie

INGÉNIEURS LIBRAIRIE
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

INGÉNIEUR D'OUTILS
Prajwal Manjunath

INGÉNIEUR OUTILS MÉTHODE
Nick Contini

PRODUCTION

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Jeff Thomas

PRODUCTEURS PRINCIPAUX
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben 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
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins
Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

ÉQUIPE GRAPHISMES

DIRECTION PERSONNAGES
Heather Marshall

INFOGRAPHISTES PERSONNAGES
Evan Ahlheim
Tim Auer
Randy Cooper
Chris Darroca
Winnie Hsieh
Ann Sidenblad
Abraham Valdez
Shraga Weiss
Yuki Yamamura

**INFOGRAPHISTES
TECHNIQUE PRINCIPAUX**
Stewart Graff
Pascal Hang

INFOGRAPHISTES TECHNIQUE
Jesse Capper-Ream
Bugi Kaigwa
Jacob D. Stephens
Emre Yilmaz

RESPONSABLE ENVIRONNEMENTS
John Lee

ARTISTES ENVIRONNEMENTS
Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

**ENVIRONNEMENTS
SUPPLÉMENTAIRES**
Edmund Leo

DIRECTEUR DE L'ANIMATION
Roy Tse

ANIMATEUR GAMEPLAY PRINCIPAL
Elias "ELI" Figueroa

**RESPONSABLE
TECHNIQUE GAMEPLAY**
Jamie Wicks

**RESPONSABLE
PERFORMANCE FACIALE**
Joel Flory
Jonathan Lyons

**RESPONSABLE
PERFORMANCE TECHNIQUE**
Derek Kurimoto

ANIMATEURS
Ben Anderson
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMATION ADDITIONNELLE
Alex Bittner
Tyler Clapp
Shun Li
Jean Lin
John Neary
Rhea Shetty
Hans Tsai
Robert Firestone
Kyuil Lee
Casey Liu
James Mendoza
Jun Park
Van Phan
Spyros Tsiounis
Maria Venegas

DIRECTEUR ARTISTIQUE IU
Herman Fok

CHEF DE L'ÉQUIPE ARTISTIQUE IU
Justin Cook

DESIGN VISUEL IU
Zhen Tan
Anthony Yau

INTERFACE UTILISATEUR
Jeffrey Davis
Jared Rubio Delamora
Quinn Kaneko
Blake Landry
David Lee
Andy Mindler
Albert Carmona

Myra Shadle
Rob Simmons

INTERFACE UTILISATEUR : UN GRAND MERCI A

Andrew Chin
Carrie Michelle
Dinitz Parecki

DIRECTEURS ARTISTIQUE STUDIO

Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTRICES ARTISTIQUES

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan

CAPTURE FACIALE

Pixelgun Studio

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

2K Mocap
Matt Chaiwell
Lee Olsen
Animation Vertigo
Edge Art
Lemon Sky
Seed of Rock
Virtuos
XPEC Art Center

ÉQUIPE AUDIO VC :

DIRECTEUR AUDIO
Joel Simmons

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

INGÉNIEURS DU SON SENIOR
Todd Gunnerson
Randy Rivas

INGÉNIEUR DU SON
James Yanisko

SCÉNARISTES
Tor Unsworth
Rhys Jones

**SUPPORT DE PRODUCTION
AUDIO SUPPLÉMENTAIRE**
John Crysdale
Brian Buel

POSTE AUDIO SUPPLÉMENTAIRE
Casey Cameron
Paul Courselle
Mateo Baker

**ÉCRITURE SCRIPT
SUPPLÉMENTAIRE**
Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz
Joe Galliani

ÉQUIPE DE DIFFUSION & VOIX

ANNONCEUR SPORTIF
Kevin Harlan

ANALYSTES COULEUR
Greg Anthony
Brent Barry
Doris Burke
Clark Kellogg
Steve Smith
Chris Webber

JOURNALISTE
David Aldridge

PRÉSENTATEUR STUDIO
Ernie Johnson

ANALYSTE STUDIO
Shaquille O'Neal
Kenny Smith

ANNONCEUR
Peter Barto

ANNONCEUR PROMO

Jay Styne
Jimmy Hodson

ANNONCEUR EXTÉRIEUR
CJ Norde

ANNONCEURS ESPAGNOLS
Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmiel
Jorge Quiroga

CASTING 2KTV

PRÉSENTATRICE ET PRODUCTRICE
Rachel A. DeMita

CAMÉRA ET MONTEUR PRINCIPAL
Alan Palmer

EXPERT DU JEU ET PRODUCTEUR
Jonathan Smith

PRODUCTION
Jessica Teuscher

MONTEURS ET CAMÉRA
Rodney Johnson
David Park

RESPONSABLE GRAPHISMES
Jolan Wood

MIXAGE SON
Brian Buel

CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE
Ian Levasseur

MAQUILLEURS
Alex Iriarte
Marissa Vossen
Glam Squad

CASTING & ÉQUIPE MA CARRIÈRE

MON JOUEUR
Sullivan Jones

JUSTICE YOUNG
Michael B. Jordan

DENVER LEVINS
Jak Knight

WASHINGTON FALLS
Demetrius Grosse

JASON RICHMOND
Joe Williamson

BRUCE PEPPER
Michael Masini

XAVIER CROSS
Mark Derwin

BRUBAKER SMITH
Johnno Wilson

GRANT ALABASTER
Todd Anthony

ALANAH TURNER
Alisha Wainwright

TIFFANY RASBERRY
Nafessa Williams

HEMSLEY ADSON
Matt Walsh

REPORTER
Chris Marsol

MOM
Kim Bromley

AVEC

ICE
Hannibal Buress

GRAHAM
Sterling Brim

PRODUCTION

DIRECTEUR COMPOSITEUR
Aaron Covington

PRODUCTION
Jay New

DIRECTEUR ASSOCIÉ
Brandon Eddington

SUPERVISEUSE SCRIPT
Virginia McCarthy

DIRECTEUR DE CASTING
Dean Fronk

DÉPARTEMENT CAPTURE DE MOUVEMENTS

SUPERVISEUR
David Washburn

RESPONSABLE DE SCÈNE
Anthony Tominia

RESPONSABLE DE PRODUCTION
Charles Ghislandi

RESPONSABLE TECHNIQUE
Nateon Ajello

SUPERVISEUR MÉDIA
Mateo Baker

TECHNICIENS DE SCÈNE II
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

TECHNICIEN DE SCÈNE I
Alexandra Grant

SPÉCIALISTES II
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

SPÉCIALISTES I
Michelle Hill
Jeremy Wages

INGÉNIEUR PIPELINE II
Charles Auggie Harris III

TECHNICIEN DE SCÈNE
Christopher Barton

ASSISTANT SON
Andrew Hanson

ASSISTANTE DE PRODUCTION
Marilyn Escobar

MAQUILLEUSE
Danielle O'Dea

SUIVEURS FACIAUX
PJ Leffelman
Jonathan Marshall
Elizabeth Kupfer
Eddie Kim

OPÉRATEURS CAMÉRA
Alan Riardoz
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

MUSIQUE & COMPOSITION
MA CARRIÈRE
Linda Lind

BURNING AND "ALL NIGHT LONG"
Réalisé et produit par Linda Lind

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 D'ORGUE, MUSIQUE ET MU-
SIQUE DE JEU SUPPLÉMENTAIRE
Casey Cameron

MUSIQUE DE CHARGEMENT ET DU
STUDIO DE SPECTACLE MYPARK
Cody Mills

CHANTEUSE HYMNE NATIONAL
Linda Lind

SUPPORT CAPTURE ADDITION-
NELLE
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

Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kamliner
Marlon Cowart
Devlin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pym
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 Droo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston

Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Darryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rotan 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 Ismaier

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 SENIOR
PRODUCTION CRÉATIVE
Jack Scalici

RESPONSABLE SENIOR
PRODUCTION CRÉATIVE
Josh Orellana

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

RESPONSABLE TEST UTILISATEUR
Francesca Reyes

ANALYSTE 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 SENIOR
Andrew Blumberg
William Inglis

VP DES COMMUNICATIONS,
AMÉRIQUES
Ryan Jones

RESPONSABLE COMMUNICATIONS
SENIOR
Ryan Peters

DIRECTEUR SENIOR,
PRODUCTION MARKETING
Jackie Truong

RESPONSABLE,
PRODUCTION MARKETING
Ham Nguyen

ASSISTANT PRODUCTION
MARKETING
Nelson Chao

CONCEPTEUR
GRAPHIQUE PRINCIPAL
Christopher Maas

CHEF DE PROJET
Heidi Das

CONCEPTEUR GRAPHIQUE
Derek Beecham

DIRECTEUR, PRODUCTION VIDÉO
Kenny Crosbie

ÉDITEURS VIDÉO / CONCEPTEURS
GRAPHISMES DYNAMIQUES
Michael Regelian
Eric Neff

MONTEUR VIDÉO
Peter Koeppen

MONTEURS VIDÉO ASSOCIÉS
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTEUR ARTISTIQUE, WEB
Gabe Abarcar

DIRECTEUR WEB
Nate Schaumburg

CONCEPTEUR WEB SENIOR
Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR WEB SENIOR
Alex Beuscher

DÉVELOPPEUR WEB
Gryphon Myers

PRODUCTEUR WEB
Tiffany Nelson

RESPONSABLES
CHAÎNES MARKETING
Anna Nguyen
Marc McCurdy

SPECIALISTE MARCHÉ
PARTENAIRES
Kelsie Lahti

DIRECTEUR ÉVÉNEMENTS SENIOR
Lesley Zinn Abarcar

RESPONSABLE ÉVÉNEMENTS
David Iskra

DIRECTEUR MARKETING
NUMÉRIQUE
Ronnie Singh

RESPONSABLE RÉSEAU SOCIAL
Chris Manning

DIRECTRICE SERVICE CLIENT
Ima Somers

RESPONSABLE SERVICE CLIENT
David Eggers

COORDINATEUR SERVICE CLIENT
Jamie Neves

RESPONSABLE SERVICE CLIENT
Crystal Pittman

ASSOCIÉS SERVICE CLIENT SENIOR
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

COORDINATEUR BASE DE DONNÉES D'INFORMATIONS
Mike Thompson

DIRECTION, PARTENARIATS & LICENCES
Jessica Hopp

RESPONSABLE ASSOCIÉE PARTENARIATS ET LICENCES
Ashley Landry

CHEF DE PROJET INTERNATIONAL
Ben Kvalo

RESPONSABLE ASSOCIÉ
Michael Howard

ASSISTANTE MARKETING
Jessica Perez

OPÉRATIONS 2K

VPS, CONSEIL SENIOR
Peter Welch

DIRECTEUR ET CONSEIL SENIOR, AFFAIRES COMMERCIALES 2K
Jerry Wang

CONSEIL
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VICE-PRÉSIDENT DES OPÉRATIONS D'ÉDITION
Steve Lux

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS DE LABEL
Rachel DiPaola

DIRECTEUR D'ANALYSE
Mehmet Turan

ANALYSTE SENIOR
Tuomo Nikulainen

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS
Dorian Rehfield

RESPONSABLE MARCHÉ PARTENAIRES
Dawn Earp

SPÉCIALISTE LICENCES/OPÉRATIONS
Xenia Mul

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
Aaron Hiscox

2K INFORMATIQUE

DIRECTEUR SENIOR INFORMATIQUE 2K
Rob Roubesh

RESPONSABLE INFORMATIQUE SENIOR
Bob Jones

INGÉNIEUR RÉSEAU SENIOR
Russell Mains

INGÉNIEUR SYSTÈMES SENIOR
Jon Heysek

INGÉNIEUR SYSTÈMES SÉCURITÉ
Lee Ryan

INGÉNIEUR RÉSEAU
Don Claybrook

ADMINISTRATEURS SYSTÈMES
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Kriehoff

ANALYSTE INFORMATIQUE
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

VICE-PRÉSIDENT OPÉRATIONS ET ÉDITION
Murray Pannell

DIRECTEUR MARKETING PRODUIT INTERNATIONAL
David Halse

CHEF DE PRODUIT INTERNATIONAL
Aurélien Pallegamag

RESPONSABLE RELATIONS PUBLIQUES INTERNATIONALES
Wouter van Vugt

RESPONSABLE SOCIAL ET COMMUNAUTÉ INTERNATIONALE
Catherine Vandier

CHEF DE TERRITOIRE INTERNATIONAL
Warner Guilie

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL

PRODUCTEUR INTERNATIONAL
Mark Ward

DIRECTION SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION
Nathalie Mathews

CHEF DE PROJET LOCALISATION
Emma Lepeut

ÉQUIPES DE LOCALISATION
La Marque Rose
Robert Boeck
Synthesis Tiberia
Synthesis International Srl

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL
Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasant
Caroline Rajoom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gómez

ÉQUIPE DE CONCEPTION
Tom Baker
James Quinlan

TAKE-TWO OPÉRATIONS INTERNATIONALES
Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIA

RESPONSABLE GÉNÉRAL, ASIE
Jason Wong

DIRECTRICE MARKETING, ASIE
Diana Tan

RESPONSABLE MARQUE SENIOR, ASIE
Tracey Chua

RESPONSABLE MARKETING, ASIE
Daniel Tan

PRODUCTEUR EXÉCUTIF SENIOR
Rohan Ishwarlal

RESPONSABLES MARKETING JAPON
Maho Sawashima
Takahiro Morita
Hide Shimizu

RESPONSABLE MARKETING CORÉE
Dina Chung

RESPONSABLE LOCALISATION SENIOR
Yosuke Yano

TAKE-TWO ASIA

OPÉRATIONS
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

OPÉRATIONS TAKE-TWO ASIA
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
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

ÉQUIPES SUPPORT
Scott Sanford
Ian Moore

CHEF SENIOR ASSURANCE QUALITÉ
Josh Lagerson

CHEF DE PROJET
Luis Nieves

TESTEURS PRINCIPAUX - ÉQUIPES DE SOUTIEN
Chris Adams
Nathan Bell
Phylcia Fletcher

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS

Alexander Coffin
Joshua Collins
Jorge Corpeno
Zack Gartner
Jordan Wineinger
Steve Yun

TESTEURS SENIOR

Joshua Brown-Sage
David Benedict
Ashley Carey
Zack Gartner
David Drake
Andrew Garrett
Ana Garza
Greg Jefferson
Jemel Jordan-Butler
Adam Junior
Chayse June
Robert Marrazzo
Kristine Naces
Robert Klempner
Philip Lui
Michelle Paredes
Brian Reiss
Thomas Sammons

TESTEURS ASSURANCE QUALITÉ

Albert Antero
Joel Apostol
Eddie Arguelles
Fritz-Patrick Atienza
Charlene Artuz
Austin Anderson
Eduardo Bancud
Steven Barling
Michael Bond
Ashley Brown
Adrian Burnham
Kyle Bellas
Stephen Carter
Raul Carabajal
Bobby Cofield
Wenceslao Concina
Victoria Cormier
David Daltie
Carter Davis
Drew De Los Santos
Hugo Dominguez
Max Ehrlich
Christopher Elscoc
Bryan Fritz
Taylor Galauska
Arthur Garza-Trevino
Kyle Gault
Jasun Graf
Melanie Heuberg
Joshua Hull
Dominic Hurton
David Jackson
Michael Jelf
Christopher Johnson
Joshua Joseph
Zachary Little
Jordan Leano
Scott Luedtke
Eduardo Luna
Charles Maidman
Jace McEwen
Kent Mewborne
Jessica Mitchell
Sacha Moxtezuma
Julian Molina
Travis O'Connor
Brandon Peterson
William Poloski
Evan Potter
Douglas Reilly
Dolores Reynolds
Lawrence Robinson
Anthony Rodriguez
Cody Roemen
Max Rohrer
Byrone Harvey Sanders
Blake Seebold
Ahmad Shahin
Brittnee Smith
Wash Thompson III
Anthony Wair
Daniel Walsh
Justin Ward
Alexis White

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Cam Stead
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards
Jasmine Sarmiento

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

Alba Loureiro

RESPONSABLES AQ LOCALISATION

Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares

RESPONSABLE AQ LOCALISATION ASSOCIÉ

Cristina La Mura

TECHNICIENS SENIOR AQ LOCALISATION

Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

TECHNICIENS AQ LOCALISATION

Olegant Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Matteo Lanteri
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menéndez
Patricia Ramón
Roland Habersack
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Yury Fesechka

ASSURANCE QUALITÉ 2K EAST

DIRECTEUR AQ

Zhang Xi Kun

RESPONSABLE AQ

Du Jing

CHEF DE PROJET AQ LOCALISATION

Zhu Jian

RESPONSABLES AQ LOCALISATION

Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

TESTEUR AQ SENIOR LOCALISATION

Qin Qi

TESTEURS AQ

Kan Liang
Cho Hyunmin

TESTEURS AQ LOCALISATION

Zhou Qian Yu
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke

TESTEURS AQ JUNIOR LOCALISATION

Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Chen Xue Mei
Xiao Yi
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui

INGÉNIEURS INFORMATIQUE

Zhao Hong Wei
Hu Xiang

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINA CHENGDU

DIRECTEUR AQ

Zhang Xi Kun

RESPONSABLE AQ

Steve Manners
RESPONSABLE AQ
Huang Cheng

TESTEUR AQ SENIOR

Deng Jian

TESTEURS AQ

Long Fu Yu
Huang Hua
Jiang Xiao Yu
Zhao Ju Hao
Chen Pei Ran
Lin Yang
Zhou Qi
Jian Han Xiang
Zhou Ying Qiao
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Li Hua
Zhang Pei

FOX STUDIOS

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRÉSIDENT PARTENARIATS INT.
Salvatore LaRocca

VICE-PRÉSIDENTE AFFAIRES COMMERCIALES ET LÉGALES
Hrishi Karthikeyan

RESPONSABLE SENIOR AFFAIRES COMMERCIALES ET LÉGALES
Vince Kearney

VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF
Partenariats Int.
Emilio Collins

VICE-PRÉSIDENT PARTENARIATS INT.
Matt Holt

DIRECTEUR DE COMPTE SENIOR PARTENARIATS INT.
Artie Cutrone

DIRECTRICE PARTENARIATS INT.
Adrienne O'Keeffe

RESPONSABLE PARTENARIATS INT.
Sam Asfahani

COORDINATEURS ASSOCIÉS PARTENARIATS INT.
Harley Opolinsky
Daniel Lupin

SPÉCIALISTE PARTENARIATS INT.
Wonnie Song
Mary O'Laughlin

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

Rick Fox
Aaron Gordon
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Zach LaVine
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

BASKETTEURS

David Ahern
Brandon "Bdot" Armstrong
Omariyea Boughton
Myree "Reemix" Bowden
A.J. Bridges
Collin Chiverton
Jonathan "The Jumper" Clark
James Davis
John Dickson
Terrence Drisdorn
E.J. Farris
Nate Garrh
Tim Harris
Allen Huddleston
Tyler Idowu
Taylor Johns
Eddie Johnson
Chris Jones
Sullivan Jones
Michael B. Jordan
Dominique Lee
Marcus Lewis
Jordan Lewis
Mitchell Love
Jawon Mack
Xander McNally
J.J. Mina
Davion Mize
Arron Mollet
Langston Morris-Walker
Kareem Nitato
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo

Calvin Otiono
Lawrence Otis
Tim Parham
Rodney Pope
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Read
Joey Rodriguez
Nick Ross
Desmond Simmons
Austin Simon
Ryan Sypkens
James Tillman
Jay Washington
Elijah White
Roshun Wynne
Justin Yeargin

DANSEURS MYPARK
Denzel "Meechie" Harris
Daquan "Toosi" High
Judson Lalply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shreibman
Tony Ly

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Billy "Dunkedemics" Doran
Roy "Lee" Glits
John Jordan
Aalim Moor
James Nunnally
Franklin Session
Kammron Taylor
Ben Pensack
Adam Pensack
Pensack Sports
Management Group

REMERCIEMENTS DE VISUAL CONCEPTS
Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Clickstein
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 juridique Take-Two
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Access Communications

Operation Sports
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
The Lee Family
Michigan State University
University of Kansas
Georgetown University
University of Louisville
University of Illinois
University of Oklahoma
Georgia Institute of Technology
University of Arizona
University of Connecticut
Wake Forest University
Collegiate Licensing Company

INTRO DU JEU
Shady00018

Édité par 2K, un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc. Toutes les marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Les noms et logos de toutes les salles sont les marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et sont utilisés avec permission. Certaines marques commerciales mentionnées ici sont la propriété de American Airlines, Inc. utilisées sous licence de 2K Sports. Tous droits réservés. Copyright 2016 par STAT LLC. Toute utilisation ou distribution commerciale des éléments sous licence est strictement interdite sans l'autorisation écrite préalable de STAT LLC. Equipement de basket fourni par Gared Sports, fournisseur exclusif de paniers de basket des salles NBA. Ce logiciel est inspiré en partie du travail de l'Independent JPEG Group. Outils et support de localisation par XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse et le logo Bankers Life Fieldhouse sont des marques commerciales détenues par CNO Financial Group, Inc. et sont utilisés avec autorisation.

Utilise Simplygon (TM), Copyright (c) 2016 Donya(TM) Labs AB Certaines portions de ce logiciel sont protégées par copyright (c) 2014, Pablo Fernandez Alcantarilla, Jesus Nuevo. Tous droits réservés. Émotionne fournie gracieusement par <http://emojione.com>

La NBA et les appellations des équipes de la NBA sont la propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives membres de la NBA. Copyright 2016 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

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-TWO 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 OUVRIER, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

LICENCE

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

Le Logiciel 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 d'autres 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 ;

Gêner 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 un 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 spéciales, 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 autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si 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

mise 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 intellectuel 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 à clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdura 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.

COMPTES 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 jeu 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 vous servez 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 limitée 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 crédit et débit 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 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 ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

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, hébergeurs 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'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

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

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

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 DESDITS 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'EXPOSITION, 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 NOUS DÉSTIONS 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, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous 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 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-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 devrez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourrez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

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

DIVERS

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

LOI APPLICABLE

Cet Accord est régi (sans prendre en compte les conflits ou le choix des principes légaux) par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent 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 préavis 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.

Tous les autres termes et conditions inclus dans le CLUF s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

© 2005-2016 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 et par écrit de NBA Properties, Inc. © 2016 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Brevets déposés et demandes de brevets en cours : www.take2games.com/Legal.

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).