



XBOX 360

NBA 2K17



NBA 2K17



TABLE DES MATIÈRES

- 2 SOUTIEN AU PRODUIT**
- 3 COMMANDES**
 - 3 ATTAQUE DE BASE
 - 3 DÉFENSE DE BASE
 - 3 OFFENSIVE AVANCÉE
 - 4 DÉFENSIVE AVANCÉE
 - 5 PRO STICK^{MC} : TIR
 - 5 PRO STICK^{MC} : DRIBBLER
 - 6 TECHNIQUES AU POSTE
 - 7 TIRS AU POSTE
 - 7 COMMANDES DE DÉFENSE
- 9 COMMANDES VOCALES KINECT**
- 11 CRÉDITS DU JEU - NBA 2K17**
- 17 GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE**



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels d'instructions de la console Xbox 360^{MD}, du capteur Kinect^{MC} et des périphériques afin de prendre connaissance de renseignements importants relativement à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.



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

Veillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de NBA 2K17 devraient être disponibles jusqu'en **31 décembre 2018**, toutefois nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sur avis de 30 jours.
Allez à www.2ksports.com/serverstatus pour les détails.

Manette Xbox 360

Attaque de base	Commande	Défense de base
Déplacer le joueur		Déplacer le joueur
PRO STICK™ : Techniques de dribble / Tir / Passe		Mains en l'air / « Shade » / Lutte
N/D		Contact excessif / Faute (ceinturer)
Modificateur de passe		Défense intensive
Sprinter		Sprinter
Appliquer stratégies		Prise à deux
Passe icône		Interchanger icône
Passer / Passe-touche		Interchanger joueur (le plus proche du ballon)
Commande Écran		Prendre le contrôle
Feinte de tir (appui bref) / Enjambée (appui bref) / Tir (appui plus long)		Intercepter le ballon
Au poste		Contrer / Rebondir
ATH Techniques individuelles		ATH Techniques individuelles
Conseil pendant l'action - Jeux rapides		Conseil pendant l'action - Jeux défensifs
Conseil pendant l'action - Stratégies offensives		Conseil pendant l'action - Stratégies défensives
Conseil pendant l'action - Remplacements		Conseil pendant l'action - Remplacements
Temps d'arrêt		Faute intentionnelle
Pause		Pause

OFFENSIVE AVANCÉE

Action	Entrée
Stratégie de position	Appui bref sur , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, choisir la stratégie depuis le menu
Indiquer au coéquipier de couper	Appui bref sur , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, orienter dans la direction souhaitée
Commande Écran	Maintenir (la durée de maintien détermine roulade ou fade. Appuyez de nouveau sur pour un écran rapide.)
Passe Rebond	+

Action	Entrée
Passe au-dessus de la tête/Passe lobée	U + Y
Passe flashy	U + B
Feinte de passe	X + A
Alley-Oop	U + X (☰ permet de choisir le joueur qui réceptionne, orienter en direction de l'anneau pour effectuer un oop vers vous)
Alley-oop sur la planche	U + X , avec équipier en arrière
Passe-et-va	Maintenir A pour garder le contrôle du passeur, relâcher A pour lui repasser le ballon
Dunk Putback ou tir déposé	Maintenir X
Passe PRO STICK™	U + ☰

DÉFENSIVE AVANCÉE

Action	Entrée
Se déplacer	☰
Déplacement latéral rapide	U + U + ☰
Intercepter le ballon	Appui bref sur X
Bloquer	Y
Rebond	Y (ballon dans les airs)
Prendre le contrôle	B
Flop	Deux appuis brefs sur B
Faute (ceinturer)	Appuyer sur ☰
Défense intense	U
Changer de position « shade »	U + ☰ gauche/droite
Dribbler dans la foule	Maintenir U
Mains en l'air	Maintenir ☰
Empêcher la passe	Maintenir ☰ (en défense sans le ballon)
Prise à deux	LB

PRO STICK^{MC}

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

PRO STICK^{MC} : TIR

Action	Entrée
Tir en suspension	Maintenir  dans n'importe quelle direction
Feinte de tir	Amorcer un tir en suspension, puis relâcher rapidement 
Coureur / Flotteur (Pénétration en dribble portée moyenne)	Maintenir  dans la direction opposée au panier
Saut avec pas arrière (Pénétration en dribble latérale)	Maintenir  dans la direction opposée au panier
Récupération enjambée	Appui bref sur  pendant la pénétration en dribble ( détermine la direction de l'enjambée)
Tir renversé	Faire pivoter  depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis maintenir
Tir en demi-renversement	Faire pivoter  en quart de cercle, depuis la main tenant le ballon vers le panier, puis revenir rapidement à la position neutre
Tir déposé normal (Pénétration en dribble vers panier)	Maintenir  vers le panier
Tir déposé « Euro Step » (Pénétration en dribble vers panier)	Maintenir  dans la direction opposée (gauche/droite)
Enjambée (Pénétration en dribble vers panier)	 + Maintenir  vers la gauche/droite
Tir déposé inversé (Pénétration en dribble vers ligne de base)	Maintenir  vers la ligne de base
Dunks (Pénétration en dribble vers le panier)	 + Maintenir  vers le panier
Changement de tir dans les airs	Commencer dunk/tir déposé; une fois dans les airs, orienter  dans n'importe quelle direction
Passage « Step Through »	Feinte de tir, puis réorienter  avant la fin de la feinte

PRO STICK^{MC} : DRIBBLER

Action	Entrée	Contexte
Pas direct Triple menace	Orienter rapidement  vers la gauche/droite/l'avant	Triple menace

Action	Entrée	Contexte
Renversement Triple menace	Faire pivoter ⚡	Triple menace
Pas arrière Triple menace	⏪ + Orienter rapidement ⚡ dans la direction opposée au panier	Triple menace
Bégayer	⏪ + Orienter rapidement ⚡ vers le panier	Dribbler
Hésitation (rapide)	Orienter rapidement ⚡ vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Hésitation (échapper)	⏪ + orienter rapidement ⚡ vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Entrée et sortie	Orienter rapidement ⚡ vers le panier	Dribbler
Cross-over (avant)	Orienter rapidement ⚡ vers la main libre	Dribbler
Cross-over (entre les jambes)	Orienter rapidement ⚡ entre la main libre et le dos du joueur	Dribbler
Derrière le dos	Orienter rapidement ⚡ dans la direction opposée au panier	Dribbler
Renversement	Faire pivoter ⚡ depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Demi-renversement	Faire pivoter ⚡ en quart de cercle, depuis la main tenant le ballon vers le panier, puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Pas arrière	⏪ + Orienter rapidement ⚡ dans la direction opposée au panier	Dribbler

TECHNIQUES AU POSTE (APPUYER SUR Y POUR VOUS POSITIONNER AU POSTE)

Action	Entrée
Déplacements au pivot	Maintenir ⚡
Percée droit devant (depuis immobile)	⚡ vers la raquette ou la ligne de base + Y
Pénétration (libérer) (depuis dribble)	⚡ vers la ligne de base + Y
Retrait agressif	⏪ + ⚡ vers le panier
Percée vers raquette	⏪ + ⚡ vers la raquette
Percée vers la ligne de base	⏪ + ⚡ vers la ligne de base

Action	Entrée
Renversement rapide	Faire pivoter ⬅ vers l'épaule ext.
Percée Crochet	Faire pivoter ⬅ vers l'épaule int.
Feintes	Orienter rapidement ⬅ dans n'importe quelle direction (mais dans la direction opposée au panier)
Enjambée (poste)	Maintenir ⬅ vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur ⓧ
Pas arrière (poste)	Maintenir ⬅ dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur ⓧ
Enjambée arrière	Maintenir ⬅ vers la gauche ou la droite, vers le panier, puis appui bref sur ⓧ

TIR AU POSTE

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

COMMANDES DE DÉFENSE

Action	Entrée	Contexte
Se déplacer	⬅	Tous
Déplacement latéral rapide	ⓧ + ⓧ + ⬅	Tous

Action	Entrée	Contexte
Intercepter le ballon	Appui bref sur X	Tous
Bloquer	Y	Tous
Rebond	Y (ballon dans les airs)	Tous
Prendre le contrôle	B	Tous
Flop	Deux appuis brefs sur B	Défense sur porteur
Faute (ceinturer)	Appuyer sur Ⓢ	Tous
Défense intensive	T	Défense sur porteur
Changer de position « shade »	T + Ⓢ gauche/droite	Défense sur porteur
Dribbler dans la foule	Maintenir T	Défense sur porteur
Mains en l'air	Maintenir Ⓢ	Défense sur porteur
Empêcher la passe	Maintenir Ⓢ	Défense sans ballon
Prise à deux	L8	Tous

COMMANDES VOCALES KINECT

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

Commandes vocales	Action
Toujours actif	
« Demander un temps mort » « Temps mort »	Demander un temps mort
« Changer de caméra »	Accéder à la caméra suivante
« Douche de Gatorade »	Arroser le coach (pendant situations applicables)
Offensive	
« Isolement » « Jeu au poste » « Pick and Roll » « Tir à 3 points »	Types de jeu
« Isolement rapide » « Iso rapide » « Libérer le couloir » « Pick and Roll » « Jeu rapide au poste » « Jeu rapide à trois points »	Contrôle jeu rapide
« Faire écran pour moi » « Poser un bloc pour moi »	Écran rapide
« Tirer le ballon! » « Tirer ce tir » « Tenter ce tir » « Tirer maintenant! » « Tirer le »	Démander un tir I.A.

Défensive	
« Prise à deux »	Demander Prise à deux I.A.
« Aide-moi »	Demander de l'aide auprès de l'équipe
« Faute intentionnelle »	Demander une faute intentionnelle
« Gêner le porteur »	Demander au joueur I.A. le plus proche de basculer sur le porteur du ballon s'il ne l'a pas déjà fait.
« Faire entrer – Nom de famille / Prénom du joueur sur le banc »	Démarrer une substitution avec un joueur spécifique
« 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

Ma CARRIÈRE Offensive	
« Claquette » « Fais-moi un alley-ooop »	Demander une passe d'alley oop
« Passe-moi le ballon » « Passe le ballon » « Passe le ballon à Nom de famille / Nom complet / Poste du joueur »	Demander une passe
« Isolement rapide » « Iso rapide » « Libérer le couloir » « Pick and Roll » « Jeu rapide au poste » « Jeu rapide à trois points »	Contrôle jeu rapide
« Faire écran pour moi » « Poser un bloc pour moi »	Écran rapide
« Tirer le ballon! » « Tirer ce tir » « Tenter ce tir » « Tirer maintenant! » « Tirer le »	Démander un tir I.A.

CRÉDITS DU JEU - NBA 2K17

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

VIRTUOS

PRODUCTEUR SÉNIOR

Xu Zhiyong

PRODUCTEUR

Tang Mengjia

DIRECTEUR TECHNIQUE

Shi Qiang

PROGRAMMEUR PRINCIPAL

Phang Chingyoong

PROGRAMMEURS

Han Shu
Gong Tianyi
Xing Bo
Qiao Xi
Data Manager
Fang Yuqin

ÉQUIPE DES GRAPHISMES

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Yang Bo

INFOGRAPHISTE EN CHEF

Li Xiaoyi

INFOGRAPHISTES, CONCEPTION

Yin Yi
Zhao Hong
Luo YiLi

INFOGRAPHISTES, CINÉMATIQUES

Zhou Huajun
Shen Yingchao
Xu Jian

INFOGRAPHISTES, EFFETS VISUELS

Xu Jun
Diao Yuzhu

INFOGRAPHISTE, I.U.

Zhang Shuyuan

INFOGRAPHISTE, PERSONNAGES

Yao Meixiong

INFOGRAPHISTE, ENVIRONNEMENTS

Qiu Ziqian

ÉQUIPE AQ

DIRECTEUR, AQ

Bao Bo

RESPONSABLE D'ÉQUIPE, AQ

Xu Lichao
Gao Wenxin

ÉQUIPE AQ

Wang Xuan
Wang Quanqin
Song Yueyu

DIRECTION DU STUDIO

P.-D.G.

Gilles Langourieux

MANAGER DU STUDIO

Vivan Tian

DIRECTEUR, DÉVELOPPEMENT DES GROUPES

Duncan Kershaw

ASSISTANCE INFORMATIQUE

Zheng Rui

VISUAL CONCEPTS NOVATO

INGÉNIEUR PRINCIPAL

Andrew Marrinson

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Joseph Clark

INGÉNIERIE

INGÉNIEURS I.A.

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

INGÉNIEURS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Matt Hamre
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikkanth 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 Meshekooff
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur

GROUPE TECHNOLOGIQUE

DIRECTEUR, TECHNOLOGIE

Tim Walter

INGÉNIEUR PRINCIPAL, BIBLIOTHÈQUE

Ivar Olsen

INGÉNIEUR PRINCIPAL, BIBLIOTHÈQUE DES OUTILS

Jason Dorie

INGÉNIEURS, BIBLIOTHÈQUE

Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

INGÉNIEUR SÉNIOR, OUTILS LOGICIEL

Romerik Rousseau

PRODUCTION

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Jeff Thomas

PRODUCTEURS SÉNIORS

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

PRODUCTEUR, JOUABILITÉ

Mike Wang

PRODUCTION ET CONCEPTION

Robert Nelson
Jonathan Rivera
Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Willson
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
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 DES GRAPHISMES

DIRECTRICE ARTISTIQUE, PERSONNAGES

Heather Marshall

INFOGRAPHISTES, PERSONNAGES

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

DIRECTEUR ARTISTIQUE, TECHNIQUE

Pascal Hang

INFOGRAPHIE TECHNIQUE

Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream
Stewart Graf

RESPONSABLE, ENVIRONNEMENTS

John Lee

INFOGRAPHISTES, ENVIRONNEMENTS

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

DIRECTEUR, ANIMATION

Roy Tse

PRODUCTRICE, ANIMATION

Stephanie Gene Morgan

ANIMATEUR PRINCIPAL, JEU

Elias Figueroa

RESPONSABLE TECHNIQUE, JOUABILITÉ

Jamie Wicks

RESPONSABLE CRÉATIF, PERFORMANCES

Mike Dacko

RESPONSABLE TECHNIQUE, PERFORMANCES

Mike Dacko

ANIMATEURS

Ben Anderson
Joel Flory
Jonathan Lyons
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE

Alvin Geno
Santiago Nunez

ANIMATIONS FACIALES, TRAITEMENT SUPPLÉMENTAIRE

Counter Punch Studios
Technicolor

DIRECTEUR ARTISTIQUE I.U.

Herman Fok

CONCEPTEURS PRINCIPAUX DE L'IU

Justin Cook
Ian Cofino

CONCEPTION VISUELLE, 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

DIRECTEURS ARTISTIQUES, STUDIO

Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTRICE ARTISTIQUE

Karen Huang

CAPTURE DES VISAGES

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 Rippen
Andrew Chin
Allison Kellom

CINÉMATIQUE D'INTRO

Deva Studios

MUSIQUE DE LA CINÉMATIQUE D'INTRO

Steven Emerson

ÉQUIPE AUDIO VC

DIRECTEUR, AUDIO

Joel Simmons

INGÉNIEUR SÉNIOR, AUDIO ET OUTILS AUDIO

Daniel Gardopee

INGÉNIEURS SÉNIORS, AUDIO

Todd Gunnerson
Randy Rivas

SCÉNARISTES

Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

John Crysdale

ASSISTANT, PRODUCTION AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

Brian Buel

PUBLICATION AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

Casey Cameron
Mateo Baker

RÉDACTION SUPPLÉMENTAIRE DU SCÉNARIO

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Joe Galliani

ÉQUIPE DE RETRANSMISSION ET DOUBLAGES

ANNONCEUR

Kevin Hartan

ANALYSTES, COULEURS

Clark Kellogg
Greg Anthony

JOURNALISTE (LIGNE DE TOUCHE)

Doris Burke

PRÉSENTATEUR, STUDIO

Ernie Johnson

ANNONCEUR MICRO

Peter Barto

ANNONCEUR PROMO

Jay Styne

ANNONCEUR EN EXTÉRIEUR

CJ Norde

ANNONCEURS ESPAGNOLS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

SERVICE CAPTURE DE MOUVEMENT

SUPERVISEUR

David Washburn

ASSISTANT DE PRODUCTION

Colin Duffy

MANAGER, PLATEAU

Anthony Tominia

TECHNICIENS II, PLATEAU

Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

TECHNICIENS I, PLATEAU

Alexandra Grant
Christopher Barton

MANAGER DE PRODUCTION

Charles Ghislandi

SPÉCIALISTES II

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

SPÉCIALISTES I

Michelle Hill
Jeremy Wages

MANAGER TECHNIQUE

Steve Park

INGÉNIEUR II, PIPELINE

Charles Harris

SUPERVISEUR, MÉDIA

Mateo Baker

ASSISTANT I, AUDIO

Andrew Hanson

OPÉRATEURS, CAMÉRAS

Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez

THÈME MUSICAL DE 2K SPORT

« THE CONTEST » ET « NETWORK SPORTS TONIGHT »

Composés, créés et produits par Bill Kole

« THE COMEBACK », « THE RIVALRY » ET « THE BREAKDOWN »

Composés par Joel Simmons. Créés et produits par Bill Kole

THÈMES 2K INTERPRÉTÉS PAR CosmoSquad

ORGUE D'ARÈNE, RYTHMES, MUSIQUE ET BANDE-SON SUPPLÉMENTAIRES

Casey Cameron

CHANTEUSE, HYMNE NATIONAL

Linda Lind

ASSISTANCE, CAPTURE SUPPLÉMENTAIRE

Christopher Jones

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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

BROUHAHA DES 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

BROUHAHA DE LA FOULE

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
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
Darryl 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 DE L'EXPLOITATION

David Ismaïler

V.-P. SÉNIOR, OPÉRATIONS SPORTIVES

Jason Argent

PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS

Greg Thomas

2K DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

Josh Atkins

DIRECTEUR CRÉATIF

Eric Simonich

DIRECTEUR SÉNIOR, PRODUCTION CRÉATIVE

Jack Scalici

MANAGER SÉNIOR, PRODUCTION CRÉATIVE

Josh Orellana

ASSISTANTS, PRODUCTION CRÉATIVE

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

DIRECTEUR, RECHERCHE ET PLANIFICATION

Mike Salmon

EXPERT SÉNIOR EN ÉTUDE DE MARCHÉ

David Rees

MANAGER, TESTS UTILISATEUR

Francesca Reyes

CHERCHEUR, UTILISATEUR

Jonathan Bonillas

2K - ÉQUIPE MARKETING

V.-P. SÉNIOR, COMMERCIALISATION

Sarah Anderson

V.-P., MARKETING INTERNATIONAL

Matthias Wehner

V.-P., COMMERCIALISATION

Alfie Brody

DIRECTEUR MARKETING

Mike Rhinehart

MANAGERS SÉNIORS, MARQUE

Andrew Blumberg
William Inglis

V.-P. COMMUNICATIONS AMÉRIQUE

Ryan Jones

DIRECTEUR SÉNIOR, COMMUNICATIONS

Ryan Peters

DIRECTRICE SÉNIÈRE, PRODUCTION MARKETING

Jackie Truong

MANAGER, PRODUCTION MARKETING

Ham Nguyen

ASSISTANT, PRODUCTION MARKETING

Nelson Chao

CONCEPTEUR GRAPHIQUE SÉNIOR

Christopher Maas

DIRECTRICE DE PROJET

Heidi Oas

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

Derek Beecham

DIRECTEUR, PRODUCTION VIDÉO

Kenny Crosbie

MONTEUR VIDÉO / CONCEPTEUR, GRAPHIQUE DE MOUVEMENTS

Michael Regelean

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

Eric Neff

MONTEUR VIDÉO

Peter Koeppen

MONTEURS VIDÉO EN SECOND

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTEUR ARTISTIQUE, SITE WEB

Gabe Abarcar

CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB

Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR SÉNIOR, WEB

Alex Beuscher

PRODUCTRICE, WEB

Tiffany Nelson

MANAGER MARKETING, CANAUX DE VENTE

Anna Nguyen

MANAGER MARKETING

Marc McCurdy

EXPERT, MARKETING PARTENAIRES

Kelsie Lahti

DIRECTRICE SÉNIÈRE, ÉVÈNEMENTS

Lesley Zinn Abarcar

MANAGER, ÉVÈNEMENTS

David Iskra

DIRECTEUR, MARKETING NUMÉRIQUE

Ronnie Singh

MANAGER, MÉDIA SOCIAL

Chris Manning

DIRECTRICE, SERVICE CLIENTÈLE

Ima Somers

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE

David Eggers

COORDINATEUR, SERVICE CLIENTS

Jamie Neves

RESPONSABLE, SERVICE CLIENTS

Crystal Pittman

ASSOCIÉS SÉNIORS, SERVICE CLIENTS

Alicia Nielsen

Ryosuke Kurosawa

COORDINATEUR, BASE DE CONNAISSANCE

Mike Thompson

DIRECTRICE, PARTENARIATS ET LICENCES

Jessica Hopp

MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIATS ET LICENCES

Ashley Landry

MANAGER, PROJETS INTERNATIONAUX

Ben Kvalo

MANAGER ASSOCIÉ

Michael Howard

ASSISTANT, MARKETING

Jessica Perez

OPÉRATIONS 2K**V.-P. SÉNIOR, SERVICE JURIDIQUE**

Peter Welch

DIRECTEUR SÉNIOR ET AVOCAT, AFFAIRES COMMERCIALES DE 2K

Jerry Wang

AVOCATS

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION

Steve Lux

DIRECTRICE, OPÉRATIONS DES LABELS

Rachel DiPaola

DIRECTEUR, ANALYSES

Mehmet Turan

ANALYSTE SÉNIOR

Tuomo Nikulainen

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS

Dorian Rehfield

MANAGER, MARKETING PARTENAIRES

Dawn Earp

EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS

Xenia Mul

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS

Aaron Hiscox

TI - 2K**DIRECTEUR SÉNIOR, TI 2K**

Rob Roudebush

MANAGER SÉNIOR, TI

Bob Jones

INGÉNIEUR SÉNIOR, SYSTÈMES/RÉSEAU

Russel Mains

INGÉNIEUR SÉNIOR, SYSTÈMES

Jon Heysek

INGÉNIEUR, SYSTÈMES DE SÉCURITÉ

Lee Ryan

INGÉNIEUR, RÉSEAU

Don Claybrook

ADMINISTRATEURS, SYSTÈMES

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

ANALYSTE INFORMATIQUE

Michael Caccia

2K INTERNATIONAL**V.-P., PUBLICATION ET OPÉRATIONS**

Murray Pannell

RESPONSABLE, MARKETING INTERNATIONAL DES PRODUITS

David Halse

MANAGER, PRODUIT INTERNATIONAL

Aurelien PalteGamage

MANAGER, RP INTERNATIONALES

Wouter van Vugt

MANAGER, MÉDIAS SOCIAUX ET COMMUNAUTÉ INTERNATIONAUX

Catherine Vandier

MANAGER, TERRITOIRES INTERNATIONAUX

Warner Guinee

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT**PRODUCTEUR INTERNATIONAL**

Mark Ward

DIRECTRICE, SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION

Nathalie Mathews

MANAGER, PROJET DE LOCALISATION

Emma Lepout

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNE

La Marque Rose

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia

Synthesis International Srl

Claude Esmelin

Xavier Kemmlin

Softclub

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

Agnes Rosique

Alan Moore

Aaron Cooper

Belinda Crowe

Ben Secombe

Carlo Volz
 Carlos Villasante
 Caroline Rajcom
 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 Gomez

ÉQUIPE DE CONCEPTION

Tom Baker
 James Quinlan

TAKE-TWO INTERNATIONAL - OPÉRATIONS

Anthony Dodd
 Martin Alway
 Nisha Verma
 Denisa Polcerova
 Robert Willis

2K ASIE**MANAGER GÉNÉRAL, ASIE**

Jason Wong

DIRECTEUR MARKETING, ASIE

Diana Tan

MANAGER SÉNIOR DE MARQUE, ASIE

Tracey Chua

MANAGER MARKETING, ASIE

Daniel Tan

CADRE SÉNIOR, PRODUITS

Rohan Ishwartaal

MANAGERS MARKETING, JAPON

Maho Sawashima
 Takahiro Morita
 Hide Shimizu

MANAGER MARKETING, CORÉE

Dina Chung

MANAGER SÉNIOR, LOCALISATION

Yosuke Yano

OPÉRATIONS TAKE-TWO ASIE

Eileen Chong

OPÉRATIONS

Veronica Khuau
 Chermine Tan
 Takako Davis
 Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIE**DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL**

Erik Ford
 Syn Chua
 Ellen Hsu
 Paul Adachi
 Fumiko Okura
 Hidekatsu Tani
 Fred Johnson

Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

ASSURANCE QUALITÉ 2K

V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ

Alex Plachowski

MANAGER, TESTS ASSURANCE QUALITÉ

Jeremy Ford

TESTEUR PRINCIPAL, AQ

Luis Nieves

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHENGDU

DIRECTEUR, AQ

Zhang Xi Kun

MANAGER, TESTS AQ

Steve Manners

RESPONSABLE PROJET, AQ

Gao You Ming

TESTEUR PRINCIPAL ASSOCIÉ

Wang Yi Min

TESTEURS, AQ

Andi Cable
Cao Kui
Cheng Qing
Chen Jie Yu
Chen Tai Ji
Justin Handley
Li Gang
Tian Cheng
Wang Jing
Yang Wen Jing
Zhang Yong Bin
Zhou Dan
Zhu Ming

MANAGER, AQ LOCALISATION

Du Jing

RESPONSABLE PROJET, AQ LOCALISATION

Zhu Jian

TESTEURS PRINCIPAUX, AQ LOCALISATION

Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

TESTEURS AQ, LOCALISATION

Xiao Yi
Zhou Qian Yu
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke
Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Chen Xue Mei
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui
Pan Zhi Xiong
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Bai Gui Long
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Wang He Fei
Li Hua
Zhang Pei

ENVOI ET ASSISTANCE AQ, 2K

MANAGER, TESTS AQ

Scott Sanford

TESTEURS PRINCIPAUX, AQ

Chris Adams
Nathan Bell

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS, AQ

Jordan Wineinger
Joshua Collins
Zack Gartner

TESTEURS SÉNIORS AQ

Adam Junior
Andrew Garrett
David Drake
Greg Jefferson
Kristine Naces
Robert Klemperer
Nicole Millette
Michelle Paredes
Ana Garza
Ashley Carey
Brian Reiss

TESTEURS AQ

Alexis White
Anthony Zaragoza
Charlene Artuz
Douglas Reilly
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Sacha Moctezuma
Zachary Little
Wenceslao Concina
Brandon Peterson
Brian Reiss

2K INTERNATIONAL - ASSURANCE QUALITÉ

MANAGER, AQ, LOCALISATION

José Miñana

INGÉNIEUR, MATRIÇAGE

Wayne Boyce

TECHNICIEN, MATRIÇAGE

Alan Vincent

RESPONSABLE SÉNIOR AQ, LOCALISATION

Oscar Pereira

RESPONSABLE PROJET AQ, LOCALISATION

Alba Loureiro

SUPERVISEURS AQ, LOCALISATION

Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares

RESPONSABLE ASSOCIÉ AQ, LOCALISATION

Cristina La Mura

TECHNICIENS SÉNIORS AQ, LOCALISATION

Christopher Funke

Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION

Clement 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 Schucker
Matteo Lanteri
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menendez
Patricia Ramon
Roland Habersack
Samuel Franco
Sean Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Yury Fesechka

FOX STUDIOS

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

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRÉSIDENT, PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Salvatore LaRocca

VICE-PRÉSIDENT, AFFAIRES COMMERCIALES ET JURIDIQUES

Hrishi Karthikeyan

MANAGER SÉNIOR, AFFAIRES COMMERCIALES ET JURIDIQUES

Vince Kearney

VICE-PRÉSIDENTE DÉLÉGUÉE, PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Emilio Collins

VICE-PRÉSIDENT., PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Matt Holt

CADRE COMPTE SÉNIOR, PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Artie Cutrone

DIRECTRICE, PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Adrienne O'Keefe

MANAGER, PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Sam Asfahani

COORDINATRICE ASSOCIÉE, PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Harley Opolinsky

PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Daniel Lupin

EXPERT, PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Winnie Song

PARTENARIATS INTERNATIONAUX

Mary O'Laughlin

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

JOUEURS DE LA NBA

Harrison Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Will Cherry
Stephen Curry
Brandon Davies
Dante Exum
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Ben McLamore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

JOUEURS DE BASKETBALL

Antonio Biglow
Josh Bittton
Jake Bohigian
Myree "Reemix" Bowden
Michael Bowens, Jr.
Justin Brown
Dominic Categari
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 Nunnally
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
Moiria Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

DANSEURS SUPPLÉMENTAIRES

Jennifer Carrico
Christopher Williams
Rachel Lee
Taylor Lee

MASCOTTE

Todd Maroldo

ACTEURS, EXPRESSIONS FACIALES

Allen Huddleston
Sarunas J. Jackson

REMERCIEMENT SPÉCIAUX

Billy "Dunkademics" Doran
Roy "Lee" Giles
John Jordan
Aalim Moor
James Nunnally
Franklin Session
Kammron Taylor
Ben Pensack
Adam Pensack
Pensack Sports
Management Group

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX - VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
Karl Stاتف
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Scott Patterson
Équipe des ventes Take-Two
Équipe des ventes numériques Take-Two
Équipe de canaux de vente Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Équipe 2K SI
Greg Gibson
Équipe juridique Take-Two
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-Sebastien Ferey
Access Communications
Operation Sports
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Garnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
The Lee Family

Publié par 2K, un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc.

Toutes les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Les noms et logos de toutes les arènes sont des marques commerciales et sont utilisés avec autorisation.

Certaines marques commerciales appartiennent à American Airlines, Inc. et sont utilisées sous licence de 2K Sports.
Tous droits réservés.

Copyright 2016 de STATS LLC. Toute distribution ou utilisation commerciale du contenu sous licence sans l'autorisation écrite expresse de STATS LLC est strictement interdite.

Équipement de basketball fourni par Gareid Sports, fournisseur exclusif des tableaux et des arceaux des arènes de la NBA.

Ce logiciel est en partie basé sur le travail d'Independent JPEG Group.

Outils de localisation et assistance fournis par XLOC Inc.

Bankers Life Fieldhouse et le logo Bankers Life Fieldhouse sont des marques commerciales appartenant à CNO Financial Group, Inc. et sont utilisés avec autorisation.

Utilise Simplygon (TM), Copyright (c) 2016 Donya (TM) Labs AB.

Des portions de ce logiciel sont Copyright (c) 2014 Pablo Fernandez Alcantarilla Jesus Nuevo. Tous droits réservés.

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

Remerciements spéciaux à Matthew Holt, Brandon Eddy, Greg Brownstein, Joe Amati, Brian Choi et Winnie Song de NBA Entertainment, Inc.

GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logicielle 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 (ci-après le "Site Internet"). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes. Le LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. LE LOGICIEL INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES (S) MANUELS 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. PAR L'OUVREURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, LA COPIE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE") AINSI QUE LA CHARTRE 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 LE 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 sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire. Vos droits de licence sont soumis 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 présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut être objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Surtout 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, édérer à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en un monnaie convertible (comme défini ci-après) ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, 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 sur une licence partagée 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 ; Retourner, décompiler, désassembler, interférer, intercepter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; Retirer ou modifier tous les avis ou déclarations de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; Générer 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 ; Entreprendre 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 fonctionnalités spéciales, débloqués, 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, converti en une monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe s'appliquent 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 (y compris 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 le compte d'installation originale du Logiciel est supprimé 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 à la date, l'accès, ou d'autres contrôles, par exemple, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'usage. L'utilisation de la copie non autorisée du Logiciel ou de toute portion ou composant 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 mises à jour et correctifs. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, 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 autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran, un design de voiture, un objet ou des vidéos des 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, irrevocable, 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 droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits 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 à ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est autorisé par le 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.

COMPTES UTILISATEUR : 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, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon ("Compte tiers"), ou un compte autorisé 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 complètement, 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 responsables de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'Utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

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

LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : 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 le cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels prendra fin conformément aux conditions générales 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 des utiliser l'outil de la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHEVER : La Monnaie virtuelle et des Biens virtuels : 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 peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle et des Biens virtuels que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels pouvant être créés 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 débité 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 VIRTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels 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, ou à des utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels pouvant changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et 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 des 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 sur www.take2games.com/support.

PAS D'ACHAT : 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 sont échangeables que contre des biens et 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 le 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 l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quoiconque 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 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 résultant d'un tel comportement ou indirement de telles activités. 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 tout autre 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 ne 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'aura aucune 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'un lieu de protection du consommateur ou assimilé, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis 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 Ressources spatialement désignées 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 (i) la collecte de données ; (ii) 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 vos pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (iii) 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 ; (iv) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence ; et (v) d'autres d'utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susmentionnée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devez 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 énumérée 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-contre-façon, 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.

INDENNISATION

Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, co-contractants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de vos 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 SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRESENT LOGICIEL. Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATERIELS, LA PERTE DE LOUENETÉ, LA DEFAYILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT ORDINAIRE ET, DANS LA MESURE OU LA LOT LAUTORISEE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATERIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'EGARD DE TROIS CAUSES D'ACTION RESULTANT OU ASSOCIEES AU PRESENT ACCORD OU AU PRESENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITE DELICTUELLE (NOTAMMENT LA NEGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITE STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE. MEME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DEPASSER LE PRIX REEL PAYE PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITE GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RECLAMATIONS SUSMENTIONNEES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DEPASSER LE PRIX REEL LE PLUS ELUVE PAYE PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DOUZE (12) MOIS PRECEDENTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ETRE ASSOCIE AU PRESENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 2000 \$ (USD) CERTAINES ETATS PARTENAIRES N'ONT PAS LES LIMITATIONS DE LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITE ET DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DE MORT OU DE BLESSURE PERSONNELLES RESULTANT D'UNE NEGLIGENCE, D'UNE FAUTE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNEES ET OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRESENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE. NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTROLE SUR LE FLUX DE DONNEES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RESEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RESEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RESEAUX ACTIFS, CE FLUX DEPEND 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 PEUVENT 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 EVENEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS, CEST POURQUOI NOUS VOUS DESISTONS DE TOUTE RESPONSABILITE EMANANT DE OU LIEE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISAIENT 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 LIES.

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 vidéo en ligne, ou si le Donneur de licence détermine et croit que votre utilisation du Logiciel constitue ou peut constituer 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 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 supprime 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, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si la présente résiliation résulte d'un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire ou vous révoquer l'accès à votre Compte utilisateur. 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 sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(i) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessus.

RECOURS EN ÉQUITÉ. Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement prévues, 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 responsables 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 pénalités de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évalouées 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 par le droit 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 arbitrale, la juridiction est exclusive et le lieu de juridiction sur 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 consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienna, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

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

© 2005-2016 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. 2K le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques de commerce et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Les identifications de la NBA et des équipes membres de la NBA utilisées avec ce produit sont des marques commerciales, des designs protégés par des droits d'auteur et autres formes de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives de la NBA et ne peuvent être utilisées, en entier ou en partie, sans le consentement écrit préalable de NBA Properties, Inc. © 2016 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Brevets et brevet en instance : www.take2games.com/Legal.