

XBOX ONE

 **NBA 2K18**

2K



TABLE DES MATIÈRES

- 2 SOUTIEN AU PRODUIT**
- 3 COMMANDES DE JEU**
 - 4 COMMANDES**
 - 4 ATTAQUE DE BASE**
 - 4 DÉFENSE DE BASE**
 - 5 OFFENSIVE AVANCÉE**
 - 6 DÉFENSIVE AVANCÉE**
 - 7 PRO STICK^{MC}: TIR**
 - 8 PRO STICK^{MC}: DRIBBLER**
 - 9 TECHNIQUES AU POSTE**
 - 9 TIRS AU POSTE**
 - 10 COMMANDES DE DÉFENSE**
- 11 CRÉDITS DU JEU - NBA 2K18**
- 21 GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE**



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de Xbox One^{MC} ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

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

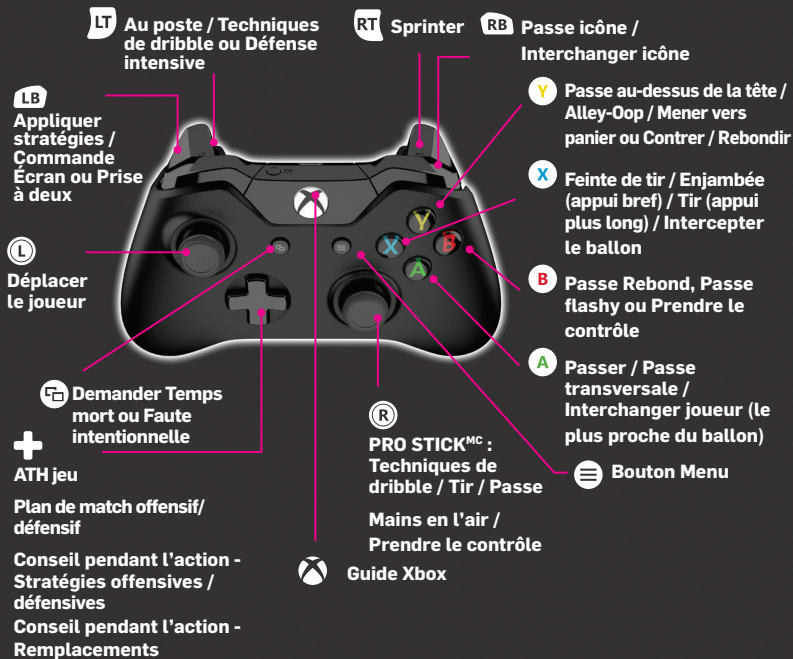


Soutien au produit :
<http://support.2k.com>















Veillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de NBA 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. Allez à www.nba2k.com/status pour les détails.

COMMANDES DE JEU

MANETTE SANS FIL XBOX ONE









MANETTE SANS FIL XBOX ONE

| Attaque de base | Commande | Défense de base |
|---|---|---|
| Déplacer le joueur |  | Déplacer le joueur |
| PRO STICK ^{MC} : Techniques de dribble / Tir / Passe |  | Mains en l'air / Prendre le contrôle |
| Au poste / Techniques de dribble |  | Défense intensive |
| Sprinter |  | Sprinter |
| Appliquer stratégies / Commande Écran |  | Prise à deux |
| Passe icône |  | 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 Jeu |  | ATH Jeu |
| 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 LB , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, choisir la stratégie depuis le menu |
| Commande Écran | Appuyer sur LB et maintenir enfoncé. Utiliser RB pour choisir Roulade contre Fade et RT pour choisir le côté de l'Écran |
| Passe Rebond | Appui bref sur B |
| Passe au-dessus de la tête | Appui bref sur Y |
| Passe flashy | Deux appuis brefs sur B |
| Alley-Oop | Deux appuis brefs sur Y |
| Contrôle du receveur | Appuyer sur B , puis utiliser joystick pour déplacer le receveur, relâcher B pour forcer à effectuer la passe |
| Mener vers passe au panier | Appuyer sur Y et maintenir enfoncé pour forcer le coéquipier sélectionné à accéder au panier et attendre qu'il soit à portée ou relâcher Y pour forcer à effectuer la passe |
| Feinte de passe | Y + B (en étant debout ou en dribblant) |
| Passe-et-va | Maintenir A pour garder le contrôle du passeur, relâcher A pour lui repasser le ballon |
| Claquette dunk ou Double-pas / Exécuter un Alley-Oop (lorsque vous contrôlez le receveur) | Maintenir X |
| Passe PRO STICK ^{MC} | RB + R |
| Demander un temps mort | Bouton Affichage |

DÉFENSIVE AVANÇÉE

| Action | Entrée |
|----------------------------|---|
| Se déplacer |  |
| Déplacement latéral rapide |  +  +  |
| Intercepter le ballon | Appui bref sur  |
| Bloquer |  |
| Rebond |  (ballon dans l'air) |
| Prendre le contrôle |  |
| Flop | Appuyer deux fois sur  |
| Dribbler dans la foule | Maintenir  |
| Mains en l'air | Maintenir  |
| Empêcher la passe | Maintenir  (en défense sans le ballon) |
| Prise à deux | Maintenir  |
| Icône Prise à deux | Appui bref sur  , puis maintenir le bouton d'action du coéquipier de la prise à deux |




















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

PRO STICK^{MC} : DRIBBLER

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

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

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

TIRS AU POSTE

| Action | Entrée |
|---|--|
| Crochet - Poste (courte portée) | R vers le panier (avec L en position neutre) |
| Feinte de bras roulé | RT + R vers le panier (avec L en position neutre) |
| Mouvement inversé - Poste (au-delà courte portée) | R vers la gauche ou la droite dans la direction opposée au panier |
| Tir déposé « Step Through » | R vers le panier (tout en maintenant L vers le panier) |

| | |
|---|--|
| Shimmy Fade | Maintenir RT puis orienter R vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier (avec L en position neutre) |
| Feinte de tir | Amorcer un des tirs indiqués ci-dessus, puis orienter R vers la position neutre |
| Tir de la ligne de base / Passage « Step Through » | Feinte de tir, puis réorienter R avant la fin de la feinte |

MANDES DE DÉFENSE

| Action | Entrée | Contexte |
|----------------------------|---|---------------------|
| Se déplacer | L | Tous |
| Déplacement latéral rapide | LT + RT + L | Tous |
| Intercepter le ballon | Appui bref sur X | Tous |
| Bloquer | V | Tous |
| Rebond | V (ballon dans les airs) | Tous |
| Prendre le contrôle | B | Tous |
| Flop | Deux appuis brefs sur B | Défense sur porteur |
| Défense intensive | Maintenir LT | Défense sur porteur |
| Dribbler dans la foule | Maintenir LT + Déplacer L vers le dribbleur | Défense sur porteur |
| Mains en l'air | Maintenir R dans n'importe quelle direction | Défense sur porteur |
| Empêcher la passe | Maintenir R dans n'importe quelle direction | Défense sans ballon |
| Prise à deux | LB | Tous |

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" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei

Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chau Hsiao
Igor Pevac
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goku 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

GRUPE TECHNOLOGIQUE

DIRECTEUR, TECHNOLOGIE

Tim Walter

INGÉNIEUR PRINCIPAL, BIBLIOTHÈQUE

Ivar Olsen

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
Danindra
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'Callaghan
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 Shadle
Quinn Kaneko
Rob Simmons

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX,
INTERFACE UTILISATEUR**

Matt Chalwell
Chris O'Neil

DIRECTEURS ARTISTIQUES, STUDIO

Matt Crysedale
Anton Dawson

PRODUCTRICES ARTISTIQUES

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang

CAPTURE DES VISAGES

Pixelgun Studio

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

2K Mocap
Matt Chalwell
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 Crysedale

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
Doris 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 CAMÉRA

Rodney Johnson
David Park

GRAPHISTE PRINCIPAL

Jolan Wood

MÉLANGE AUDIO

James Yanisko
Brian Buel

CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE

Ian Levasseur

VC SOUTH

DIRECTEUR TECHNIQUE

Steve Ranck

CRÉATEUR DIRECTIF

Brian Silva

DIRECTEUR, DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

Chien Yu

INGÉNIEURS

Mike 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'ESSAI

Mason 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
D'Angelo Russell, 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**

Gramscope Music

CHANTEUSE, HYMNE NATIONAL

Linda Lind

ASSISTANCE, CAPTURE SUPPLÉMENTAIRE

Christopher Jones

BROUHAHA DES JOUEURS

Derek Breakfield

BROUHAHA DES JOUEURSMichael Patterson
Gleb Kaminer
Marion 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
Darryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp

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 MY PARK 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 Pym
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

BROUHAHA DE LA FOULE

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale

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

2K

PRÉSIDENT 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 Neely
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 Pytvanainen

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, INGÉNIERIE

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 Pallegamagae

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 Quintan

**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 Seccombe

Carlo Volz

Carlos Villasanté

Caroline Rajcom

Dave Blank

Dennis de Bruin

Gemma Woolnough

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

John Ballantyne

Julien Brossat

Maria Martínez

Roger Langford

Sandra Mauri

Sandra Meleró

Sean Phillips

Simon Turner

Stefan Eder

Warner Guinée

Yoona Kim

Zaida Gómez

**TAKE-TWO INTERNATIONAL -
OPERATIONS**

Anthony Dodd

Phil Anderton

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
Phyticia Fletcher
Timothy Erbil

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS

Alexander Coffi n
Joshua Collins

Jeffrey Schrader
Ana Garza
Michelle Paredes
Jordan Wineinger
Steve Yun

TESTEURS SÉNIORS

Philip 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 aid
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Maidman
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Jeff Mott
Darwin Layco
Dolores Reynolds
Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dalie
Charles Golangco
Josh Hull
Alexander Calderon
Zachary Little
Sommer Sherfey
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 Steed
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 Grélin
Benny Johnson
Clément Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
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
Sheriff Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Tristan Breedren
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 Karthikayan

**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 Waiters

JOUEURS DE BASKETBALL

Trev Abraham
Josh Akognon
Dakarai Allen
Josh Amej
Doug Anderson
Dominic Artis
Dominique Barnes
Charles Bozzer
Grayson "The Professor" Boucher
Myree "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 Coins
Vincent Golson
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 Mollot
Marcus MorganLangston Morris-Walker
Devin Murphy
Chris Murray
Devon Myhrier
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Herman Pratt IV
Jerald "J.P." Pruitt
Jeff Remington
Dulani Robinson
Joey Rodriguez
Morgan Sabia
Julian Scott
Matt Scott
Austin Simon
Chris Smith
Gary "G" Smith

Jordan Southerland
Kammron 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 Otiano
Chris Roberts
Franklin Session
Carlos Smothers
Ryan Sypkens
Jay Washington

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
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
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Blublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Olivier
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. Équipement de basketball fourni par Barnes Sports, fournisseur exclusif des ballons et des arènes des ligue de la NBA. Ce logiciel est en partie basé sur le travail d'Independent JPEG Group. Outils de localisation et assistance fournis par XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse et le logo Bankers Life Fieldhouse sont des marques commerciales appartenant à INVO Financial Group, Inc. et sont utilisés avec autorisation.

Utilisé Simpygon (TM), Copyright (c) 2016 Donya (TM) Labs AB. Des portions de ce logiciel sont Copyright (c) 2014 Pako Fernandez Alcantarilla, Jesus Navro. Tous droits réservés. Émojis 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 2017 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu exclusivement au sein du Logiciel, Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente ou au cours ultérieur de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous sont transféré ou assigné. Et Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente à monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans le cas d'intérêts par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par la présente pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels prendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, a le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou au l'utilisateur d'être distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels ou aux sans frais.

GAGNER ET ACHETER de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels : Vous pouvez avoir le droit d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous accomplissez une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme d'un magasin en ligne ou par d'autres moyens. Le Donneur de licence ne sera pas responsable de la vente de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. L'achat et l'utilisation de monnaie virtuelle et des Biens virtuels dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents de politiques et de Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de service en ligne vous est cédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et les remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin de logiciels, le montant de Monnaie virtuelle achetés sera crédité sur votre compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et/ou le montant maximum de Monnaie virtuelle pouvant être crédit sur votre compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels disponibles dans votre compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle crédit et débité sur votre compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou par d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer les calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été établis fautive.

UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou vendus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et/ou aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les Utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels peuvent changer à tout moment, votre Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels disponibles affichés dans votre compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels dans votre compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels ne peuvent être transférés, vendus ou échangés, ni être utilisés ou vendus autrement que par le biais de votre utilisation du Logiciel. Par exemple, vous ne pouvez pas vendre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou votre personnage mort. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectués par le biais de votre compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.take2games.com/support.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, offrir à la vente, donner sous licence, louer ou convertir en monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels ne sont échangeables que contre des biens et services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale, à moins que vous ne soyez, sans faute, mentionné dans les présentes ou l'obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et le Donneur de licence n'autorise aucune personne physique ou morale à l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quoique qu'un tiers à l'expiration de ses droits.

PAS DE TRANSFERTS : Tout transfert, conversion, échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu, du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence (y compris les transactions au sein du Logiciel) n'est autorisé que par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, activez les ou, demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'indemniser et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, co-contractants, affidés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels soient transférés, vendus ou échangés, et vous acceptez de transférer, vendre ou échanger, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a lieu (ou doit avoir lieu) si à des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout autre comportement visant à interférer ou nuire au succès ou au potentiel créatif de quelque forme que ce soit, de fonctionnement du Logiciel. Si vous croyez ou avez des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et/ou à vos Biens virtuels disponibles dans votre compte utilisateur, ou suspendre votre compte utilisateur et de tous droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels et les autres objets liés à votre compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

CONDITIONS D'UTILISATION DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur et dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se réserve expressément toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné. Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'a aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues de la loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont réglés par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicable au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous reconnaissez que vous ne résolvez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Pays autorisés ou les pays du présent Accord. Vous reconnaissez également désigné du Ministère des Finances des États-Unis sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers des Ressources d'Accord et peut faire valoir les présentes Conditions d'usage contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et/ou du Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et/ou d'autres pays situés en dehors de l'Europe ou de tout autre pays (y compris les États-Unis) et/ou de tous autres pays, et/ou (ii) le transfert de toutes informations personnelles et/ou du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et/ou des données de votre zone géographique, et/ou des données de votre site internet et/ou autres plateformes, (ii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et d'autres partenaires commerciaux du Donneur de licence, et (iii) d'autres utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres que indiqués dans la Charte de confidentialité susmentionnée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel. Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur <http://www.take2games.com/privacy/>, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (i) vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et la documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de

