



NBA 2K18



2K



Consultez les informations 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 2K18** 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 **X**. Consultez ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation de ce logiciel.

Quitter un jeu : appuyez sur la touche **PS** 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 **PS**. 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.



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 OFFENSIVES
 - 15 DÉFENSIVES
- 16 CRÉDITS DU JEU - NBA 2K18**
- 25 GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE**

PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/ATTAQUES

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.

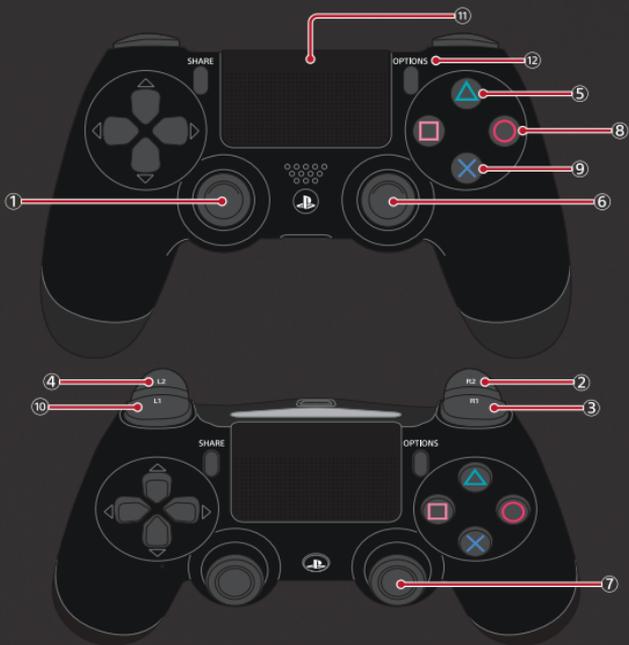
Conseils de sécurité pour la manette sans fil DUALSHOCK®4

- 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 / Techniques de dribble ou Défense intensive	touche L2
⑤ Passe au-dessus de la tête / Alley-Oop / Mener vers panier ou Bloquer / Rebond	touche △
⑥ Techniques de dribble / Tir / Passer ou Mains en l'air / Prendre le contrôle	joystick droit
⑦ N/A	touche R3
⑧ Passe Rebond / Passe flashy ou Prendre le contrôle	touche ○
⑨ Passer / Passe transversale ou Interchanger joueur (le plus proche du ballon)	touche ×
⑩ Appliquer stratégies / Commande Ecran 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>

Veillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de NBA 2K18 devraient être disponibles jusqu'au **31 décembre 2019**. 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	Mains en l'air / Prendre le contrôle
Au poste / Techniques de dribble	L2	Défense intensive
Sprinter	R2	Sprinter
Appliquer stratégies	L1	Ajustements défensifs / Prise à deux
Passe icône	R1	Interchanger icône
Passer (appui bref) / Passe transversale (appuyer et maintenir)	⊗	Interchanger joueur (le plus proche du ballon)
Passe Rebond (appui bref), Passe flashy (deux appuis brefs), Passe transversale (appuyer et maintenir)	⊙	Prendre le contrôle
Tirer (appuyer) / Feinte de tir / Enjambée (appui bref) / Préparation rotation (deux appuis brefs)	Ⓜ	Intercepter le ballon (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Passe au-dessus de la tête (appui bref), Alley-Oop (deux appuis brefs), Passe transversale (appuyer et maintenir)	⬆	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 △
Contrôle du receveur	Appuyer sur ○ , puis utiliser le joystick gauche pour déplacer le receveur, 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-ooop 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	Maintenir L2
Dribbler dans la foule	Maintenir L2 et déplacer le joystick gauche vers le dribbleur
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 panier 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 Ⓜ tout en maintenant le Joystick gauche vers la main qui ne tient pas le ballon
Double-pas avec changement de main (Pénétration en dribble vers le panier)	Deux appuis brefs sur Ⓜ tout en maintenant le Joystick gauche vers la main qui tient le ballon
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 + déplacer le joystick droit vers le panier, puis relâcher rapidement	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
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)
Feinte de bras roulé	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)
Double-pas au poste	Maintenir le joystick droit vers le panier (tout en maintenant le joystick gauche en position non neutre)
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 ○

Action	Entrée
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	 +  + 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	Maintenir 	Défense sur porteur
Dribbler dans la foule	Maintenir  et déplacer le joystick gauche vers le dribbleur	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		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	Demi-cercle vers le bas en direction de la main libre avec le joystick droit puis relâcher rapidement.
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 lâcher 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 2K18

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

INGÉNIEUR PRINCIPAL

Andrew Marrinson

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Joel Friesch

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 Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Engineers
Matthias Wloka
Engineers
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Ian Citti

Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglu
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefeï Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Igor Pevac
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
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Kemi Peng
Chi-Hao Kuo

INGÉNIEURS STAGIAIRES

Kshitij Jain
Emre Findik
Samuel Flores
Zhen Feng
Alex Longazo

GROUPE TECHNOLOGIQUE

DIRECTEUR, TECHNOLOGIE

Tim Walter

INGÉNIEUR PRINCIPAL, BIBLIOTHÈQUE

Ivar Olsén

INGÉNIEURS, BIBLIOTHÈQUE

Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

INGÉNIEUR LOGICIEL, OUTILS MAYA

Andras Jambori

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
Zach Timmerman

PRODUCTEUR, JOUABILITÉ

Mike Wang

PRODUCTION ET CONCEPTION

Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Jesse Hamburger
Pierre Luc-Grenon
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins
Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

ÉQUIPE DES GRAPHISMES

RESPONSABLE, PERSONNAGES

Ann Sidenblad

INFOGRAPHISTES, PERSONNAGES

Evan Ahlheim
Tim Auer
Andy Foster
Chris Darroca
Winnie Hsieh
Yuki Yamamura

INFOGRAPHIE SUPPLÉMENTAIRE, PERSONNAGES

Matt Fagan

TECHNICIEN, SCAN 3D

Chris O'Neill

DIRECTEUR ARTISTIQUE, TECHNIQUE

Stewart Graff

INFOGRAPHIE TECHNIQUE

Joe Hultgen
Bugi Kaigwa
Roger Ridley
Emre Yilmaz
Tenghao Wang

**INFOGRAPHIE TECHNIQUE
SUPPLÉMENTAIRE**

Crysta Frost

RESPONSABLE, ENVIRONNEMENTS

John Lee

INFOGRAPHISTES, ENVIRONNEMENTS

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong
Alfonso Villar

RESPONSABLE, ÉCLAIRAGE

Joe Clark

INFOGRAPHISTE, ÉCLAIRAGE

Randy Cooper

DIRECTEUR, ANIMATION

Roy Tse

ANIMATEUR PRINCIPAL, JEU

Elias "ELI" Figueroa

**RESPONSABLE TECHNIQUE,
JOUABILITÉ**

Jamie Wicks

ANIMATEURS

Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE

Robert Firestone
Sam Yazaji

CAMÉRA, PRESTATION

Jonathan Lyons

**CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE,
PRESTATION**

Justin Mettam

RESPONSABLE, VISAGES PRESTATION

Joel Flory

ANIMATION, VISAGES PRESTATION

Alex Bittner
Jean Lin
Rhea Shetty
Tim Waddy

DIRECTEUR ARTISTIQUE I.U.

Herman Fok

CONCEPTEUR PRINCIPAL DE L'IU

Justin Cook

CONCEPTION VISUELLE, IU

Zhen Xiong Tan
Anthony Yau

INTERFACE UTILISATEUR

Albert Carmona
Andrew Michael Chin
Blake Landry
David Lee
Jared Rubio Delamora

Jeffrey Davis
Myra Shade
Quinn Kaneko
Rob Simmons

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX,
INTERFACE UTILISATEUR**

Matt Chatwell
Chris O'Neil

DIRECTEURS ARTISTIQUES, STUDIO

Matt Crysdale
Anton Dawson

PRODUCTRICES ARTISTIQUES

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang

CAPTURE DES VISAGES

Pixelgun Studio

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

ZK Mocap
Matt Chatwell
Lee Olsen
Miquel Carrasquillo
Scape Martinez
Tony Reynolds
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

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

John Crysdale

ASSISTANT, AUDIO

Mason Thomas

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

PRODUCTION SUPPORT
Brian Buel

**POSTPRODUCTION AUDIO
SUPPLÉMENTAIRE**

Casey Cameron
Paul Courselle

**RÉDACTION SUPPLÉMENTAIRE DU
SCÉNARIO**

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz

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

Kevin Harlan

ANALYSTES, COULEURS

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

INVITÉS SPÉCIAUX

Kobe Bryant
Kevin Garnett

JOURNALISTE (LIGNE DE TOUCHE)

David Aldridge

PRÉSENTATEUR, STUDIO

Ernie Johnson

ANALYSTES, STUDIO

Shaquille O'Neal
Kenny Smith

ANNONCEUR MICRO

Peter Barto

ANNONCEURS PROMO

Jay Styne
Jimmy Hodson

ANNONCEURS ESPAGNOLS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
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

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ

Joel Simmons

MONTAGE ET CAMÉRA

Rodney Johnson
David Park

MONTAGE

Mary Dorochowicz

MONTAGE ET CAMÉRARodney Johnson
David Park**GRAPHISTE PRINCIPAL**

Jolan Wood

MÉLANGE AUDIOJames Yanisko
Brian Buet**CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE**

Ian Levasseur

VC SOUTH**DIRECTEUR TECHNIQUE**

Steve Ranck

CRÉATEUR DIRECTIF

Brian Silva

**DIRECTEUR, DÉVELOPPEMENT
DU PRODUIT**

Chien Yu

INGÉNIEURSMike Bowman
Thang Nguyen
David Msika
Dave Wagner**DISTRIBUTION ET ÉQUIPE.****MaCARRIÈRE****MonJOUEUR/DJ**Shane Paul McGHie
Shammy Wells
Cameron Bedford
B Fresh
Sherry Cola
Bryan Lee
Scott Allen Perry
Coach Draught
Donathan Walters
Boo Boo Thompson
Nelson Scott
Hannah Shapiro
Veronika West
Charlie Skiddoes
Tom Gelo
Aron Agrawal
Eli Ezra
Lil Juug
Siddharth Dhananjay
Derick Merrick/Erick Merrick
Charles Parker Newton
Doc Johnson
Byron Bowers
Jules Thompson
Brian Moses
Marco Spinelli
Jeremy Berrick Gotch**REPRÉSENTANT MIKE**

Meghan Lennox

REPRÉSENTANT JORDAN

Ally Quinn

REPRÉSENTANT UNDER ARMOUR

Aly Trasher

REPRÉSENTANT ADIDAS

George Kareman

REPRÉSENTANT GLOBAL SHOE

Paul Ghiringhelli

REPRÉSENTANT GATORADE (TED)

Sam Cohan

REPRÉSENTANT MOUNTAIN DEW

Ben Knoll

**DIRECTEUR, PUBLICITÉ/PHOTOS
PANNEAU D'AFFICHAGE**

Matt Sampietro

ATM

Sheldon Bailey

MC TERRAIN D'ESSAIMason Thomas
Chris Ernst**INSCRIPTION, TERRAIN D'ESSAI**

Kat Ann Nelson

DÉCOUVREUR DE TALENTS NBA

Roy Werner

COÉQUIPIER, TERRAIN D'ESSAI

Austin Simon

Rachel A. DeMita, dans son propre rôle

Ronnie 2K, dans son propre rôle

ENTRAÎNEUR ÉQUIPE 1

Dennis Ruel

ENTRAÎNEUR ÉQUIPE 1

Ray Carbonel

EMPLOYÉ ALLEY-OOPS TATTOO

Danielle O'Dea

EMPLOYÉ SWAG'S

Melissa O'Keefe

EMPLOYÉ NBA STORE

Evan deRouin

EMPLOYÉ FOOT LOCKER

Joel Ferreira-Clifton

**GARÇON DE SALLE, GATORADE
FUEL BAR**

Xander McNally

**GARÇON DE SALLE, JBL HEADPHONE
STORE**

Jake Bohigian

FANATIQUE DJ

Christian Papierniak

JOURNALISTESEvan deRouin
Alexandra Grant
Christian Papierniak**ÉTOILES DE LA NBA**Joel Embiid, dans son propre rôle
Devin Booker, dans son propre rôle
Karl-Anthony Towns, dans son propre rôle
Isaiah Thomas, dans son propre rôle
Kyrie Irving, dans son propre rôle
Kristaps Porzingis, dans son propre rôle
Damian Lillard, dans son propre rôle
Paul George, dans son propre rôle
DeMar DeRozan, dans son propre rôle**PRODUCTION****DIRECTEUR**

Christian Papierniak

MANAGER, PRODUCTION

Evan deRouin

SCÉNARISTESJason Concepcion
Jay Larson
Jamal Olori**SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE ET
CORRECTION**

Ben Bishop

SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIREDan Indra
Christian Papierniak**DIRECTEUR, CASTING**

Dean Fronk

HISTOIRE MYGM**SCÉNARISTE**

James Marceda

HISTOIRE DE

Erick Boenisch

RÉALISÉ PAR

Barry LaVergne

**DÉPARTEMENT CAPTURE DE
MOUVEMENTS****SUPERVISEUR**

David Washburn

MANAGER, SCÈNE

Anthony Tominia

MANAGER SÉNIOR, PRODUCTION

David Voci

RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

J. Mateo Baker

MANAGER TECHNIQUE

Nateon Ajello

INGÉNIEUR, PIPELINE

Charles Harris III

RÉALISATEUR ASSISTANT

Alexandra Grant

TECHNICIENS II, SCÈNEJennie Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel**TECHNICIEN I, SCÈNE**

Roy Matos

CONSTRUCTION SCÈNE, CAPTURE DE MOUVEMENTS

Viqui Peralta

EXPERTS II, CAPTURE DE MOUVEMENTSRyan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto**EXPERTS I, CAPTURE DE MOUVEMENTS**Jeremy Wages
Michelle Hill**ASSISTANTS DE PRODUCTION**Marilyn Escobar
Erica Cunningham
Kenneth Ellis**INGÉNIEURS AUDIO, CAPTURE DE MOUVEMENTS**Anthony Garcia
Daniel Morales
Garrett Montgomery**MAQUILLEUSES**Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones**OPÉRATEURS, CAMÉRAS**Alan Ricardez
Mike Montoya
Cody Flowers
Garrett Saur
Italo Robinson
Stephanie Sanchez**AUDIO SUPPLÉMENTAIRE****ORGUE ARÈNE, RYTHMES**

Music, & Additional

MUSIQUE DANS LE JEUCasey Cameron
Studio Show Music
Cody Mills**MUSIQUE, BEAT MACHINE**

Gramoscope Music

CHANTEUSE, HYMNE NATIONAL

Linda Lind

ASSISTANCE, CAPTURE SUPPLÉMENTAIRE

Christopher Jones

BROUHAHA DES JOUEURS

Derek Breakfield

BROUHAHA DES JOUEURSMichael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.**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
Daryll Jones
Khaleisheja Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp**OPÉRATEURS, CAMÉRAS**Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie SanchezConnor 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 SPÉCIAUXTim 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 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
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khalaisheia 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
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

**EXPERT SÉNIOR EN ÉTUDE DE
MARCHÉ**
David Rees

MANAGER, TESTS UTILISATEUR
Francesca Reyes

CHERCHEUR, UTILISATEUR
Jonathan Bonillas

2K - ÉQUIPE MARKETING

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

DIRECTRICE DE PROJET
Heidi Oas

MANAGER, PRODUCTION MARKETING
Ham Nguyen

CONCEPTEUR DE PRODUCTION
Nelson Chao

CONCEPTEUR GRAPHIQUE SÉNIOR
Christopher Maas

CONCEPTEUR GRAPHIQUE
Chris Cratty

DIRECTEUR, PRODUCTION VIDÉO
Kenny Crosbie

**MONTEURS VIDÉO / CONCEPTEURS,
GRAPHIQUE DE MOUVEMENTS**
Michael Regelean
Eric Neff

MONTEUR VIDÉO
Shane McDonald

**MANAGER ASSOCIÉ, PRODUCTION
VIDÉO**
Nick Pylvanainen

DIRECTEUR ARTISTIQUE, SITE WEB
Gabe Abarcar

CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB
Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR, WEB
Gryphon Myers

PRODUCTRICE, WEB
Tiffany Nelson

**MANAGER SÉNIOR, CANAL
MARKETING**
Anna Nguyen

MARKETING, CANAUX DE VENTE
Marc McCurdy

EXPERT, MARKETING PARTENAIRES
Kelsie Lahti

DIRECTEUR, MARKETING NUMÉRIQUE
Ronnie Singh

MANAGER, MÉDIA SOCIAL
Chris Manning

MANAGER ASSOCIÉ
Michael Howard

ASSISTANT, MARKETING
Jessica Perez

**DIRECTRICE SÉNIOR, PARTENARIATS
ET LICENCES**
Jessica Hopp

**MANAGER, PARTENARIATS ET
LICENCES**
Greg Brownstein

**MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIATS
ET LICENCES**
Ashley Landry

MANAGER ASSOCIÉ, PARTENARIATS
Aaron Hiscox

**DIRECTRICE SÉNIOR, EXPOS ET
ÉVÉNEMENTS**
Leslie Zinn Abarcar

MANAGER, ÉVÉNEMENTS
David Iskra

DIRECTRICE, SERVICE CLIENTÈLE
Ima Somers

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE
David Eggers

COORDINATEUR, BASE DE CONNAISSANCE

Mike Thompson

RESPONSABLE, SERVICE CLIENTS

Crystal Pittman

ASSOCIÉS SÉNIORS, SERVICE CLIENTS

Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

OPÉRATIONS 2K

V.-P. SÉNIOR, SERVICE JURIDIQUE

Peter Welch

AVOCATS

Justyn Sanderford
Aaron Epstein

V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION

Steve Lux

DIRECTEUR, ANALYSES

Mehmet Turan

ANALYSTE SÉNIOR, DONNÉES

Adam Dobrin

ANALYSTE SÉNIOR

Tuomo Nikulainen

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS

Dorian Rehfield

EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS

Xenia Mul

TI - 2K

DIRECTEUR SÉNIOR, TI 2K

Rob Roudebush

DIRECTEUR TECHNIQUE

Russell Mains

MANAGER SÉNIOR, TI

Bob Jones

MANAGER SÉNIOR, INGÉNIEUR

Jon Heysek

MANAGER SÉNIOR, COR

Vaclav Dolezal

MANAGER SÉNIOR, TI

Lee Ryan

MANAGER EN LIGNE

Scott Darone

INGÉNIEUR, RÉSEAU

Don Claybrook

INGÉNIEURS, SYSTÈME

Joseph Davila

Manish Patel
Petr Fiala
Peter Pribylinec
Radek Trojan

ADMINISTRATEURS, SYSTÈMES

Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff
Joseph Thompson

EXPERT, ASSISTANCE INFORMATIQUE

Christopher Smith

ANALYSTE INFORMATIQUE

Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

V.-P., PUBLICATION ET OPÉRATIONS

Murray Pannell

DIRECTEUR, COMMUNICATION ET MARKETING INTERNATIONAUX

Jon Rooke

RESPONSABLE, MARKETING INTERNATIONAL DES PRODUITS

David Halse

MANAGER SÉNIOR, MARQUE INTERNATIONALE

Aurélien PalleGamage

MANAGER JUNIOR, MARQUE INTERNATIONALE

James Dodd

CHEF, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES

Wouter van Vugt

MANAGER, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES

Amy White

MANAGER SOCIAL, COMMUNAUTÉS INTERNATIONALES

Roy Boateng

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Dan Warren

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

PRODUCTEUR INTERNATIONAL

Mark Ward

SERVICES CRÉATIFS 2K INTERNATIONAL

DIRECTRICE, SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION

Nathalie Mathews

MANAGER PRINCIPAL, PROJET

Emma Lepeut

MANAGER SÉNIOR, CONCEPTION

Tom Baker

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

James Quinlan

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNE

Around the Word
Robert Böck
Synthesis Iberia
Synthesis International Srl

COMMUNICATIONS ET MARKETING TERRITOIRE 2K INTERNATIONAL

Aaron Cooper
Agnès Rosique
Alison Gram
Alan Moore
Ben Scombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Dave Blank
Dennis de Bruin
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Maria Martinez
Roger Langford
Sandra Mauri
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Warner Guinée
Yoona Kim
Zaida Gómez

TAKE-TWO INTERNATIONAL - OPÉRATIONS

Anthony Dodd
Phil Arderton
Nisha Verma
Denisa Polcerova
Robert Willis

2K ASIE

MANAGER GÉNÉRAL, ASIE

Jason Wong

DIRECTEUR MARKETING, ASIE

Diana Tan

MANAGER MARKETING, ASIE

Daniel Tan

MANAGER MARKETING, JAPON
Maho Sawashima

MANAGER MARKETING, CHINE
Calvin Shen

MANAGER MARKETING, CORÉE
Dina Chung

CADRES SÉNIORS, PRODUITS
Rohan Ishwari
Alicia Ng

ASSISTANT MARKETING, JAPON
Yukiko Hanzawa

MANAGER SÉNIOR, LOCALISATION
Yosuke Yano

COORDINATEURS, LOCALISATION
Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIE

OPÉRATIONS
Eileen Chong
Veron Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL
Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Cynthia Lee
Hyun Jookyoung

ASSURANCE QUALITÉ 2K

V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ
Alex Plachowski

DIRECTEUR, TESTS ASSURANCE QUALITÉ
Scott Sanford

MANAGER, TESTS ASSURANCE QUALITÉ
Jeremy Ford

ÉQUIPES D'ASSISTANCE
Scott Sanford
Ian Moore

MANAGER, TESTS ASSURANCE QUALITÉ - ÉQUIPES D'ASSISTANCE
Josh Lagerson

RESPONSABLE DE PROJET
Luis Nieves

TESTEURS PRINCIPAUX, ÉQUIPES D'ASSISTANCE

Chris Adams
Nathan Bell
Ashley Carey
Phylicia Fletcher
Timothy Erbil

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS

Alexander Coffi n
Joshua Collins
Jeffrey Schrader
Ana Garza
Michelle Paredes
Jordan Wineinger
Steve Yun

TESTEURS SÉNIORS

Phillip Lui
Thomas Sammons
Tim Parham
Rob Marrazzo
Johnathon Lak
Anthony Wair
Adam Junior
Cory Waterman
James Schindler
Joshua Brown-Sage
Jemel Jordan-Butler
Shaylea Gallagher
Cassandra Del Hoyo
Bar Peretz
Greg Jefferson
Kristine Naces
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Robert Klempner
Brian Reiss

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ

Eduardo Bancud
Deion Cyriacks
Taylor Galauska
Austin Anderson
Bobby Cofi eld
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Maidman
Edward Niekowski
Richard Pugh
Jeff Mott
Jarwin Layco
Dolores Reynolds
Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dalie
Charles Golangco
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommer Sherley
Jace McEwen
Daniel Walsh
Arthur Garza-Trevino
Derek Hayes

Dejon Cage
Isaiah Cardenas
Andre Cruz
Nicolas Demoranville
Cameron Ess-Haghabadi
Michaela Galindo
Brianna Hughes
Maranatha Malonzo
Maximiliano Martinez
Drew Morris
Nicholas Beauparlant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Staed
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards

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
Oscar Pereira

SUPERVISEURS AQ, LOCALISATION
Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

TECHNICIENS SÉNIORS AQ, LOCALISATION
Christopher Funke
Harald Raschen
Namer Merli
Pablo Menéndez

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION
Antoine Grelin
Benny Johnson

Clément Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Krzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Elienne Dumont
Frédéric Gréhin
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Luca Rungi
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Matteo Lanteri
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramon
Samuel França
Sarah Dembet
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Tristan Breedon
Will Vossler
Yury Fesechka

2K CHINE - ASSURANCE QUALITÉ

DIRECTEUR, AQ
Zhang Xi Kun

MANAGER AQ
Steve Manners

RESPONSABLE AQ
Gao You Ming

RESPONSABLES ASSOCIÉS, AQ
Huang Cheng
Wang Yi Min

TESTEURS AQ
Chen Ji Zhou
Chen Jie Yu
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Fan Fu Qiang
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren
Huang Hua
Jia Jun Yu
Jiang Xiao Yu
Tian Meng Qi
Long Fu Yu
Wan Yue
Wu Di
Xie Zhong Hao
Xin De Hua
Xu Rui
Yang Wen Jing
Yue Chang Yue
Zhang Wei

Zhang Yin Xue
Zhang Yong Bin
Zhao Ju Hao
Zhou Dan

ASSURANCE QUALITÉ TRADUCTION 2K CHINE

DIRECTEUR, AQ
Zhang Xi Kun

MANAGER, AQ
Du Jing

RESPONSABLE, PROJET
Zhu Jian

TESTEURS PRINCIPAUX, AQ
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

TESTEURS SÉNIORS, AQ
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

TESTEURS AQ
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue

Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Chen Xue Mei
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui
Guo Xi
Jia Kang
Dai Fang Jie
Huang Hai

INGÉNIEURS INFORMATIQUE
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng

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-PRÉSIDENT DÉLÉGUÉ,
PARTENARIATS INTERNATIONAUX**
Emilio Collins

**VICE-PRÉSIDENT., PARTENARIATS
INTERNATIONAUX**
Matt Holt

**DIRECTRICE, PARTENARIATS
INTERNATIONAUX**
Adrienne O'Keeffe

**EXPERTE, PARTENARIATS
INTERNATIONAUX**
Mary O'Laughlin

**COORDINATRICE, PARTENARIATS
INTERNATIONAUX**
Harley Opolinsky

**COORDINATEUR ASSOCIÉ,
PARTENARIATS INTERNATIONAUX**
Daniel Lupin

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS
Karl-Anthony Towns
D'Angelo Russell
Glenn Robinson III
Marquese Chriss
Aaron Gordon
Zach LaVine
Ben McLemore
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Walters

JOUEURS DE BASKETBALL

Trev Abraham
Josh Akognon
Dakarai Allen
Josh Amey
Doug Anderson
Dominic Artis
Dominique Barnes
Charles Boozer
Grayson "The Professor" Boucher
Myres "Reemix" Bowden
C.J. Brown
Jerry Brown
Michael Bryson
Lydell Cardwell
Amir Carraway
Christian Cavanaugh
Collin Chiverton
Marqus Crawford
James Davis
Cody Demps
Treaven Duffy
E.J. Farris
Brian Goins
Vincent Gotson

Tim Harris
Tyler Idowu
Chuks Iroegbu
Rae Jackson
Darin Johnson
Tajai Johnson
Theo Johnson
Tony Johnson
Chris Jones
Erik Kinney
Carson MackNate Maxey
Corey McIntosh
Arron Mollet
Marcus MorganLangston Morris-Walker
Devin Murphy
Chris Murry
Devon Mynhier
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Herman Pratt IV
Jerald "J.P." Pruitt
Jeff Remmington
Dulani Robinson
Joey Rodriguez
Morgan Sabia
Julian Scott
Matt Scott
Austin Simon
Chris Smith
Gary "G" Smith
Jordan Southerland
Kamron Taylor
T.J. Taylor
Kyi Thomas
Elijah White
Larry Wickett
Roshun Wynne, Jr.

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

Hameed Ali
Billy "Dunkademics" Doran
Simon Enciso
Nate Garth
Allen Huddleston II
Tony Husary
Aalim Moor
James Nunnally
Michael Nunnally
Calvin Otiono
Chris Roberts
Franklin Session
Carlos Smothers
Ryan Sypkens
Jay Washington

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
Karl Sletoff
Lainie Golstein
Dan Emerson
Jordan Katz

David Cox
Steve Glickstein
Scott Patterson
Equipe des ventes Take-Two
Equipe des ventes numériques Take-Two

Equipe de canaux de vente Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Equipe 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
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
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
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Andrew Farrier
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Joseph Gomez
Zachary Romer
Jeff Schrader
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
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 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 2017 de STATS LLC. Toute distribution ou utilisation commerciale du contenu sous licence sans l'autorisation écrite expresse de STATS LLC est strictement interdite. Equipement de basketball fourni par Game Sports, fournisseur exclusif des tableaux et des arènes 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 XLOO 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://emoji.joone.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 2017 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

GARANTIE LOGICIEL LIMITEE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après "Accord") peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le "Site Internet"). Votre utilisation du Logiciel sans la publication d'un Accord valide constitue votre acceptation de ses termes. Le LOGICIEL EST SOUS-TRICHOVE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTAillant, 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. LE(S) MANUE(L)S D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESOITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS, PAR L'OUVRETURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL. AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC VOUS. VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE") AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/terms. VOUS LITÉZ, LIREZ ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIr, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER LE LOGICIEL.

LICENCE

Vous réservez du présent accord et de ses conditions générales. Le Donneur de licence vous concède par la présente un droit de 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 sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sont cet Accord entrant 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, ou vous transférez ou assignez, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de licence. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris sans s'y limiter, tous les droits de brevet, droits commerciaux, brevets commerciaux, droits commerciaux, droits de propriété, brevets, droits informatiques, droits audiovisuels, thèmes, personnalités, noms, personnages, noms, designs, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, et autres matériaux, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachiez 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 conditions 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, offrir en bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible (comme défini ci-après) ou transférer ou autre autrement le Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit expressément préalable du Donneur de licence ; Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; Faire des copies du Logiciel de les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ; Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'expiration d'événement du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM (même si une telle interdiction n'est pas explicitement énoncée) ; Copier le Logiciel à partir d'un CD-ROM ou DVD-ROM (même si une telle interdiction n'est pas explicitement énoncée) ; Copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur le site à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour le Logiciel disponible sur un usage commercial ; Retirer ou contourner, décompiler, désassembler, afficher, intercepter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; 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 accord avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ; Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui entraînent autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'exception :

ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES : Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, les téléchargements du Logiciel, l'adhésion à un service tiers (ou à un service du Donneur de licence) y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciales, 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, loué, converti en une monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique ou du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe à façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que la destination 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, offrir 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 à la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou sans autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, paramètres, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher à l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité, si vous le faites, le Logiciel n'est susceptible de ne pas fonctionner. 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 à la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

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/lien 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 céderez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrevocable, entièrement transférable et sous-jouissance 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, et/ou 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 et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services relatifs à la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause d'octroi concernant les droits moraux applicables perdurera même après la fin de ce 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.

COMPÈTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tierce ou un réseau social, 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 actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ce compte, 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 les Logiciels accordés au Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

La Monnaie virtuelle 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 l'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 l'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. Vous réservez 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 à l'utilisation de 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 ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usage normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites sont prises 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, implicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adaptation à un but particulier ou de non-conformité, et aucune autre déclaration ou garantie émise sorte ne le Donneur de licence. Vous renoncez au Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, vous allez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessus et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement détaillé ; 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, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à la fois de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord. EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECTACULAIRES, 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 CLIENTÈLE ET LA DÉFAILLANCE DES PRESTATIONS FINANCIÈRES D'UN TROISIÈME PARTI, DANS LA MESURE OÙ IL Y AIT LIEN DE CAUSALITÉ. LES DOMMAGES POUR LESQUELS VOUS ÊTES RESPONSABLES, LES DOMMAGES MATERIELS, LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À LOGICIEL DE TOUTES CAUSES D'ACTION RESULTANT AU ASSOCIÉS AU PRESENT ACCORD OU AU PRESENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE, NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE, DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÊTE INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS CONCERNANT QUELQUE QUELLE QUELLE FORME D'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL À OUPRES DES DATES DE LA PRESENTATION DE VOS REQUÊTES PRÉCÉDENTES POUR TOUT OU PARTIE DE CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRESENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 2000 USD, CERTAINS ÉTATS PAYS N'AUTORISANT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE LA RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RESULTANT D'UNE NÉGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE, IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE LA RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE, VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SUPPLÉMENTAIRES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE. NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORTENT DE VOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES PRÉSENTS SANS FIL, OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS, CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DES SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES PRÉSENTS SANS FIL OU L'ASSIANCE 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 ÉVÉNEMENTS SE PRODUIRONT PAS CEST POURQUOI NOUS NE SOUSCRIPTIONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPRENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS.

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel contrevient ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur venant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'exige, il vous est interdit d'utiliser votre Compte utilisateur et 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 immédiatement 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 le copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que 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, tous droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devez 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 Les informations et la documentation ont été entièrement développées 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 énoncées 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 25.227-7013 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 52.227-13, en 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 exclues, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit autorisé, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'un des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES Vous serez responsable 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 contributions de toute sorte imposés par un gouvernement national, régional ou local, y compris les taxes et impôts sur le revenu et tout autre impôt (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence) qui s'appliquent à vous ou à nous, en plus de tout impôt ou taxe nationale, régionale ou locale qui n'est pas inclus ou n'est pas inclus au dans toute facture qui vous est déjà envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie certifiée et notariée d'inscription au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourrez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles dépenses.

CONDITIONS D'UTILISATION Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la présentation 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, des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

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

LOI APPLICABLE Cet Accord est régi par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à la propriété de la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, USA). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure à l'issue de la manière décrite dans la présente pour tout procès relatif à ce Logiciel, 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.

Si vous êtes un résident ou un acheteur habituel d'un autre pays, vous reconnaissez que vous n'êtes pas un résident habituel de l'État de New York, et que vous n'avez pas conclu ce contrat avec le Donneur de licence en tant que résident habituel de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou n'influe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

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

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licence s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

© 2005-2017 Take Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. UK, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont des marques de commerce (ou) des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Les identifications de la NBA et des équipes membres de la NBA utilisées ou 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. © 2017 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. "PlayStation" et le logo Family 2nd sont des marques déposées de SONY. "XBOX" 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 appartenant à leurs propriétaires respectifs. Brevets et brevet en instance : www.take2games.com/Legal.