

The logo for NBA 2K17 is centered horizontally. 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 bold, stylized font. The "NBA" part is white with a black outline, while 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





TABLE DES MATIÈRES

3	DÉMARRAGE
6	COMMANDES PAR DÉFAUT
7	SOUTIEN AU PRODUIT
7	COMMANDES
7	ATTAQUE DE BASE
7	DÉFENSE DE BASE
8	OFFENSIVE AVANCÉE
9	DÉFENSE AVANCÉE
10	PRO STICK^{MC}
10	PRO STICK ^{MC} : TIR
11	PRO STICK ^{MC} : DRIBBLER
12	TIRS AU POSTE
12	TECHNIQUES AU POSTE
13	COMMANDES DÉFENSIVES
14	COMMANDES SANS BALLON
14	OFFENSIVE
15	DÉFENSIVES
16	CRÉDITS DU JEU - NBA 2K17
24	GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE



Consultez les mises en garde sur la santé et la sécurité dans le menu Paramètres.

DÉMARRAGE

Système PlayStation®4

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

Touchez le bouton [power] du système PS4^{MC} pour mettre la console sous tension. Le voyant d'alimentation clignote en bleu, puis s'allume en blanc. Insérez le disque **NBA 2K17** dans la fente pour disque, avec l'étiquette vers le haut. Le jeu apparaît dans la zone de contenu de l'écran d'accueil. Sélectionnez le titre du logiciel depuis l'écran d'accueil du système PS4^{MC}, puis appuyez sur la touche . Consultez ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation de ce logiciel.

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

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

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



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

PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/ATTQUES

Un nombre limité de personnes peuvent éprouver des symptômes d'épilepsie ou des étourdissements lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou lumières clignotantes. L'exposition à certains motifs lumineux ou à certaines images d'arrière-plan sur un écran de télévision ou dans un jeu vidéo peut déclencher des crises d'épilepsie ou des étourdissements chez ces personnes. Ces conditions peuvent déclencher des attaques ou des symptômes d'épilepsie non détectés auparavant chez des personnes qui n'ont jamais été sujettes à des attaques ou à des crises d'épilepsie. Pour toute personne sujette à des crises d'épilepsie ou ayant déjà subi des attaques ou des étourdissements, il est fortement conseillé de consulter un médecin avant d'envisager de jouer.

Toute personne éprouvant un ou plusieurs des symptômes ou des problèmes de santé suivants doit IMMÉDIATEMENT arrêter de jouer et consulter un médecin avant de reprendre un jeu :

- étourdissements,
- vision altérée,
- tics oculaires ou musculaires,
- perception altérée,
- désorientation,
- attaque,
- mouvements involontaires ou convulsions.

VOUS NE DEVEZ PAS REPREDRE UN JEU SANS L'ACCORD DE VOTRE MÉDECIN.

Conseils pour utiliser les jeux vidéo de manière à éviter les risques d'attaque

- Utilisez les jeux dans un endroit bien éclairé et installez-vous aussi loin que possible de l'écran de télévision.
- Évitez les téléviseurs grand écran. Utilisez le plus petit écran de télévision possible.
- Évitez toute utilisation prolongée du système PS4™. Faites une pause de 15 minutes par heure de jeu.
- Évitez de jouer lorsque vous êtes fatigué ou en manque de sommeil.

Images 3D

Certaines personnes peuvent ressentir une gêne (tension, fatigue oculaire, nausées) pendant le visionnement d'images vidéo en 3D ou la lecture d'un jeu vidéo en 3D stéréoscopique sur un téléviseur compatible 3D. Si vous ressentez une telle gêne ou toute autre sensation de malaise, arrêtez immédiatement d'utiliser votre téléviseur jusqu'à ce que la gêne s'estompe. SCE conseille à tous les utilisateurs d'observer des pauses régulières durant le visionnement de vidéo en 3D ou la lecture de jeu vidéo en 3D stéréoscopique. La durée et la fréquence de ces pauses nécessaires peuvent varier d'une personne à une autre : prenez des pauses suffisamment longues pour que le problème s'estompe. Si les symptômes persistent, consultez un médecin. Notez que

la vision chez les enfants en bas âge (surtout avant 6 ans) est toujours en développement. Avant de permettre à votre enfant de regarder des vidéos en 3D ou de jouer à des jeux en 3D stéréoscopique, consultez son pédiatre, ophtalmologiste ou un autre médecin. Pour garantir que les recommandations ci-dessus sont respectées, les jeunes enfants doivent être placés sous la supervision d'un ou plusieurs adultes. Lorsque vous utilisez un périphérique compatible 3D avec votre PlayStation®4, vous devez lire le manuel d'utilisation de ce périphérique et consulter us.playstation.com/support/3D pour toute information mise à jour.

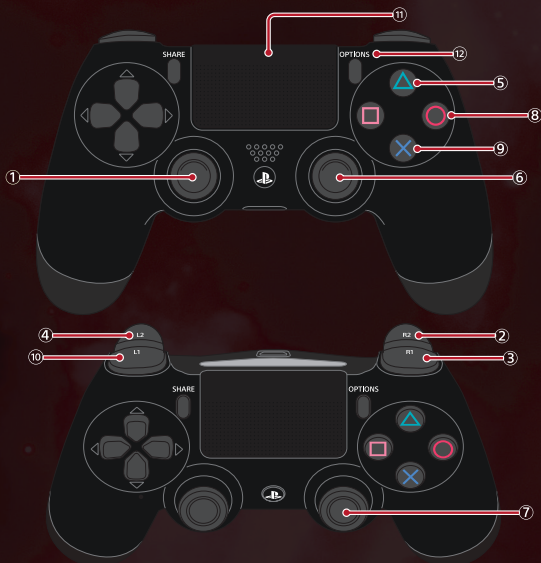
Conseils de sécurité pour la manette sans fil DUALSHOCK®4

- Si vous vous sentez fatigué ou si vous éprouvez une sensation désagréable ou une douleur dans les mains ou dans les bras pendant l'utilisation de la manette sans fil DUALSHOCK®4, arrêtez immédiatement de l'utiliser. Si les symptômes persistent après l'arrêt, consultez un médecin.
- La fonctionnalité de vibrations de la manette sans fil DUALSHOCK®4 risque d'aggraver les blessures existantes. N'utilisez pas la fonction de vibrations si vous avez des blessures ou des problèmes osseux, articulaires ou musculaires aux mains ou aux bras. En cas de maladie ou de blessure, ne jouez à aucun jeu utilisant la fonction de vibrations de la manette sans fil DUALSHOCK®4 sans avoir désactivé la fonctionnalité de vibration.
- Évitez toute utilisation prolongée de la manette sans fil DUALSHOCK®4. Accordez-vous une pause toutes les 30 minutes environ.
- Notez que certains logiciels activent la fonctionnalité de vibrations par défaut. Pour désactiver la fonctionnalité de vibrations, appuyez sur le bouton PS de la manette et sélectionnez [Paramètres manette]>[Fonctionnalité de vibrations]>[Non].
- Si vous éprouvez un ou plusieurs des problèmes de santé suivants, vous devez cesser IMMÉDIATEMENT l'utilisation du système. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.
 - Étourdissements, nausées, fatigue ou symptômes semblables à ceux du mal de mer.
 - Inconfort ou douleur dans une partie du corps (yeux, oreilles, mains ou bras).

Avis de sécurité sur la manette de détection de mouvements

Lorsque vous utilisez la manette de détection de mouvements, efforcez-vous de la maintenir à au moins 20 cm de votre visage. Lorsque vous utilisez la manette de détection de mouvements, prenez les précautions ci-dessous.

- Si la manette heurte une personne ou un objet, cela risque d'entraîner des blessures ou des dommages.
- Portez toujours la dragonne de la manette.
- Tenez la manette fermement pour éviter qu'elle tombe.
- Serrez la dragonne à l'aide du dispositif de verrouillage.
- Donnez-vous assez d'espace pour utiliser la manette de manière sécuritaire.
- Tenez l'autre manette fermement.



Commandes par défaut :

① Déplacer le joueur.	joystick gauche
② Sprinter	touche R2
③ Passe icône ou Interchanger icône	touche R1
④ Au poste ou Défense intensive / Assistance défensive	touche L2
⑤ Lob / Alley-Oop ou Bloquer / Rebond	touche △
⑥ Techniques de dribble / Tir / Passer ou Intercepter le ballon / Mains en l'air	joystick droit
⑦ N/A	touche R3
⑧ Passe Rebond / Passe flashy ou Prendre le contrôle	touche ○
⑨ Passer / Passe-touche ou Interchanger joueur (le plus proche du ballon)	touche ×
⑩ Appliquer stratégies / Commande Écran ou Prise à deux	touche L1
⑪ Demander un temps mort ou Faute intentionnelle	Touche du clavier tactile
⑫ Pause	touche OPTIONS



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

Veuillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de NBA 2K17 devraient être disponibles jusqu'au **31 décembre 2018**. Toutefois, nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sur avis de 30 jours.

Rendez-vous sur www.nba2k.com/status pour les détails.

COMMANDES MANETTE SANS FIL DUALSHOCK® 4

Attaque de base	Contrôle	Défense de base
Déplacer le joueur	Joystick gauche	Déplacer le joueur
PRO STICK™ : Techniques de dribble / Tir / Passe	Joystick droit	Intercepter le ballon / Mains en l'air
Au poste	L2	Défense intensive / Assistance défensive
Sprinter	R2	Sprinter
Appliquer stratégies	L1	Ajustements défensifs / Prise à deux
Passe icône	R1	Interchanger icône
Passer / Passe-touche	⊗	Interchanger joueur (le plus proche du ballon)
Passe Rebond (appui bref), Passe flashy (deux appuis brefs)	⊙	Prendre le contrôle
Tirer (appuyer) / Feinte de tir / Enjambée (appui bref) / Préparation rotation (deux appuis brefs)	Ⓢ	Intercepter le ballon (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Lob (appui bref), Alley-Oop (deux appuis brefs)	Ⓐ	Contrer / Rebondir
ATH Gameplay	↑	ATH Gameplay
Plan de match offensif	→	Plan de match défensif
Conseil pendant l'action - Stratégies offensives	←	Conseil pendant l'action - Jeux défensifs
Conseil pendant l'action - Remplacements	↓	Conseil pendant l'action - Remplacements

OFFENSIVE AVANCÉE

Action	Entrée
Stratégie de position	Appui bref sur L1 , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, choisir la stratégie depuis le menu
Passe au-dessus de la tête/Lob	Appui bref sur △
Passe flashy	Deux appuis brefs sur ○
Alley-Oop	Deux appuis brefs sur △
Passe/Lancer dribblé	Appuyer sur ○ et maintenir enfoncé pour envoyer le coéquipier sélectionné jusqu'à la balle et attendre qu'il se trouve dans la zone de passe ou relâcher ○ pour forcer à effectuer la passe
Mener vers passe au panier	Appuyer sur △ et maintenir enfoncé pour forcer le coéquipier sélectionné à accéder au panier et attendre qu'il soit à portée ou relâcher △ pour forcer à effectuer la passe
Feinte de passe	△ + ○
Passe en suspension	□ + ×
Passe-et-va	Maintenir × pour garder le contrôle du passeur, relâcher × pour lui repasser la balle
Dunk Putback/Alley-oop avec tir déposé (lorsque vous contrôlez le receveur)	Maintenir □
Passe PRO STICK™	L2 + joystick droit

DÉFENSE AVANCÉE

Action	Entrée
Se déplacer	Joystick gauche
Attaque en permutation rapide	R2 + L2 + joystick gauche
Intercepter le ballon	Appui bref sur □
Bloquer	△
Rebond	△ (ballon dans les airs)
Prendre le contrôle	○
Flop	Deux appuis brefs sur ○
Refuser le ballon	Maintenir L2 (en étant à côté de l'adversaire)
Défense intensive	L2
Dribbler dans la foule	Maintenir L2
Mains en l'air	Maintenir le joystick droit
Empêcher la passe	Maintenir le joystick droit (en défense sans le ballon)
Prise à deux	Maintenir L1
Icône Prise à deux	Appuyer brièvement sur L1 puis maintenir l'icône du coéquipier souhaité

PRO STICK^{MC}

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

PRO STICK^{MC} : TIR

Action	Entrée
Tir en suspension	Orientez le joystick droit vers le bas et maintenez-le dans cette direction (vers le haut pour réaliser un tir avec le panneau)
Feinte de tir	Amorcez un tir en suspension, puis relâcher rapidement le joystick droit
Coureur / Flotteur (Pénétration en dribble portée moyenne)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au panier
Récupération enjambée	Appui bref sur  pendant la pénétration en dribble (le joystick gauche détermine la direction de l'enjambée)
Préparation rotation	R2 + Deux appuis brefs sur  quand le joueur est debout ou effectue une pénétration en dribble
Tir déposé normal (Pénétration en dribble vers le panier)	Maintenir le joystick droit vers la gauche, la droite ou vers le panier tout en dribblant (l'orientation du joystick droit détermine la main qui termine l'action)
Tir déposé avec pas euro (Pénétration en dribble vers le panier)	Deux appuis brefs sur 
Tir déposé inversé (Pénétration en dribble vers ligne de fond)	Maintenir le joystick droit vers la ligne de fond
Dunks à 2 mains (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers le panier
Dunk main ne tenant pas le ballon/dominante (pénétration en dribble vers panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers la gauche ou la droite pour exécuter un dunk avec cette main
Dunks extravagants (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au panier
Changement de tir dans les airs	Commencer dunk/tir déposé; une fois dans les airs, orienter le joystick droit dans n'importe quelle direction
Passage « Step Through »	Feinte de tir, puis réorienter le joystick droit avant la fin de la feinte

PRO STICK^{MC} : DRIBBLER

Action	Entrée	Contexte
Pas direct Triple menace	Orienter rapidement le joystick droit vers la gauche/la droite/l'avant	Triple menace
Renversement Triple menace	Faire pivoter le joystick droit puis revenir rapidement à la position neutre	Triple menace
Pas arrière Triple menace	R2 + orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Triple menace
Dribble rythmé	Orienter rapidement le joystick droit vers le panier	Dribbler
Hésitation (rapide)	Orienter rapidement le joystick droit vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Hésitation (échapper)	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Entrée et sortie	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers le panier	Dribbler
Cross-over (avant)	Orienter rapidement le joystick droit vers la main libre	Dribbler
Cross-over (entre les jambes)	Orienter rapidement le joystick droit entre la main libre et le dos du joueur	Dribbler
Crossover (échapper)	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers la main libre	Dribbler
Derrière le dos	Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Dribbler
Renversement	Faire pivoter le joystick droit depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Demi-renversement	Faire pivoter le joystick droit en quart de cercle, depuis la main tenant le ballon vers le panier, puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Pas arrière	R2 + orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Dribbler

TIRS AU POSTE

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

TECHNIQUES AU POSTE (APPUYER SUR **R2** POUR VOUS POSITIONNER AU POSTE)

Action	Entrée
Déplacements au poste	Maintenir le joystick gauche
Renversement rapide	Faire pivoter le joystick droit vers l'épaule ext.
Percée Crochet	Faire pivoter le joystick droit vers l'épaule int.
Feintes	Orienter rapidement le joystick droit dans n'importe quelle direction (mais dans la direction opposée au panier)
Changer la main du dribble	Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier
Dribble « Pick-up »	Orienter rapidement le joystick droit vers le panier
Enjambée (poste)	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur ○
Pas arrière (poste)	Maintenir le joystick gauche dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur ○
Enjambée arrière	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, vers le panier, puis appui bref sur ○

COMMANDES DÉFENSIVES

Action	Entrée	Contexte
Se déplacer	Joystick gauche	Tous
Déplacement latéral rapide	R2 + L2 + joystick gauche	Tous
Intercepter le ballon	Appui bref sur Ⓢ	Tous
Bloquer	△	Tous
Rebond	△ (ballon dans les airs)	Tous
Prendre le contrôle	○	Tous
Flop	Deux appuis brefs sur ○	Défense sur porteur
Défense intensive	L2	Défense sur porteur
Dribbler dans la foule	Maintenir L2	Défense sur porteur
Mains en l'air	Maintenir le joystick droit	Défense sur porteur
Empêcher passe	Maintenir le joystick droit	Défense sans ballon
Prise à deux	L1	Tous

COMMANDES SANS BALLON

OFFENSIVES

Action	Entrée
Engagement (debout)	L2
Engagement (déplacement)	L2 tout en se déplaçant vers le joueur défensif
Pousser	Joystick gauche vers le joueur défensif
Dribble renversé	Faites pivoter le joystick droit dans le sens antihoraire ou horaire, depuis la position 6 (6-1 pour sens antihoraire, 6-11 pour sens horaire)
Transition	Orienter rapidement le joystick droit vers le porteur du ballon ou le panier
Empêcher transition posture	Orienter le joystick droit vers le haut ou le bas lorsque le joueur défensif tente une transition
Sortir	Orienter le joystick gauche dans la direction opposée au joueur offensif ou lâchez L2
Marcher vers le bas	Joystick gauche + joystick droit vers le joueur défensif

DÉFENSIVES

Action	Entrée
Engagement Debout pour empêcher ou Poste sans ballon	L2
Pousser	Joystick gauche vers le joueur offensif
Flop	Orienter rapidement le joystick droit vers la direction dans laquelle le joueur offensif pousse
Transition	Orienter rapidement le joystick droit vers le haut, le bas, la gauche, la droite
Empêcher transition de posture	Déplacer le joystick droit vers le haut ou le bas lorsque le joueur défensif essaye d'effectuer une transition
Sortir	Joystick gauche dans la direction opposée au joueur offensif
Choc	Maintenir L2 tout en bloquant le chemin du joueur offensif
Lancer	(Tout en étant debout) L2 + orienter rapidement le joystick droit vers le joueur offensif
Attraper	(lorsque le joueur défensif court) Joystick gauche + joystick droit vers le joueur offensif

CRÉDITS DU JEU - NBA 2K17

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

INGÉNIEUR PRINCIPAL
Andrew Marrinson

DIRECTEUR ARTISTIQUE
Joseph Clark

INGÉNIERIE

INGÉNIEURS I.A.

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

INGÉNIEURS I.A.

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horstley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Engineers
Matthias Wloka
Engineers
Harlan Young
Paul Hale
Thomas Anderson
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin 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

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

INGÉNIEURS, OUTILS
Prajwal Manjunath

INGÉNIEUR, OUTILS DE COMPILATION
Nick Contini

PRODUCTION

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Jeff Thomas

PRODUCTEURS SÉNIORS
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

PRODUCTEUR, JOUABILITÉ
Mike Wang

PRODUCTION ET CONCEPTION
Zach Zimmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Corl
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 DES GRAPHISMES

RESPONSABLE, PERSONNAGES
Heather Marshall

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

**DIRECTEURS ARTISTIQUES,
TECHNIQUE**
Stewart Graff
Pascal Hang

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

RESPONSABLE, ENVIRONNEMENTS
John Lee

INFOGRAPHISTES, ENVIRONNEMENTS
Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

**ENVIRONNEMENTS
SUPPLÉMENTAIRES**
Edmund Leo

DIRECTEUR, ANIMATION
Roy Tse

ANIMATEUR PRINCIPAL, JEU
Elias "ELI" Figueroa

**RESPONSABLE TECHNIQUE,
JOUABILITÉ**

Jamie Wicks

**RESPONSABLES, PERFORMANCES
VISAGES**

Joel Flory
Jonathan Lyons

**RESPONSABLE TECHNIQUE,
PERFORMANCES**

Derek Kurimoto

ANIMATEURS

Ben Anderson
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE

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 I.U.

Herman Fok

CONCEPTEUR PRINCIPAL DE L'IU

Justin Cook

CONCEPTION VISUELLE, 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

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX,
INTERFACE UTILISATEUR**

Andrew Chin
Carrie Michelle
Dinitz Parecki

DIRECTEURS ARTISTIQUES, STUDIO

Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTRICES ARTISTIQUES

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan

CAPTURE DES VISAGES

Pixelgun Studio

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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

ÉQUIPE AUDIO VC**DIRECTEUR, AUDIO**

Joel Simmons

**INGÉNIEUR SÉNIOR, AUDIO ET OUTILS
AUDIO**

Daniel Gardopee

INGÉNIEURS SÉNIORS, AUDIO

Todd Gunnerson
Randy Rivas

INGÉNIEUR, AUDIO

James Yanisko

SCÉNARISTES

Tor Unsworth
Rhys Jones

**ASSISTANTS, PRODUCTION AUDIO
SUPPLÉMENTAIRE**

John Crysdale
Brian Buel

**POSTPRODUCTION AUDIO
SUPPLÉMENTAIRE**

Casey Cameron
Paul Courselle
Mateo Baker

**RÉDACTION SUPPLÉMENTAIRE DU
SCÉNARIO**

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz
Joe Galliani

**ÉQUIPE DE RETRANSMISSION
ET DOUBLAGES****ANNONCEUR**

Kevin Harlan

ANALYSTES, COULEURS

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

JOURNALISTE (LIGNE DE TOUCHE)

David Aldridge

PRÉSENTATEUR, STUDIO

Ernie Johnson

ANALYSTES, STUDIO

Shaquille O'Neal
Kennedy Smith

ANNONCEUR MICRO

Peter Barto

ANNONCEURS PROMO

Jay Styne
Jimmy Hodson

ANNONCEUR EN EXTÉRIEUR

CJ Norde

ANNONCEURS ESPAGNOLS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmiel
Jorge Quiroga

DISTRIBUTION - 2KTV**PRÉSENTATEUR ET PRODUCTEUR**

Rachel A. DeMita

CAMÉRA PRINCIPALE ET MONTAGE

Alan Palmer

EXPERT JEU ET PRODUCTEUR

Jonathan Smith

PRODUCTEUR

Jessica Teuscher

MONTAGE ET CAMÉRA

Rodney Johnson
David Park

GRAPHISTE PRINCIPAL

Jolan Wood

MÉLANGE AUDIO

Brian Buel

CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE

Ian Levasseur

MAQUILLAGE

Alex Iriarte
Marissa Vossen
Glam Squad

**DISTRIBUTION ET ÉQUIPE,
MACARRIÈRE****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

JOURNALISTE
Chris Marsol

MAMAN
Kim Bromley

ET AVEC

ICE
Hannibal Buress

GRAHAM
Sterling Brim

PRODUCTION

SCÉNARISTE ET RÉALISATEUR
Aaron Covington

PRODUCTEUR
Jay New

DIRECTEUR ASSOCIÉ
Brandon Eddington

SUPERVISEUSE, SCRIPT
Virginia McCarthy

DIRECTEUR DE LA DISTRIBUTION
Dean Fronk

SERVICE CAPTURE DE MOUVEMENT

SUPERVISEUR
David Washburn

MANAGER, PLATEAU
Anthony Tominia

MANAGER DE PRODUCTION
Charles Ghislandi

MANAGER TECHNIQUE
Nateon Ajello

SUPERVISEUR, MÉDIA
Mateo Baker

TECHNICIENS II, PLATEAU
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

TECHNICIEN I, PLATEAU
Alexandra Grant

SPÉCIALISTES II
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

SPÉCIALISTES I
Michelle Hill
Jeremy Wages

INGÉNIEUR II, PIPELINE
Charles Auggie Harris III

TECHNICIEN PLATEAU
Christopher Barton

ASSISTANT, AUDIO
Andrew Hanson

ASSISTANT, PRODUCTION
Marilyn Escobar

MAQUILLEUSE
Danielle O'Dea

TRAQUEURS FACIAUX
PJ Leffelman
Jonathan Marshall
Elizabeth Kupfer
Eddie Kim

OPÉRATEURS, CAMÉRAS
Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

**MUSIQUE ET BANDE-SON
MACARRIÈRE**
Linda Lind

« **BURNING** » ET « **ALL NIGHT LONG** »
Composé et produit par Linda Lind

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

**MUSIQUE DE CHARGEMENT MYPARK
ET MUSIQUE STUDIO SHOW**
Cody Mills

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
Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
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 Peacher
Brian Shute
Eric White

BROUHAHA DE LA FOULE
Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreco
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry

Wilster Phung
 Adrienne Pugh
 Jonathan Smith
 Charles Williams
 Niko Ackerman
 Steven Baston
 Marcus Boddy
 Vincent Byrne Davis
 Philip Floyd
 Ben Hader
 Daryl Jones
 Khaleisheia Jones
 Jesse Langland
 Rolan Jed Negrana
 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 Ismailier

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 SÉNIOR, 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

MONTEURS VIDÉO / CONCEPTEURS, GRAPHIQUE DE MOUVEMENTS

Michael Regelean
 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

DÉVELOPPEUR, WEB

Gryphon Myers

PRODUCTRICE, WEB

Tiffany Nelson

MARKETING, CANAUX DE VENTE

Anna Nguyen
 Marc McCurdy

EXPERT, MARKETING PARTENAIRES

Kelsie Lahti

DIRECTRICE SÉNIOR, ÉVÉNEMENTS

Lesley Zinn Abarcar

MANAGER, ÉVÉNEMENTS

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 Pallegam

MANAGER, RP INTERNATIONALES

Wouter van Vugt

MANAGER, MÉDIAS SOCIAUX ET COMMUNAUTÉ INTERNATIONAUX

Catherine Vandier

MANAGER, TERRITOIRES INTERNATIONAUX

Warner Guíne

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

PRODUCTEUR INTERNATIONAL

Mark Ward

DIRECTRICE, LOCALISATION

Nathalie Mathews

DIRECTEUR ASSISTANT, LOCALISATION

Emma Lepeut

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNE

La Marque Rose

ÉQUIPES DE LOCALISATION

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia
Synthesis International Srl
Claude Esmein
Xavier Kemmlin
Softclub

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasanté
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 Gómez

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 Ishwari

MANAGERS MARKETING, JAPON

Maho Sawashima
Takahiro Morita
Hide Shimizu

MANAGER MARKETING, CORÉE

Dina Chung

MANAGER SÉNIOR, LOCALISATION

Yosuke Yano

TAKE-TWO ASIE

OPÉRATIONS

Eileen Chong
Veron Khuan
Cherline Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIE - OPÉRATIONS

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

ÉQUIPES D'ASSISTANCE

Scott Sanford
Ian Moore

RESPONSABLE SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ

Josh Lagerson

RESPONSABLE DE PROJET

Luis Nieves

TESTEURS PRINCIPAUX, ÉQUIPES D'ASSISTANCE

Chris Adams
Nathan Bell
Phylcia Fletcher

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS

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

TESTEURS SÉNIORS

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
Raoul Carabajal
Bobby Cofield
Wenceslao Concina
Victoria Cormier
David Dalie
Carter Davis
Drew De Los Santos
Hugo Dominguez
Max Ehrlich
Christopher Elscow
Bryan Fritz
Taylor Galauska
Arthur Garza-Trevino
Kyle Gault
Jasun Graf
Melanie Heuberg
Joshua Hull
Dominic Hurton
David Jackson
Michael Jelt
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 Fontaine
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards
Jazmine Sarmiento

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 ASSOCIÉE AQ, LOCALISATION

Cristina La Mura

TECHNICIENS SÉNIORS AQ, LOCALISATION

Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

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 Menéndez
Patricia Ramón
Roland Habersack
Samuel Franco
Sean Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni Lopez
Yury Fesechka

2K EAST - ASSURANCE QUALITÉ

DIRECTEUR, AQ
Zhang Xi Kun

MANAGER AQ
Du Jing

**RESPONSABLE DE PROJET AQ,
LOCALISATION**
Zhu Jian

RESPONSABLES AQ, LOCALISATION
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

TESTEUR SÉNIOR AQ, 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 JUNIORS AQ,
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

2K CHINA CHENGDU QUALITY ASSURANCE

DIRECTEUR AQ
Zhang Xi Kun

MANAGER AQ
Steve Manners

RESPONSABLE AQ
Huang Cheng

TESTEUR SÉNIOR, AQ
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
INTERNATIONAUX**
Salvatore LaRocca

**VICE-PRÉSIDENT, AFFAIRES
COMMERCIALES ET JURIDIQUES**
Hrishi Karthikeyan

**MANAGER SÉNIOR, AFFAIRES
COMMERCIALES ET JURIDIQUES**

Vince Kearney

**VICE-PRÉSIDENTE, DÉLÉGUÉ,
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

**COORDINATEURS ASSOCIÉS,
PARTENARIATS INTERNATIONAUX**
Harley Opolinsky
Daniel Lupin

**EXPERT, PARTENARIATS
INTERNATIONAUX**
Winnie 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 Walters

JOUeurs DE BASKETBALL

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 Garth
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 Mollot
 Langston Morris-Walker
 Kareem Nitoto
 Scott O'Gallagher
 Akachi Okugo
 Calvin Otieno
 Lawrence Otis
 Tim Parham
 Rodney Pope
 Jerald "J.P." Pruitt
 Michael Purdie
 Chris Read
 Joey Rodriguez
 Nick Ross
 Desmond Simmons
 Austin Simon
 Ryan Sykens
 James Tillman
 Jay Washington
 Elijah White
 Roshun Wynne
 Justin Yeargin

DANCEURS MYPARK

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
 Karl Slatoff
 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
 Greg Gibson
 Take-Two Legal Team
 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

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 de leurs propriétaires respectifs et sont utilisés avec autorisation.

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

Copyright 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 Gare Sports, fournisseur exclusif des tableaux et des arceaux des arènes de la NBA.

Le 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.

Emojis fournis gratuitement par <http://emojione.com>

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.

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/eula (ci-après le "Site Internet"). Vous autorisez logiquement après la publication d'un accord révisé constitutive 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 MANUELS D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUE(S) EN ON LINE, ET TOUS LES LOGICIELS DESOIGIS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS, PAR L'OUVRETURE LE TÉLÉCHARGEMENT, LA COPIE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL, ANSI QU'IL Y AIT D'AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE") ANSI 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 TOUTS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

Vous réservez du présent accord et de ses conditions qu'il ne Donneur de licence vous concède par la présente 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), sans stipulation commerciale. Vos droits de licence sont soumis à votre acceptation des termes du présent accord. Vous reconnaissez que vous n'êtes pas autorisé à copier, réproduire, modifier, adapter, créer des dérivés, louer, vendre, louer à bail, transférer, sous-louer, céder, assigner, sous-licenser ou autrement transférer la licence (voir ci-dessus). Le Donneur de licence est proposé sous licence, et vous n'êtes pas vendus, et vous acceptez par la présente qu'aucun tiers ou propriétaire 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 y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, tous codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits de propriété intellectuelle et tous autres droits réservés. Vous reconnaissez que vous n'êtes pas autorisé à copier, réproduire, modifier, adapter, créer des dérivés, louer, vendre, louer à bail, transférer, sous-louer, céder, assigner, sous-licenser ou autrement transférer la licence (voir ci-dessus) de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les lois de votre pays peuvent être plus strictes que celles des États-Unis. Vous reconnaissez que vous n'êtes pas autorisé à copier, réproduire, modifier, adapter, créer des dérivés, louer, vendre, louer à bail, transférer, sous-louer, céder, assigner, sous-licenser ou autrement transférer la licence (voir ci-dessus) de quelque façon que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence, et si applicable, ses concédants.

[illegible][illegible]

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : Le Logiciel permet à l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran, un design de volume, un objet/Item 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, irrévoable, 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 le 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 de distribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres auteurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdura même après la rupture du présent Accord.

COMPTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou les fonctionnalités 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 auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte créé et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : L'Utilisateur 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 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

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 d'usage peut 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 accorde de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usage normal. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le virus 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-conflit, 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 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 et 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 RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL. » COMPTAIS MAIS SANS S'Y LIMITER LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE BÉNÉFICIAIRE, LA DÉFAILLANCE OÙ LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS OÙ LA PERTE DE PROFITS OÙ LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RESULTANT AU ASSOCIÉS AU PRÉSENT ACCORD OÙ AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTELUE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OÙ DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DES DOMMAGES, EN AUCUN CAS. LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI UN 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 TOUTS LES DOMMAGES, LES DOMMAGES SUMENTIONNÉS QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL, LE PLUS ÉLEVÉ PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DERNIERS 12(12) MOIS PRÉCÉDENTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRÉSENT LOGICIEL, OÙ LA SOMME MAXIMALE DE 2008 (USD), CERTAINS ÉTATS PAYS N'AUTORISE PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OÙ LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OÙ INDIRECTS DE MORT OÙ DE BLESSURES PERSONNELLES RESULTANT D'UNE NÉGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OÙ D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OÙ LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS LA PRÉSENTE GARANTIE. VOUS DONNEZ DES DROITS LEGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE. NOUS NAVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES OÙ LE SORT DE VOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTER, DES RÉSEAUX SAN FIL OÙ D'AUTRES RÉSEAUX FILIÉS, DE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SAN FIL. FOURNIS OÙ CONTRÔLES PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OÙ L'ABSENCE D'ACTION DE CEST TIERS PEUVENT NUIRE À OÙ INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SAN FIL, OÙ À DES PARTIES DE CEUX CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NE DÉSISSONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OÙ LIEE AUX ACTIONS OÙ L'ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISSENT À OÙ INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SAN FIL OÙ À DES PARTIES DE CEUX CI OÙ 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 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 illégitime, ou si vous ne respectez pas les termes généraux 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 associé à votre compte 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 distants, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vous devrez d'utiliser 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 DARS 252-227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (i) des clauses Droits relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, les deux étant les documents publiés par le site indiqué ci-dessus. **RECOURS EN ÉQUITÉ.** Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudice, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus d'autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES. Vous serez responsable de et devez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions échangées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qui s'appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération du 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 responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous rendrez le Donneur de licence à l'heure de toutes dépenses.

CONDITIONS D'UTILISATION. Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du 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 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 applicable de l'Accord. 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 ville fédérale du lieu de la principale activité commerciale du Donneur de licence (Comité de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou locale de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

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

© 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 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. « PlayStation » le logo familial « PS » et « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS4 » et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Interactive Entertainment Inc. Toutes les autres marques et marques commerciales apparaissent à leurs propriétaires respectifs. Brevets et brevet en instance - www.lego2games.com/Legal.