



NINTENDO
SWITCH™

LA-H-AQNYA-JPN



NBA 2K19



健康についての重要な警告： 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏でてんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう：

テレビから離れて座る；画面の小さいテレビを使う；明るい部屋でゲームをする；疲れているときや眠いときはゲームをしない。あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

目次

- 3 製品サポート
- 4 コントローラー
- 5 コントローラー
- 6 デフォルトの操作方法
- 7 デフォルトの操作方法
- 8 操作方法
- 10 上級オフENS
- 12 上級ディフェンス
- 14 プロコントロール: シュート
- 17 プロコントロール: ドリブル
- 19 ポストシュート
- 20 ポストムーブ
- 21 ディフェンス操作
- 24 NBA 2K19 ゲームクレジット
- 42 限定ソフトウェア保証、ライセンス契約および情報仕様の開示



製品サポート:

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

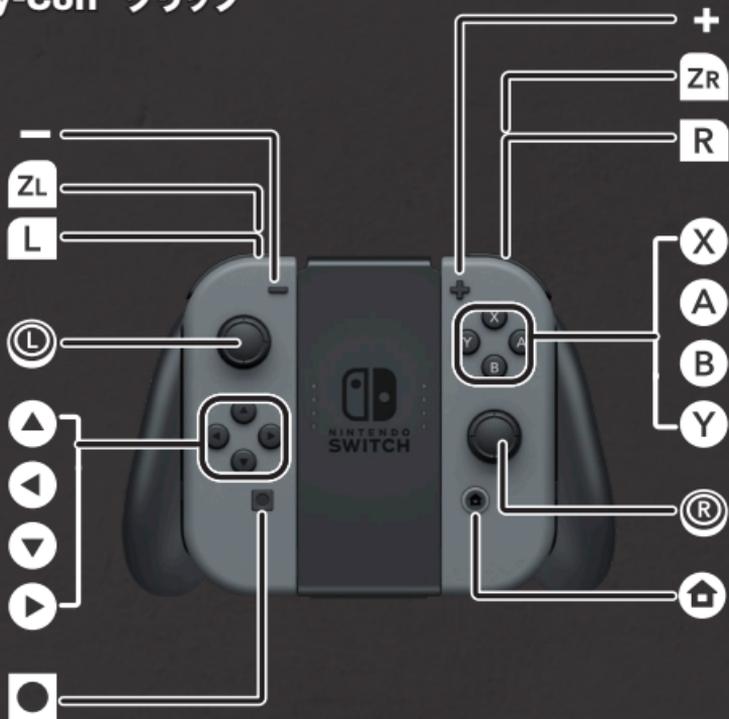
『NBA 2K19』のオンライン機能は、**2020年12月31日**までご利用いただけます。オンライン機能は、通知なしに内容の変更または提供の停止を行うことがあります。

詳しくはwww.nba2k.com/statusをご覧ください。

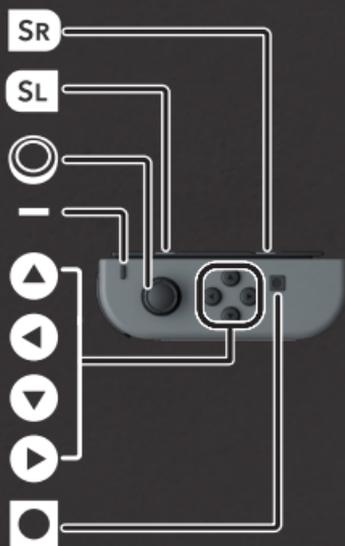
コントローラー

このマニュアルはJoy-Con™グリップと、横持ちのJoy-Con™ (L)、Joy-Con™ (R) について記載します。

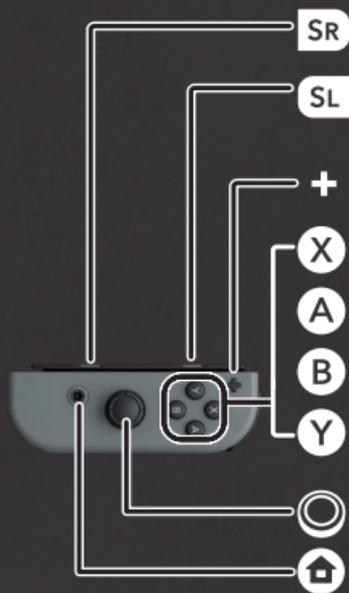
Joy-Con™グリップ



Joy-Con™ (L)



Joy-Con™ (R)



デフォルトの操作方法

Joy-Con™グリップ

アクション	操作
選手の移動	Ⓒ
ダッシュ	ZR
アイコンパス または アイコン切り替え	R
ポストアップ または 厳しいディフェンス/ディフェンスアシスト/ハードストップ	ZL
ロブパス/アリウープ または ブロック/リバウンド	X
ドリブルムーブ/シュート/パス または スティール/ハンズアップ/コンテスト	Ⓓ
非対応	Ⓓ を押す
バウンス/派手なパス または テイクチャージ	A
パス/タッチパス または 選手の切り替え (ボールに一番近い選手へ)	B
プレイを指示する/ピックコントロール または ダブルチーム	L
タイムアウト または インテンショナルファウル	-
ポーズ	+

デフォルトの操作方法

Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
選手の移動		
ダッシュ		
アイコンパス または アイコン切り替え	操作なし	操作なし
ポストアップ または 厳しいディフェンス/ディフェンスアシスト プロテクト/ハードストップ		
ロブパス/アリウープ または ブロック/リバウンド		
ドリブルムーブ/シュート/パス または スティール/ハンズアップ	操作なし	操作なし
非対応	 を押す	 を押す
バウンス/派手なパス または テイクチャージ		
パス/タッチパス または 選手の切り替え (ボールに一番近い選手へ)		
プレイを指示する/ピックコントロール または ダブルチーム	操作なし	操作なし
タイムアウト または インテンショナルファウル	操作なし	操作なし
ポーズ	-	+

操作方法

Joy-Con™グリップ

基本的なオフェンス	操作	基本的なディフェンス
選手の移動		選手の移動
プロコントロール: ドリブル/ シュート/パス		スティール/ハンズアップ
ポストアップ/プロテクト/ ハードストップ		厳しいディフェンス/ディフェ ンスアシスト
ダッシュ		ダッシュ
プレイを指示する/ピックコ ントロール		ディフェンス調整/ダブル チーム
アイコンパス		アイコン切り替え
パス/タッチパス		選手の切り替え (ボールに一 番近い選手へ)
バウンスパス (軽く押す)、派 手なパス (2回軽く押す)		テイクチャージ
シュート (押す)、ポンプフェ イク/ホップギャザー (軽く押す)、スピンシュート (2回軽く押す)		スティール (押す)、インテン ショナルファウル (長押し)
ロブパス (軽く押す)、アリウ ープ (2回軽く押す)		ブロック/リバウンド
ゲームプレイ HUD		ゲームプレイ HUD
オフェンスゲームプラン		ディフェンスゲームプラン
(試合中のコーチング) オフェンス戦略		(試合中のコーチング) ディフェンスセット
(試合中のコーチング) 選手交代		(試合中のコーチング) 選手交代

操作方法

Joy-Con™

基本的なオフェンス	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	基本的なディフェンス
選手の移動			選手の移動
プロコントロール: ドリブルムーブ/シュート/パス	操作なし	操作なし	スティール/ハンズアップ
ポストアップ/プロテクト/ハードストップ			厳しいディフェンス/ ディフェンスアシスト
ダッシュ			ダッシュ
プレイを指示する/ ピックコントロール	操作なし	操作なし	ディフェンス調整/ ダブルチーム
アイコンパス	操作なし	操作なし	アイコン切り替え
バウンスパス (軽く押す)、 派手なパス (2回軽く押す)			テイクチャージ
シュート (押す)、ポンプ フェイク/ホップギャザー (軽く押す)、スピンシュート (2回軽く押す)			スティール (押す)、イン テンショナルファウル (長押し)
ロパス (軽く押す)、ア リウープ (2回軽く押す)			ブロック/リバウンド
ゲームプレイ HUD	操作なし	操作なし	ゲームプレイ HUD
オフェンスゲームプラン	操作なし	操作なし	ディフェンスゲーム プラン
(試合中のコーチング) オフェンス戦略	操作なし	操作なし	(試合中のコーチング) ディフェンスセット
(試合中のコーチング) 選手交代	操作なし	操作なし	(試合中のコーチング) 選手交代

上級オフENSE

Joy-Con™グリップ

アクション	操作
ピックコントロール	Ⓒを長押しする。Ⓓでロールかフェードを選択し、Ⓒでピック方向を選択。
バウンスパス	Ⓐを軽く押す
オーバーヘッド/ロブパス	Ⓒを長押しする。Ⓓでロールかフェードを選択し、Ⓒでピック方向を選択。
派手なパス	Ⓐを2回軽く押す
アリウープ	ⓧを2回軽く押す
ドリブルピッチ/ハンドオフ	Ⓐを長押しして選択した味方をボールのもとに動かす。その選手がハンドオフの射程内に入るまで待つか、Ⓐを離して早めにパスを出す
走り込ませてパス	ⓧ長押しで、選択した味方をゴールにカットインさせる。その選手が射程内に入るのを待つか、ⓧを離して早めにパスを出す
フェイクパス	ⓧ + Ⓐ
ジャンプパス	Ⓨ + Ⓑ
ギブ&ゴー	Ⓑを長押しして、パスを出す選手のコントロールを維持。Ⓑを離すとボールが戻る
フットバックダンク/レイアップ、フィニッシュアリウープ (受け手を操作中)	Ⓨを長押しする
プロコントロールパス	Ⓡ + Ⓒ

上級オフENS

Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
ポジショナルブレイコール	操作なし	操作なし
オーバーヘッド/ロブパス	▲	Y
派手なパス	▶を2回軽く押す	Xを2回軽く押す
アリウープ	▲を2回軽く押す	Yを2回軽く押す
ドリブルピッチ/ハンドオフ	▶を長押しして選択した味方をボールのもとに動かす。その選手がハンドオフの射程内に入るまで待つか、▶を離して早めにパスを出す	Xを長押しして選択した味方をボールのもとに動かす。その選手がハンドオフの射程内に入るまで待つか、Xを離して早めにパスを出す
走り込ませてパス	▲長押しで、選択した味方をゴールにカットインさせる。その選手が射程内に入るのを待つか、▲を離して早めにパスを出す	Y長押しで、選択した味方をゴールにカットインさせる。その選手が射程内に入るのを待つか、Yを離して早めにパスを出す
フェイクパス	▲ + ▶	Y + X
ジャンプパス	◀ + ▼	B + ▲
ギブ&ゴー	▼を長押しして、パスを出す選手のコントロールを維持。▼を離すとボールが戻る	▲を長押しして、パスを出す選手のコントロールを維持。▲を離すとボールが戻る
ブットバックダック/レイアップ、フィニッシュアリウープ (受け手を操作中)	◀を長押しする	Bを長押しする

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
プロコントロールパス	操作なし	操作なし

上級ディフェンス Joy-Con™ grip

アクション	操作
移動	Ⓒ
ファストシャッフル	ZR + ZL + Ⓒ
スティール	Yを軽く押す
ブロック	X
リバウンド	X (ボールが空中にある時)
チャック/グラブ	Aを軽く押す
テイクチャージ	Aを長押しする
フロップ	Aを2回軽く押す
ディナイ	相手選手の近くでZLを長押しする
厳しいディフェンス	ZL
コンテスト	Ⓒを軽く弾く。
ドリブラーを囲う	ZLを倒し続ける
ハンズアップ	Ⓒを長押しする

アクション	操作
ディナイハンズアウト	◎を長押しする (オフボールディフェンス中)
ダブルチーム	Lを長押しする
アイコンダブルチーム	Lを軽く押し、ダブルチームの対象となる選手のアイコンを選び長押しする

上級ディフェンス Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
移動	◎	◎
ファストシャッフル	SR + SL + ◎	SR + SL + ◎
スティール	◀を軽く押す	Bを軽く押す
ブロック	▲	Y
リバウンド	▲ (ボールが空中にある時)	Y (ボールが空中にある時)
チャック/グラブ	▶を軽く押す	X
テイクチャージ	▶を長押しする	Xを長押しする
フロップ	▶を2回軽く押す	Xを2回軽く押す
ディナイ	相手選手の近くでSLを長押しする	相手選手の近くでSLを長押しする
厳しいディフェンス	SL	SL

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
ドリブラーを 囲う	相手選手の近くで SL を 長押しする	相手選手の近くで SR を長押 しする
コンテスト	操作なし	操作なし
ハンズアップ	操作なし	操作なし
ディナイハンズ アウト	操作なし	操作なし
ダブルチーム	操作なし	操作なし
アイコンダブル チーム	操作なし	操作なし

プロコントロール

プロコントロールを使用すると、さらに精度の高いオフェンス操作が可能になります。

プロコントロール: シュート

Joy-Con™ グリップ

アクション	操作
ジャンプシュート	○ を真下に倒してから離す (真上に倒せばバンクシュート)
ポンプフェイク	ジャンプシュートを開始した後、 すぐに ○ を離す
ランニング/フローターシュート (ミドルレンジでドライブ中)	○ を下に倒し続ける
ホップギャザー	立っている状態、またはドライブ中 に Y を軽く押す (○ でホップする方 向を決める)
スピングャザー	立っている状態、またはドライブ中に ZR を押しながら、 Y を2回軽く押す

アクション	操作
ノーマルレイアップ (ゴールヘドライブ中)	ドライブ中に \odot を左、右、上に倒し続ける (\odot でフィニッシュする手を決める)
ユーロステップレイアップ (ゴールヘドライブ中)	\odot をオフハンドの方向に長押ししながら、 Y を2回軽く押す
クレイドルレイアップ (ゴールヘドライブ中)	\odot をオフハンドの方向に長押ししながら、 Y を2回軽く押す
リバースレイアップ (ベースラインヘドライブ中)	ベースラインに近い手の方向に向けて \odot を長押しする
ツーハンドダンク (ゴールヘドライブ中)	ZR を押しながら、 \odot を上を倒し続ける
利き手/反対の手のダンク (ゴールヘドライブ中)	ZR を押しながら、 \odot をダンクしたい手の方向 (左/右) に倒したままにする
派手なダンク (ゴールヘドライブ中)	ZR を押しながら、 \odot を下を倒し続ける
ステップスルー	ポンプフェイク開始から終了までにもう一度 \odot を倒したままにする

プロコントロール: シュート Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
ジャンプシュート	操作なし	操作なし
ポンプフェイク	操作なし	操作なし
ランニング/フロ ーターシュート (ミドルレンジでド ライブ中)	操作なし	操作なし

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
ホップギャザー	立っている状態、またはドライブ中に L を軽く押す(C でホップする方向を決める)	立っている状態、またはドライブ中に B を軽く押す(C でホップする方向を決める)
スピングャザー	立っている状態、またはドライブ中に SR + L を2回軽く押す	立っている状態、またはドライブ中に SR + B を2回軽く押す
ノーマルレイアップ (ゴールヘドライブ中)	操作なし	操作なし
ユーロステップレイアップ (ゴールヘドライブ中)	C をオフハンドの方向に長押ししながら、 L を2回軽く押す	C をオフハンドの方向に長押ししながら、 B を2回軽く押す
クレイドルレイアップ (ゴールヘドライブ中)	C をオフハンドの方向に長押ししながら、 L を2回軽く押す	C をオフハンドの方向に長押ししながら、 B を2回軽く押す
リバーズレイアップ (ベースラインヘドライブ中)	操作なし	操作なし
ツーハンドダンク (ゴールヘドライブ中)	操作なし	操作なし
利き手/反対の手のダンク (ゴールヘドライブ中)	操作なし	操作なし
派手なダンク (ゴールヘドライブ中)	操作なし	操作なし
ジャンプ中のシュート変更	操作なし	操作なし
ステップスルー	操作なし	操作なし

プロコントロール: ドリブル

Joy-Con™ グリップ

アクション	操作
トリプルスレット ジャブステップ	Ⓒを弾く (左/右/上)
トリプルスレット ヘジテーション	ZRを押しながら、Ⓒを左/右に弾く
トリプルスレットサイズアップ	ZRを押しながら、Ⓒを上弾く
トリプルスレットスピンアウト	Ⓒを回す
トリプルスレットステップバック	ZRを押しながら、Ⓒを下に弾く
シグネチャー サイズアップ コンボ	Ⓒを上弾く
ヘジテーション (クイック)	Ⓒを右に弾く (右手でドリブル中)
ヘジテーション (エスケープ)	ZRを押しながら、Ⓒをボールハンドの方向に弾く
イン&アウト	ZRを押しながら、Ⓒを上弾く
クロスオーバー (フロント)	Ⓒを左に弾く (右手でドリブル中)
クロスオーバー (レッグスルー)	ZRを押しながら、Ⓒを左に弾く (右手でドリブル中)
クロスしてヘジテーションエスケープ	クロスオーバー、レッグスルー、ビハインドザバックを行った後、ボールを持つ手を切り替える前にすぐヘジテーションに繋げる
ビハインドザバック	Ⓒを下に弾く
スピン	Ⓒを時計回りに回転させ、すぐに離す (右手でドリブル中)
ハーフスピン	Ⓒを右から上に4分の1回転させ、すぐに離す (右手でドリブル中)

アクション	操作
ステップバック	ZR を押しながら、(R) を下に弾く

プロコントロール: シュート Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
トリプルショット ジャブステップ	操作なし	操作なし
トリプルショット ヘジテーション	操作なし	操作なし
トリプルショットサイズアップ	操作なし	操作なし
トリプルショットスピナウト	操作なし	操作なし
トリプルショットステップバック	操作なし	操作なし
ヘジテーション (クイック)	操作なし	操作なし
ヘジテーション (エスケープ)	操作なし	操作なし
イン&アウト	操作なし	操作なし
クロスオーバー (フロント)	操作なし	操作なし
クロスしてヘジテーションエスケープ	操作なし	操作なし

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
クロスオーバー (レッグスルー)	操作なし	操作なし
ビハインドザ バック	操作なし	操作なし
スピン	操作なし	操作なし
ハーフスピン	操作なし	操作なし
ステップバック	操作なし	操作なし

ポストシュート (ZL を押してポストアップ) Joy-Con™ グリップ

アクション	操作
ポストフック (ショートレンジ)	Ⓒを上に倒し続ける (Ⓒはニュートラル状態)
シミーフック	ZL を押しながら、Ⓒを上に倒し続ける (Ⓒはニュートラル状態)
ポストフェード (ショートレンジ外)	Ⓒを下、左、右に倒し続ける
ポストレイアップ	Ⓒを上に倒し続ける (Ⓒはゴール方向に倒した状態)
ステップスルーレイアップ	Ⓒをゴール方向に倒したままにする (Ⓒはゴール方向に倒した状態)
シミーフード	ZL を押しながら、Ⓒを左下か右下に倒し続ける (Ⓒはニュートラル状態)
ポンプフェイク	リストにあるシュートのうちのどれかを開始し、Ⓒを中央に戻す
アップ&アンダー/ステップスルー	ポンプフェイク開始から終了までにもう一度Ⓒを倒す

ポストシュート Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
ポストフック(シヨートレンジ)	操作なし	操作なし
シミーフック	操作なし	操作なし
ポストフェード(シヨートレンジ外)	操作なし	操作なし
ステップスルーレイアッブ	操作なし	操作なし
シミーフェード	操作なし	操作なし
ポンプフェイク	操作なし	操作なし
アッブ&アンダー/ステップスルー	操作なし	操作なし

ポストムーブ (押してポストアッブ) Joy-Con™ グリップ

アクション	操作
クイックスピン/フックドライブ	Ⓒを回す
フェイク	Ⓒをゴールと逆方向以外の任意の方向に弾く
ポストホップ	Ⓒをゴールから離れるように左か右に倒したまま、Yを軽く押す
ポストステップバック	Ⓒをゴールと逆方向に倒したまま、Yを軽く押す
ドロップステップ	Ⓒをゴールに向かって左か右に倒したまま、Yを軽く押す

ポストムーブ (押してポストアップ) Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
クイックスピン	操作なし	操作なし
フックドライブ	操作なし	操作なし
フェイク	操作なし	操作なし
ポストホップ	○をゴールから離れるように左か右に倒したまま、○を軽く押す	○をゴールから離れるように左か右に倒したまま、Bを軽く押す
ポストステップ バック	○をゴールと逆方向に倒したまま、○を軽く押す	○をゴールと逆方向に倒したまま、Bを軽く押す
ドロップステ ップ	○をゴールに向かって左か右に倒したまま、○を軽く押す	○をゴールに向かって左か右に倒したまま、Bを軽く押す

ディフェンス操作 Joy-Con™ グリップ

アクション	操作	状況
移動	○	常時
ファストシャッフル	ZR + ZL + ○	常時
スティール	Yを軽く押す	常時
ブロック	Xを軽く押す	常時
リバウンド	X (ボールが空中にある時)	常時

アクション	操作	状況
チャック/グラブ	A を軽く押す	常時
テイクチャージ	A を長押しする	常時
フロップ	A を2回軽く押す	オンボール ディフェンス中
厳しいディフェンス	ZL	オンボール ディフェンス中
ドリブラーを囲う	ZL を押したまま ○ をドリブラーに向け倒す。	オンボール ディフェンス中
コンテスト	○ を軽く押す	オンボール ディフェンス中
ハンズアップ	○ を任意の方向に倒し 続ける	オンボール ディフェンス中
ディナイボール	○ を任意の方向に倒し 続ける	オンボール ディフェンス中
ダブルチーム	L	常時

ディフェンス操作

Joy-Con™

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	状況
移動	○	○	常時
ファストシャッフル	SR + SL + ○	SR + SL + ○	常時
スティール	○ を軽く押す	B を軽く押す	常時
ブロック	△ を軽く押す	Y を軽く押す	常時

アクション	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	状況
リバウンド	 (ボールが空中にある時)	 (ボールが空中にある時)	常時
チャック/グラブ	 を軽く押す	 を軽く押す	常時
テイクチャージ	 を長押しする	 を長押しする	常時
フロップ	 を2回軽く押す	 を2回軽く押す	オンボール ディフェンス中
厳しいディフェンス	 を倒し続ける	 を倒し続ける	オンボール ディフェンス中
ドリブラーを囲う	 を押したまま  をドリブラーに向け倒す。	 を押したまま  をドリブラーに向け倒す。	オンボール ディフェンス中
コンテスト	操作なし	操作なし	非対応
ハンズアップ	操作なし	操作なし	非対応
ディナイボール	操作なし	操作なし	非対応
ダブルチーム	操作なし	操作なし	非対応

NBA 2K19 GAME CREDITS

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

LEAD ENGINEER

Andrew Marrinson

ART DIRECTOR

Joel Friesch

ENGINEERING

AI ENGINEERS

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

ENGINEERS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Scott Kohn
Katherine Hayton
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu

Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Mark Chatfield
Anish Ramaswamy
Igor Pevac
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Pujan Dave
Chi-Hao Kuo
Kemi Peng
Joe Nathan
John Walker
Ashwath Ramadas
Dhruva Seelin
Gabor Valasek
Anneliese Fang
Craig Stewart
Gabor Hodossy
Tianli Bi
Viktor Vad
Shubham Rastogi
Zeleng Zhuang
Ayush Mahotra
Marcus Pierce
Luan Haoqing
Emre Findik
Peilin Li
Asaf Geva

ENGINEER INTERNS

Xin Hu
Alex Longazo

TECH GROUP

DIRECTOR OF TECHNOLOGY

Tim Walter

LEAD LIBRARY ENGINEER

Ivar Olsen

LIBRARY ENGINEERS

Boris Kazanskii

Zhe Peng

Brian Ramagli

MAYA TOOLS SOFTWARE ENGINEER

Andras Jambori

TOOLS ENGINEER

Prajwal Manjunath

BUILD TOOLS ENGINEER

Nick Contini

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER

Jeff Thomas

SENIOR PRODUCERS

Asif Chaudhri

Erick Boenisch

Felicia Steenhouse

Ben Bishop

Zach Timmerman

Rob Jones

GAMEPLAY DIRECTOR

Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN

Jerson Sapida

Dion Peete

Jay Iwahashi

Jason Souza

Dan Indra

Joe Levesque

Abe Navarro

Jon Corl

Eric Dillard

Nino Samuel

Dan Bickley

Jesse Bean

Dave Zdyrko

Matt Underwood

Robert Nelson

Kurtis Hon

Michael Stauffer

Scott O'Gallagher

Charles Williams

Himanshu Vartak

Brett Hawkins

Ben Horne

Himanshu Vartak

Brett Hawkins

Shane Coffin

Peter Cornforth

Grant Wilson

Jesse Hamburger

Pierre Luc-Grenon

Jeff Schrader

Tamir Nadav

ART TEAM

CHARACTER LEAD

Ann Sidenblad

CHARACTER ARTIST

Evan Ahlheim

Tim Auer

Chris Darroca

Andy Foster

Winnie Hsieh

Yuki Yamamura

ADDITIONAL CHARACTER ART

Robert Barnes

3D SCANNING TECHNICIAN

Lourde Canavati

TECHNICAL ART LEAD

Stewart Graff

TECHNICAL ART

Walter Crouch

Crysta Frost

Joe Hultgren

Bugi Kaigwa

Tenghao Wang

CHARACTER TECHNOLOGY LEAD

Emre Yilmaz

TECHNICAL ART PRODUCTION

Michael Miller

ENVIRONMENT LEAD

John Lee

ENVIRONMENT ARTIST

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong
Alfonso Villar
Christian Cunningham

LIGHTING LEAD

Joe Clark

LIGHTING ARTIST

Randy Cooper

ADDITIONAL LIGHTING ART

Craig Schiller

ANIMATION DIRECTOR

Roy Tse

LEAD GAMEPLAY ANIMATOR

Eric Perrier

LEAD PERFORMANCE ANIMATOR

Derek Kurimoto

ANIMATION TECHNICAL LEAD

Jamie Wicks

ANIMATORS

Elias \"ELI\" Figueroa
Robert Firestone

ADDITIONAL ANIMATION

Mostafa Elsayed
David Ong
David Yuen

PERFORMANCE CAMERA

Jonathan Lyons

PERFORMANCE FACIAL LEAD

Joel Flory

PERFORMANCE FACIAL ANIMATION

Rhea Shetty
Jean Lin
Tyler Clapp
Gerald Green
Nick Malutama
Matthew Sweeney

PROP ARTIST

Roger Ridley

UI ART DIRECTOR

Herman Fok

UI ART LEADS

Justin Cook
Albert Carmona

UI ART PRODUCER

Jared Rubio Delamora

UI VISUAL DESIGN

Zhen Xiong Tan
Anthony Yau

USER INTERFACE

Quinn Kaneko
Jeffrey Davis
Andrew Michael Chin
David Lee
Myra Shadle
Jeffrey Davis
Myra Shadle
Frank Palmer
Ya Han Hsu

ADDITIONAL UI ART

Jason Rasmussen
Kelvin Wang
Jocelyn Barrios
Blake Landry

STUDIO ART DIRECTOR

Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCERS

Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang
Kyle Killian

FACE CAPTURE

Pixelgun Studio

SPECIAL THANKS

2K Mocap
Matt Chalwell
Chank Diesel
Lee Olsen
Tony Reynolds
Ezra Li Eismont
Alexander Sparks
Griffin One
Virtuos
XPEC Art Center
Original Force
2K Czech
Custom Tattoo Design
Graffiti South Africa

VC BUDAPEST

ENGINEERS

Andras Jambori
Gabor Valasek
Gabor Hodosi
Viktor Vad
Máté Pinczel

VC SOUTH

TECHNICAL DIRECTOR

Steve Ranck

CREATIVE DIRECTOR

Brian Silva

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

Chien Yu

PRODUCER

Rob Leach

ENGINEERS

Mike Bowman
Thang Nguyen
David Msika
Caleb Liu
Stephen Carrington
Kemi Peng
Jason Mooradian
Trent Snyder
Robert Rouhani
Samuel Flores

LEAD ARTISTS

Andrew Rai
Jordan Edell
Dale Henderscheid

QA TESTERS

Alec Jacques
Sophia Gold

OFFICE MANAGER

Lori Vermeer

SPECIAL THANKS

Chloe Xiu

VC AUDIO TEAM

AUDIO DIRECTOR

Joel Simmons

SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS

Daniel Gardopee

SR. AUDIO ENGINEERS

Todd Gunnerson
Randy Rivas

AUDIO ENGINEER

James Yanisko

SCRIPT WRITERS

Tor Unsworth
Rhys Jones

ADDITIONAL AUDIO

John Crysdale

AUDIO ASSISTANT

Mason Thomas

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION SUPPORT

Brian Buel

ADDITIONAL AUDIO POST

Casey Cameron
Paul Courselle
Mark Middleton

ADDITIONAL SCRIPT WRITING

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz

BROADCAST TEAM & VOICE TALENT

PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER

Kevin Harlan

COLOR ANALYSTS

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

SPECIAL GUEST

Bill Simmons
Kobe Bryant
Kevin Garnett

SIDELINE REPORTER

David Aldridge

STUDIO HOST

Ernie Johnson

STUDIO ANALYST

Shaquille O'Neal
Kenny Smith

PA ANNOUNCER

Peter Barto

PROMO ANNOUNCER

Jay Styne
Jimmy Hodson

SPANISH ANNOUNCERS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

G-LEAGUE ANNOUNCERS

Blake Suniga
Tim Swartz
Brian Banifatemi

G-LEAGUE PA ANNOUNCER

Mark Middleton

CHINESE ANNOUNCERS

Yi Yang
Jian Yang
Qun Su

CHINESE PA ANNOUNCER

Tony Chen

2KTV CAST**HOST & PRODUCER**

Rachel A. DeMita

LEAD CAMERA & EDITOR

Alan Palmer

GAME EXPERT & PRODUCER

Jonathan Smith

PRODUCER

Jessica Teuscher

EXECUTIVE PRODUCER

Joel Simmons

EDITOR & CAMERA

Rodney Johnson
David Park

EDITOR

Mary Dorochowicz

LEAD GRAPHICS

Jolan Wood

PRODUCTION ASSISTANT

Blake Suniga

2K EMCEE

Mason Thomas

AUDIO MIX

James Yanisko

ADDITIONAL CAMERA

Ian Levasseur

MyCAREER**CAST & CREW****STARRING****MyPLAYER/A.I.**

Philip Smithey

COREY HARRIS

Aldis Hodge

COACH STACKHOUSE

Michael Rapaport

BIG TUNNEY

Anthony Mackie

ZACH COLEMAN

Haley Joel Osment

COACH KELLER

Rob Huebel

MARCUS YOUNG

Mo'Nique

PAUL TATUM

Ricky Whittle

HOWIE CARTER

Blake Jenner

NIKKI DAVIS

Ginger Gonzaga

SHANGHAI COACH

Vic Chao

WEI LI

Allen Rowe

ZHANG TAN

Jason Ko

MARCIE SMITH

Meghan Lennox

JACKSON ELLIS

Will Blagrove

ATM

Sheldon Bailey

INDIANA STATE FAIR CARNY

George Kareman

RESTAURANT OWNER

Christian Papierniak

CHAUFFEUR

Evan deRouin

MAZE GIRL #1

Ally Quinn

MAZE GIRL #2

Aly Trasher

CHINESE FAN/CHINESE NEIGHBOR

Quint Ong

NICKYLE STRONG

Ser'Darius Blain

VERONIKA POWERS

Alanna Thompson

ASSISTANT COACH

Donathan Walters

CHARLIE SKIDDOES

Thomas Gelo

MARCO SPINELLI

Sullivan Jones

KAI DONALDSON

Khleo Thomas

DON DIEBOLD

Scott Perry

JESSIA SHEER

Kat Ann Nelson

ARLO CHARLES

Adam Shapiro

DR. JACOB RUBIN

Paul Ghiringhelli

RACHEL A. DEMITA AS HERSELF**RONNIE 2K AS HIMSELF****FLOYD THE BARBER**

Todd Anthony

FOOT LOCKER EMPLOYEE

Joel Ferreira-Clifton

NBA STORE EMPLOYEE

Tyler Idowu

ALLEY-OOPS TATTOO EMPLOYEE

Lyndsy Kail

SWAG'S EMPLOYEE

Caitlin McGinty

BOOST STAND EMPLOYEE

Heather Gordon

GATORADE FUEL STATION EMPLOYEE

Austin Simon

WHEELS EMPLOYEE

Danielle O'Dea

MyTEAM SHOP EMPLOYEE

Ray Carbonel

SPECIAL EVENT STAFFER

Sheila Cuaderno

REPORTERS

Evan deRouin

Alexandra Grant

Christian Papierniak

NBA STARS

Kareem Abdul-Jabbar as Himself

Shaquille O'Neal as Himself

Anthony Davis as Himself

Giannis Antetokounmpo as Himself

Ben Simmons as Himself

PRODUCTION

DIRECTOR

Christian Papierniak

PRODUCTION MANAGER

Evan deRouin

WRITTEN BY

Adam Hoetzel

STORY BY

Christian Papierniak

EDITOR

Camille Thoman

DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY

Rich Paisley

1ST ASSISTANT CAMERA OPERATOR

Mike Dumin

CAMERA OPERATOR (2ND UNIT)

Dave Daniel

1ST ASSISTANT CAMERA OPERATOR

(2ND UNIT)

Lee Jordan

KEY GRIP

Orlando Orona

GRIP (2ND UNIT)

Todd Kuhn

SCRIPT SUPERVISOR

Chloe Williams

PRODUCTION INTERN

Anker Fanoe

CASTING BY

Caldwell/Kostenbauder Casting

ADDITIONAL WRITING & EDITING

Ben Bishop

ADDITIONAL WRITING

Dan Indra

MyGM: THE SAGA CONTINUES

WRITER

James Marceda

STORY BY

Erick Boenisch

DIRECTED BY

John Walker

2K MOTION CAPTURE DEPARTMENT

SUPERVISOR

David Washburn

PERFORMANCE CAPTURE STAGE MANAGER

Anthony Tominia

SENIOR TECHNICAL/PRODUCTION MANAGER

David Voci

ASSOCIATE PRODUCTION MANAGER

Michelle Hill

TECHNICAL LEAD

Nateon Ajello

PIPELINE ENGINEER

Charles Harris III

ASSISTANT DIRECTOR

Alexandra Grant

ASSOCIATE PRODUCER

Marilyn Escobar

STAGE TECHNICIAN II

Emma Castles

Jeremy Schichtel

STAGE TECHNICIAN I

Roy Matos

Michael Listo

Lance Mitchell

STAGE BUILDER

Viqui Peralta

PRODUCTION SPECIALIST II

Ryan Girard

Jose Gutierrez

Gil Espanto

PRODUCTION SPECIALIST I

Nihal Rashinkar
Jennifer Mullaly
Leonardo Quert

RESEARCH AND DEVELOPMENT

J. Mateo Baker

TECHNICAL MANAGER

Nateon Ajello

MOTION CAPTURE STAGE BUILDER

Viqui Peralta

MOTION CAPTURE SPECIALIST II

Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

MOTION CAPTURE SPECIALIST I

Jeremy Wages
Michelle Hill

AUDIO ENGINEERS

Daniel Morales
Kyle Renteria

MAKE-UP ARTISTS

Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones
Arielle Abelon

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardez
Cody Flowers
Travis Neuroth
Italo Robinson
Logan "Lomo Saltado" Emerson
Dylan Reeves

ADDITIONAL AUDIO**ARENA ORGAN, BEATS**

Music, & Additional

IN-GAME MUSIC

Casey Cameron

STUDIO SHOW MUSIC

Cody Mills

BEAT MACHINE MUSIC

Gramoscope Music

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT

Christopher Jones

PLAYER CHATTER

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

ADDITIONAL PLAYER CHATTER

Kevin Gu
Yu Gu
Evan Li
Ryan Wang
Zongye Yang

ADDITIONAL REFEREE

Tianyi Yang

SPECIAL THANKS

Red Rowdies

CROWD CHATTER

Kelsie Lahti
Ashley Landry
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Wilster Phung
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp

2K

PRESIDENT

David Ismailler

CHIEF OPERATING OFFICER

Phil Dixon

SVP, SPORTS OPERATIONS

Jason Argent

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT

Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT

Josh Atkins

CREATIVE DIRECTORS

Joe Quadara
Jonathan Pelling
Francois Giuntini

DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES

Robert Clarke

SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION

Jack Scalici

SR. DIRECTOR OF STORY AND CREATIVE DEVELOPMENT

Chad Rocco

SR. MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION

Josh Orellana

CREATIVE PRODUCTION COORDINATOR

William Gale

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS

Cathy Neeley
Megan Grunenwald-Rohr

CREATIVE DIRECTOR

Mike Read

CAPTURE SERVICE LEAD

Luke McCarthy

SR. CAPTURE SPECIALIST

Dana Koerlin

SR. RESEARCH ANALYST

David Rees

USER RESEARCH MANAGER

Francesca Reyes

LEAD USER RESEARCHER

Gina Smith

CREATIVE DIRECTOR

Julian O'Neal

2K MARKETING TEAM

VP OF MARKETING

Alfie Brody

DIRECTOR OF MARKETING

Alan Ho

SR. BRAND MANAGERS

Andrew Blumberg
William Inglis

ASSOCIATE MARKETING MANAGERS

Jessica Perez
Michael Howard

NBA 2K CONTENT COORDINATORS

Jared Daye
Josh Tadlock

NBA 2K GRAPHIC DESIGN COORDINATOR

Sarah Wawrzynowski

VP OF COMMUNICATIONS

Cori Barrett

SR. COMMUNICATIONS MANAGER

Ryan Peters

DIRECTOR, DIGITAL MARKETING

Ronnie Singh

ASSOCIATE CONSUMER ENGAGEMENT MANAGER

Joshua Lander

SR. DIRECTOR, MARKETING

Jackie Truong

PROJECT MANAGER

Heidi Oas

MARKETING PRODUCTION MANAGER

Ham Nguyen

PRODUCTION DESIGNER

Nelson Chao

SR. GRAPHIC DESIGNER

Christopher Maas

GRAPHIC DESIGNER

Chris Cratty

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION

Kenny Crosbie

**ASSOCIATE VIDEO,
PRODUCTION MANAGER**

Nick Pylvanainen

VIDEO EDITOR / MOTION**GRAPHIC DESIGNER**

Michael Regelean

VIDEO EDITORS

Shane McDonald

**JR. VIDEO EDITOR/CAPTURE
SPECIALIST**

Evan Falco

WEB DIRECTOR

Nate Schaumberg

SR. WEB DESIGNER

Keith Echevarria

SR. WEB DEVELOPER

Gryphon Myers

WEB PRODUCER

Tiffany Nelson

DIRECTOR, CHANNEL MARKETING

Anna Nguyen

CHANNEL MARKETING MANAGER

Marc McCurdy

CHANNEL PROJECT MANAGER

Dustin Choe

PARTNER MARKETING SPECIALIST

Kelsie Lahti

SR. DIRECTOR OF EVENTS

Leslie Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER

David Iskra

EVENT TECH MANAGER

Mario Higareda

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE

Ima Somers

CUSTOMER SERVICE MANAGER

David Eggers

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR

Mike Thompson

CUSTOMER SERVICE LEAD

Crystal Pittman

**SENIOR CUSTOMER
SERVICE ASSOCIATES**

Alicia Nielsen

Ryosuke Kurosawa

Dominic Hurton

**SR. DIRECTOR
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Jessica Hopp

**SR. MANAGER
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Greg Brownstein

**ASSOCIATE MANAGER
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Ashley Landry

**SR. COORDINATOR
PARTNERSHIPS & LICENSING**

Megan Reyes

**MANAGER, MUSIC
PARTNERSHIPS & LICENSING**

David Kelly

2K OPERATIONS**SVP, SR. COUNSEL**

Peter Welch

VP, BUSINESS AFFAIRS

Jerry Wang

COUNSEL

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

VP, PUBLISHING OPERATIONS

Steve Lux

DIRECTOR OF OPERATIONS

Dorian Rehfield

SR. DIRECTOR OF ANALYTICS AND DATA SCIENCE

Mehmet Turan

DATA ANALYST

Mo Lin

MANAGER, GAME ANALYTICS

Kyle Bishop

DIRECTOR OF MONETIZATION

Dennis Ceccarelli

LIVE OPS PRODUCT MANAGER NBA 2K

Andrew Birdsall

SR. USER RESEARCH ANALYST

David Rees

DATA ANALYTICS MANAGER

Alvin Li

DATA SCIENTIST

Robin Luo

STRATEGY ANALYST

Benjamin Simonett

PARALEGAL

Xenia Mul

2K IT**SR. DIRECTOR, 2K IT**

Rob Roudebush

TECHNICAL DIRECTOR

Russell Mains

SR. IT MANAGER

Bob Jones

SR. SYSTEMS ENGINEERING MANAGER

Jon Heysek

SR. NOC MANAGER

Vaclav Dolezal

SR. IT MANAGER

Lee Ryan

ONLINE MANAGER

Scott Darone

NETWORK ENGINEERS

Don Claybrook

Fernando Ramirez

SR. SYSTEMS ENGINEER

Petr Fiala

SYSTEMS ENGINEERS

Joseph Davila

Manish Patel

Michal Bernat

Peter Pribylinec

Radek Trojan

HELPDESK SUPERVISOR

Scott Alexander

SYSTEMS ADMINISTRATORS

Davis Krieghoff

Joseph Thompson

Tareq Abbassi

IT SUPPORT SPECIALIST

Brandon McMurray

Christopher Smith

IT ANALYST

Michael Caccia

2K INTERNATIONAL PUBLISHING**VP PUBLISHING, OPERATIONS**

Murray Pannell

DIRECTOR, INTERNATIONAL MARKETING AND COMMUNICATIONS

Jon Rooke

HEAD OF INTERNATIONAL BRAND MARKETING

David Halse

SENIOR INTERNATIONAL BRAND MANAGER

Carly Drew

INTERNATIONAL JUNIOR BRAND MANAGER

James Dodd

HEAD OF INTERNATIONAL COMMUNICATIONS

Wouter van Vugt

**INTERNATIONAL
COMMUNICATIONS MANAGER**

Amy White

**INTERNATIONAL COMMUNITY
& SOCIAL EXECUTIVE**

Dan Warren

**2K INTERNATIONAL
PRODUCT DEVELOPMENT**

INTERNATIONAL PRODUCER

Mark Ward

**2K INTERNATIONAL
CREATIVE SERVICES**

**DIRECTOR OF CREATIVE
SERVICES & LOCALIZATION**

Nathalie Mathews

LOCALIZATION PROJECT MANAGER

Cara Lacey

**LOCALIZATION AND CREATIVE
SERVICES ASSISTANT**

Matt Lamplugh

SR. DESIGN MANAGER

Tom Baker

GRAPHIC DESIGNER

James Quinlan

VIDEO CONTENT EDITOR

Barney Austin

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word

Robert Böck

Synthesis Iberia

Synthesis International srl

**2K INTERNATIONAL
TERRITORY MARKETING
AND COMMUNICATIONS**

Adam Perry

Agnès Rosique

Alison Gram

Belinda Crowe

Ben Seccombe

Callum Cuming

Carlo Volz

Carlos Villasante

Caroline Rajcom

Dave Blank

Dennis de Bruin

Gemma Woolnough

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Julien Brossat

Matt Gardner

Maria Martinez

Mikey Foley

Roger Langford

Sandra Mauri

Sandra Melero

Sean Phillips

Shelly van Seventer

Simon Turner

Stefan Eder

Warner Guinée

Yoona Kim

Zaida Gómez

**TAKE-TWO INTERNATIONAL
OPERATIONS**

Kevin Smith

Phil Anderton

Nisha Verma

Richard Kelly

2K ASIA

GENERAL MANAGER

Jason Wong

MARKETING DIRECTORS

Diana Tan

Tracy Chua

SR. MARKETING MANAGER

Daniel Tan

**ASSOCIATE MARKETING
MANAGER**

Rohan Ishwarlal

SR. PRODUCT EXECUTIVE

Hannah Tan

PRODUCT EXECUTIVE

Wayne Ng

MARKETING ASSISTANT

Howard Chan

CHINA MARKETING MANAGER

Leo Li

**JAPAN MARKETING
MANAGER**
Kyoko Fuke

**JAPAN MARKETING
ASSISTANT**
David Anderson

**KOREA MARKETING
ASSISTANT**
Park Sangmin

SR. LOCALIZATION MANAGER
Yosuke Yano

**LOCALIZATION
COORDINATORS**
Pierre Guijarro
Mao Iwai

TAKE-TWO ASIA

OPERATIONS
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Yuki Suhara

BUSINESS DEVELOPMENT
Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Hyun Jookyoung
Felix Ng
Dustin Zhao

2K QUALITY ASSURANCE

**SR. VICE PRESIDENT OF
QUALITY ASSURANCE**
Alex Plachowski

QUALITY ASSURANCE DIRECTOR
Scott Sanford

**QUALITY ASSURANCE SENIOR TEST
MANAGER**
Jeremy Ford

**QUALITY ASSURANCE TEST
MANAGER - SUPPORT TEAMS**
Michael Weber

PROJECT LEAD
Luis Nieves

**LEAD TESTERS -
SUPPORT TEAMS**
Nathan Bell
Jordan Wineinger
Bill Lanker
Ashley Fountaine
Timothy Erbil

ASSOCIATE LEAD TESTERS
Philip Lui
James Schindler
Robert Marrazzo
Tim Parham
Charlene Artuz
Ana Garza
Ezra Paredes
Hugo Dominguez

SENIOR TESTERS
Anthony Wair
Eduardo Bancud
Taylor Galauska
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Robert Klemppner
David Dalie
Douglas Reilly
Zachary Little
Brian Reiss
Jessica Mitchell
Joshua Brown-Sage
Sommer Sherfey
Tyler Redmann

QUALITY ASSURANCE TESTERS
Kameron Burrell
Malcolm Jackson
Annastasia Larsen
Landen Scott
Chad Morton
Anthony Morrow
Sean Wakeham
James Robinson
Darwin Layco
Alexis White
Glenn Mirafior
Ian Evans
Eduardo Perez
Dylan Garcia
Edward Niecikowski

Richard Pugh
Shavawn G. Washington
Domingo Rosa
Connor Milne
James Barnes
Mark King
Austin Kim
Prescott Datuin
Julian Molina
Wenceslao Concina
Albert Song
Alex Washburn
Armando Prescott
Benjamin Henson
Blake Parham
Brandon Beltran
Brandon Carroll
Brandon Matassa
Brendan Feazell
Brendan Rudnick
Carson Askew
Christian Ramos
Christopher Mejia
Christopher Palmar
Chris Zambrano
CJ Anzures
Clarissa Asam
Cody McKeon
David Laboy
Dominic Ginter
Donald Erwin
Genaro Siciliano
Grace Gratton
Heraclio Arias
Isiah Scott
Jade Dabu
Jalen Brown
Jerico Javier
Greg Ereno
John Ramos
Jovanna Marquez
Justin Martinez
Kalaiku Nuuanu
Kaitlynn Thornton
Lo Daniels
Lucy Branch
Marco Brown
Marisa Ghilarducci
Mary Manno
Merrix Murphy
Michael Denman
Michael Schnuckel
Nick Vizcarra
Omar Moreno
Patrick Taddeo
Richard Henderson
Rodney Carden

Sidney Fackrell
Steven Smigulec
Taylor McKinnon
Todd Thomas
Tyler Towne
Wei Guan
William Patterson
Zach Akre
Zachary Dary

SPECIAL THANKS

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Chuck Baker
Robert Young
Candice Javelonar
Jeremy Richards

2K INTERNATIONAL **QUALITY ASSURANCE**

LOCALIZATION QA MANAGER

José Miñana

MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

LOCALIZATION QA SENIOR LEAD

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Elmar Schubert

LOCALIZATION QA LEADS

Adriana Cervantes
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

LOCALIZATION QA ASSOCIATE LEAD

Manuel Aguayo

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIAN

Christopher Funke
Daniel Im
Pablo Menéndez
Sarah Dembet
Timothy Cooper

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Alessandra Mazzarella
Alexander Onesti
Antoine Grelin
Benny Johnson
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriele Cesarini
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Jean-Luc Brebant
Jorge Abello Garcia
Julien Cohen
Julio Calle Arpon
Koso Suzuki
Luca Panaccione
Luca Rungi
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramón
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Stefania L. Monaco
Toni López
Yury Fesechka

2K CHENGDU QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR
Zhang Xi Kun

QA MANAGER
Steve Manners

QA LEADS
Gao You Ming
Huang Cheng

QA ASSOCIATE LEAD
Wang Yi Min

QA SENIOR TESTERS
Liu Ya Qin

Luo Tao
Zhuo Yu
QA TESTERS

Chen Feng
Chen Ji Zhou
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Huang Hua
Long Fu Yu
Tian Meng Qi
Zhang Yong Bin
Zhao Ju Hao
Fan Hao Ran
Song Lu Yao
Gong Yi Ren
Wu Jiang Qiao
Xu Shuang Yao
Zhang Wei
Zhang Ran
Wang Li Hao
Zhang Hua Rui
Dai Tian Hao
Sun Xu"
Hou Chong
Wu Xiao Li
Zhang Xiao Peng
Xian Jia Ren
Zhang Meng
Tang Ze Cheng
Ding Jia Zhou
Zhao Xu Shuang
Wan Cheng Chen

2K CHENGDU LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

QA MANAGER
Du Jing

PROJECT LEAD
Zhu Jian

LEAD QA TESTERS
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

SENIOR QA TESTERS
Kan Liang
Hyunmin Cho
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng

QA TESTERS
Zhao Yu
Wang Ce

Tan Liu Yang
Li Ling Li
Zhao Jin Yi
Chen Xue Mei
Zhang Yi Hang
Tong Yi Feng
Tian Qi Feng
Xu Le Le
Yang Pei Xi
Li Zong Yu
Zhou Ying Ying

IT ENGINEERS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng
Zheng Xing

SPECIAL THANKS

Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Wang He Fei
Li Hua
Zhang Pei

FOX STUDIOS

Rick Fox
Victoria Fox

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRESIDENT, GLOBAL PARTNERSHIPS

Salvatore LaRocca

SENIOR VICE PRESIDENT LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Hrishi Karthikeyan

SENIOR MANAGER, LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Vince Kearney

SENIOR VICE PRESIDENT GLOBAL PARTNERSHIPS

Matt Holt

SENIOR DIRECTOR GLOBAL PARTNER- SHIPS

Adrienne O'Keeffe

MANAGER GLOBAL PARTNERSHIPS

Mary O'Laughlin

COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS

Hartley Opolinsky

COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS

Hartley Opolinsky
Daniel Lupin

MOTION CAPTURE TALENT

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

BASKETBALL TALENT

Hameed Ali
Ismail Ali
Cortez Barrett
C.J. Brown
Dejon Burdeaux
Aaron Cameron
Lydell Cardwell
Pierre Carter
Jalani Davis
James Davis
Cody Demps
John Dickson
Robert Duncan
Josh Fox
Brian Goins
Darius Graham
Arel Hennings
Allen Huddleston
Tyler Idowu
U.C. Iroegbu
Warren Jackson
Theo Johnson
Tony Johnson
Carson Mack
Mikh McKinney
Devin Murphy
Tyree Murray
Scott O'Gallagher
Alex Okafor
Michael Onyebalu
Jeffrey Parker
Darrell Polee
Joey Rodriguez
Ameer Shamsud-Din
Angelo Sharpless
Austin Simon

Richard J. "@foreveriball" Starling
Joshua Sykes
Ryan Sypkens
T.J. Viney
Shawn Ward
Devin "@ten000hours" Williams
Kenny Woodard
Roshun Wynne, Jr.
Sammy Yeager

STREET DUNKERS

Myree "Reemix" Bowden
Jordan Kilganon
Jeff Remington
Angelo Sharpless

PARK DANCERS

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

TRAMPOLINE TALENT

Eddie Johnson
Davaughn Martin

BICYCLE TALENT

Pete Brandt

SCOOTER TALENT

Ryan Myers

SKATEBOARD TALENT

Rob Ferguson

SPECIAL THANKS

Dakarai Allen
Brandon "BDot" Armstrong
Grayson "The Professor" Boucher
Billy "Dunkademics" Doran
Chuks Iroegbu
Davion Mize
Ryan Sypkens
Larry Wickett

VISUAL CONCEPTS

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox

Steve Glickstein
Scott Patterson
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel
Marketing Team
Sjobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Ursula Baker
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
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
Christina Vu
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Kate Stricker
Karla Duarte
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Danielle Williams
Ariel Owens-Barham
Nicole Hillenbrand
Megan Grunenwald-Rohr
Jessica Hurst
Ross Graber
Jacqui Ratley
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Andre Key
John Markisch
Access Communications
Operation Sports
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Dave Mianowski

Erin Schauble
Marco Carrillo
Zachary Romer
Brandon Harter
Richard Pugh
Shavawn G. Washington
Josh Cheung
The Lee Family

Published by 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc. All trademarks are the property of their respective owners. The names and logos of all arenas are trademarks of their respective owners and are used by permission. Certain trademarks used herein [or hereon] are properties of American Airlines, Inc. used under license to 2K Sports. All rights reserved. Copyright 2018 by STATS LLC. Any commercial use or distribution of the Licensed Materials without the express written consent of STATS LLC is strictly prohibited. Basketball Equipment Supplied by Gared Sports, the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Localization tools and support provided by XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse and the Bankers Life Fieldhouse logo are trademarks owned by CNO Financial Group, Inc. and are used by permission.

Uses Simplygon (TM), Copyright (c) 2018 Donya(TM) Labs AB Portions of this software are Copyright (c) 2014, Pablo Fernandez Alcantarilla, Jesus Nuevo. All Rights Reserved
Emoji provided free by <http://emojione.com>

The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. Copyright 2018 NBA Properties, Inc.
All Rights Reserved.

限定ソフトウェア保証—ライセンス契約

本限定ソフトウェア保証およびライセンス契約（「本契約」）は定期的に更新されることがあり、最新版は www.take2games.com/eula（「ウェブサイト」）にアップロードされます。本契約の更新版がアップロードされたから本ソフトウェア製品のご使用を続けられる場合、更新版の規定事項に同意されたものとみなされます。「本ソフトウェア製品」とは、本契約に同梱されているすべてのソフトウェア、付帯する取扱説明書、パッケージおよびその他の印刷物、ファイル、電子のものもしくはオンラインのコンテンツもしくはドキュメンテーション、およびこれらのソフトウェアおよび関連素材のコピーすべてを意味します。本ソフトウェアはライセンス契約されたものであり、販売されたものではありません。本ソフトウェア製品を開封、ダウンロード、インストール、コピー、または本ソフトウェア製品に同梱されているソフトウェアおよびその他の素材を使用した場合、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE社（「ライセンサー」）に対する本契約の内容、www.take2games.com/privacy のプライバシーポリシー及び www.take2games.com/legal の利用規約に同意したものとみなされます。本契約の内容に同意しただけの場合、本ソフトウェアの開封、ダウンロード、インストール、コピー、使用を禁じます。

ライセンス契約

本契約の規定事項および条件下において、ライセンサーはお客様に、本ソフトウェア製品のドキュメンテーションにおいて特に規定がない限り、本ソフトウェア製品一式を特定の1台のゲームプラットフォーム（例：コンピューター、モバイル機器もしくはゲーム機本体）において、ゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する非独占的な、譲渡不可能な、限定的な取消可能な権利およびライセンスを許諾します。お客様に対するライセンス権利の許諾は、お客様が本契約の規定を遵守していることが条件となります。本契約下でお客様に許諾されるライセンスの有効期間は、お客様が本ソフトウェア製品をインストールされるか、その他の形で利用された日時を開始され、お客様による本ソフトウェア製品の破棄、もしくは本契約の解除のうち、早い方の日時に終了するものとします。（以下参照）お客様はライセンス契約下で本ソフトウェア製品の使用権を売却されるのではなく、許諾されるのであり、お客様は本ソフトウェア製品のコピーおよび所有権が移譲もしくは付与されるものではなく、本契約が本ソフトウェア製品の権利の売却ではないことに同意されたものとみなされます。すべての著作権、商標、企業秘密、商号、所有権、特許、商品名、コンピューターコード、視聴覚エフェクト、テーマ、キャラクター、キャラクター名、シナリオ、会話内容、設定、

美術、効果音、楽曲および道德的権利、およびに本ソフトウェア製品に関するその他のあらゆる権利、所有権および利権はライセンサーに帰属します。本ソフトウェア製品は米国の著作権法と商標法、および世界各地で適用される法および条約によって保護されています。本ソフトウェア製品はライセンサーからの事前の書面による承諾なしでは、全部もしくは一部に限らず、複製したり、再配布することは認められません。全部もしくは一部に限らず、いかなる方法もしくは媒介物でも本ソフトウェア製品をコピー・複製・再配布した者は著作権法を意図的に犯すことになり、米国もしくは在住している国家において民事的・刑事的処罰の対象となります。米国における著作権法違反は法定刑として違反事例1件あたり最大15万ドルの罰金が科せられます。本ソフトウェア製品には一部、ライセンス下で使用されている内容が含まれており、本契約に対する違反事例の際はライセンサーのライセンサーも自らの権利を保護する措置をとる可能性があります。本契約においてお客様への許諾が明示されていないあらゆる権利はライセンサーおよび必要に応じそのライセンサーに帰属します。

ライセンス契約の条件

お客様は以下の事項に同意されたものとみなされます：

- 本ソフトウェア製品を商用目的で利用しないこと。
- ライセンサーによる事前の書面による許諾なしでは、あるいは本契約に明示されている方法で許諾を得ない限りは、本ソフトウェア製品および本ソフトウェア製品のコピーを配布したり、リースしたり、ライセンスしたり、売却したり、賃貸したり、兌換紙幣に換金したりその他の方法で移譲したり配布したりしないこと、ただし、バーチャル製品もしくはバーチャル通貨（以下に定義）を含むが、これらに限定されるものではありません。
- (本契約内で明示されている以外の形態で)全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のコピーを作成しないこと。
- 本ソフトウェア製品のコピーを不特定多数のユーザーが使用もしくはダウンロードできる形態でネットワーク上で提供しないこと。
- 本ソフトウェア製品もしくは本契約によって明示されている以外の形態で、オンラインでの使用を目的として、本ソフトウェア製品をネットワーク上で使用しないインストールしたり、同時に複数のコンピューターもしくはゲーム機本体にインストールしたりしないこと。
- 本ソフトウェア製品を同梱のゲームカートリッジから実行する必要性を迂回する目的で、本ソフトウェ

ア製品をハードディスクもしくはその他の記憶装置上にコピーしないこと（実行を効率化するためにインストール時に本ソフトウェア製品自体によって作成された全部もしくは一部のコピーは除く）。

- 本ソフトウェア製品をコンピュータゲーム・センターもしくはその他の施設において使用したりコピーしたりしないこと。ただし、ライセンスが本ソフトウェア製品の商用目的での使用を可能にするために施設に対するライセンス契約を提示する場合はあります。
- 全部もしくは一部に限らず、本ソフトウェア製品のリパース・エンジニアリング、デコンパイル、表示、上演、逆アセンブルを行ったり、本ソフトウェア製品に基づいた派生物を作成したり、それ以外の方法で本ソフトウェア製品を改変したりしないこと。
- 本ソフトウェア製品上もしくは本ソフトウェア製品内に表示されている所有権に関する表示、マークやラベルを削除したり改変したりしないこと。
- 他のユーザーによるソフトウェアのオンライン機能の使用およびプレイを制限もしくは阻止しないこと。
- チートもしくはボット、スパイダーまたはソフトウェアのオンライン機能に関連したその他のプログラムを無許可で使用しないこと。
- ソフトウェアのオンライン機能の利用規約、ポリシー、ライセンス、もしくは規範を遵守すること。
- 米国の輸出法や規制、米国の経済制裁、その他の法律や規制、もしくは本ソフトウェア製品を入手した国家の法律により、ソフトウェアの供与が禁止されている国家の国内に本ソフトウェア製品を（直接、間接を問わず）移送、輸出、再輸出しないこと、それ以外の方法でそれらの法もしくは規制（改正が入る可能性もある）に違反しないこと。

デジタルコピーを含む特別要素および/またはサービスへのアクセス: ソフトウェアの起動、デジタルコピー、特定のアンロック要素、ダウンロードもしくはオンラインなどの特別コンテンツ、サービスまたは機能（「特別要素」と総称）などへアクセスするには、ソフトウェアのダウンロード、固有シリアルコードの償還、ソフトウェアの登録、サードパーティまたはライセンスによるサービスにおけるメンバーシップ（関連利用規約への同意を含む）などが必要となる可能性があります。特別要素へのアクセスは、各シリアルコードにつき、シングルユーザーアカウント（以下に定義）に限定されており、特別の定めのない限り、特別要素へのアクセスは譲渡、販売、リース、ライセンス、賃貸、交換バーチャル通貨への換金あるいは別のユーザーによって再登録することはできません。本規定は、本契約書内のすべての規定に優先します。

あらかじめ記録されたコピーライセンスの譲渡: ソフトウェアおよび付帯するドキュメンテーションのコピー

（履歴やバックアップ用のコピーを含む）、および本ソフトウェア製品および付帯するドキュメンテーションのいかなる部分：要素を一切手元に残さない場合、かつ譲渡対象者が本契約内容に同意した場合に限り、あらかじめ記録された本ソフトウェア製品の物理的コピー一式および付帯するドキュメンテーションを恒久的に他者に譲渡することが認められます。あらかじめ記録されたコピーライセンスの譲渡には、本ソフトウェア製品のドキュメンテーションに記載されている具体的な手順の順守が必要です。この契約に明示されている条件を満たしているか、ライセンスによる事前の書面の同意がある場合を除き、本ソフトウェアは譲渡、販売、リース、ライセンス、賃貸、バーチャル通貨やバーチャル製品への換金を行えません。単一使用のシリアルコードがなければ利用できないコンテンツを含む特別要素は、いかなる場合においても譲渡することはできず、インストールされたソフトウェアのコピーが削除された、あるいはあらかじめ記録されたコピーをユーザーが利用できなくなった場合、動作を停止することがあります。また、本ソフトウェアは個人での使用のみを目的としています。上記にかかわらず、本ソフトウェアのプレリリース版コピーはすべて譲渡することができません。

技術的な防護措置: 本ソフトウェア製品には、本ソフトウェア製品へのアクセスの制限、特定機能またはコンテンツへのアクセスの制限、無許可でのコピー作成の防止、それ以外の方法によって本契約が認める限定的な権利およびライセンスを逸脱する行為を防止するための措置が含まれている可能性があります。この措置には統合ライセンス管理、製品のアクティベーション、その他のソフトウェアセキュリティ技術、および本契約の違反を含む本ソフトウェアまたは本ソフトウェアの一部もしくはコンポーネントへの無許可アクセス、使用、コピーを防止するための日付、時間、アクセスもしくはその他の操作、カウンター、シリアルナンバーおよび/または、その他のセキュリティデバイスによるモニタリングを含むが、これに限定されることはありません。ライセンスは、お客様のソフトウェアの使用を監視する権利をいかなる場合においても留保します。アクセス管理を妨害、もしくは、セキュリティ機能の解除を試みたり、回避したりしてはならず、万が一行った場合、本ソフトウェアは正常に動作しない可能性があります。本ソフトウェア製品が特別要素へのアクセスを可能にする仕様である場合、それらの特別要素に同時にアクセスできるのは本ソフトウェア製品一式1つに限定されます。オンラインサービスへアクセスしたり、本ソフトウェア製品用の更新ファイルやパッチをダウンロードするにはさらなる規定への同意や登録が必要になる場合があります。有効なライセンス下にあるソフトウェアのみがオンラインのサービスにアクセスしたり、更新ファイルやパッチ

のダウンロードを認められます。適用される法規で禁止されている場合を除き、ライセンサーはいかなる場合においてもお客様に通知することなく、いかなる理由であっても、ここに許諾されたライセンスと関連するサービスや製品を含む（ただし必ずしもこれらに限定されない）ソフトウェアへのアクセスを制限、一時停止もしくは解除する場合があります。

ユーザーによって作成されたコンテンツ: 本ソフトウェア製品がお客様に、ゲームプレイ用のマップデータ、シナリオ、スクリーンショット、ゲームデザイン、アート、もしくは、お客様によるゲームプレイの動画、もしくはその他のコンテンツの作成を可能にする場合があります。本ソフトウェア製品の使用許諾の交換条件として、および本ソフトウェア製品の使用を通じてお客様による供与物に発生する著作権的な権利という範疇において、お客様はライセンサーに対し、本ソフトウェア製品および関連する商品やサービスに関連して、お客様の供与物を任意の方法で、かつ任意の目的で使用する、独占的な、恒久的な、解除不能な、完全に移譲可能な、サブライセンス可能な、全世界で有効な権利を認めるものとみなされます。これにはお客様の供与物を再現したり、複製したり、転用したり、改変したり上演したり、表示したり、出版したり、放送したり、送信したり、現在知られている方法であれ、まだ知られていない方法であれ、その他の方法で一般大衆に伝達したり、関連法規および国際条約によって知的所有権に対し認められている保護期間の全期間を通じて、お客様に対する一切の以後の通告および報酬なしで、お客様の供与物を配布したりする権利が含まれますが、これらに限定されるものではありません。お客様は適用される法規の範疇における、ライセンサーおよび他のプレイヤーによる本ソフトウェア製品および関連商品やサービスに関連した、これらの供与物の使用および享受に対する、一切の親的な、出版上の、名声上の、帰属的な道徳的権利を放棄し、一切行使しないことに同意するものとみなされます。ライセンサーに対するこのライセンスの許諾、および上述の適用される一切の道徳的権利に関する条項は、本契約が解除された場合でも持続するものとします。

インターネット接続: 本ソフトウェア製品はインターネットを基盤とする要素にアクセスしたり、本ソフトウェア製品を認証したり、その他の機能を実行するためにインターネット接続を必要とする場合があります。**ユーザーアカウント:** 本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェアの特定の機能が正常に動作するためには、お客様はサードパーティによるゲーミング・プラットフォーム、もしくは、Facebookなどのオンラインサービスにおける有効かつ稼働中のアカウント、もしくは、本ソフトウェアのドキュメンテーションに記載されているライセンサーやライセンサーの提携会社に

おけるアカウントを用意し、かつ維持する必要がある場合があります。このようなアカウントをお客様が維持されない場合、本ソフトウェア製品の特定の機能が作動しなかったり、全部もしくは一部が、正常に作動しなくなってしまう可能性があります。本ソフトウェア製品は、本ソフトウェア製品もしくは特定の機能へアクセスするためには、ライセンサーもしくはライセンサーの提携会社におけるソフトウェア特有のユーザーアカウント（「ユーザーアカウント」）を作成する必要があります。適用される場合もあります。ユーザーアカウントへのログインはサードパーティ・アカウントと関連付けられる場合があります。本ソフトウェア製品の使用とアクセスに用いるユーザーアカウントとサードパーティ・アカウントの使用とセキュリティの確保は、すべてお客様のご責任となります。

バーチャル通貨とバーチャル製品

本ソフトウェアがバーチャル通貨とバーチャル製品の使用ライセンス購入や、プレイによる獲得を許可している場合、下記に記載された追加条項が適用されます。

バーチャル通貨とバーチャル製品: 本ソフトウェアには、ユーザーに、① 本ソフトウェア内限定で通用する、仮想的なバーチャル通貨（「バーチャル通貨」）を貨幣として使用し、② 本ソフトウェア内限定で通用する仮想的な製品（「バーチャル製品」）を獲得、もしくは限定条件付きで使用させることが可能な場合があります。使用される用語が異なる場合でも、バーチャル通貨とバーチャル製品は本契約で規定される限定的なライセンス権に相当します。本契約の条項および遵守に従い、ライセンサーはお客様が本ソフトウェア限定のゲームプレイ目的で個人的かつ非商業的に使用する、バーチャル通貨とバーチャル製品に対して非独占的な、譲渡不可能な、限定的な取消可能な権利およびライセンスを許諾します。適用される法規で禁止されている場合を除き、お客様が取得したバーチャル通貨とバーチャル製品はお客様にライセンスを許諾されたものであり、権利および所有権が移譲もしくは付与されるのではないことに同意されたものとみなされます。本契約はバーチャル通貨とバーチャル製品の権利を売却したものと解釈されません。バーチャル通貨とバーチャル製品は現実の通貨と同等の価値を有するものではなく、現実の通貨を代替するものではありません。適用される法規で禁止されている場合を除き、お客様はライセンサーが常にバーチャル通貨やバーチャル製品の価値や購入価格に影響を与える改定や行動を取る可能性があることを認識し、同意したものとみなされます。バーチャル通貨とバーチャル製品を使用しないことにより発生する費用は発生しません。ただし、本契約で与えられたバーチャル通貨とバーチャル製品のライセンスは、ライセンサーが本ソフトウェアの供

給を停止するか、本契約が解除された場合に、本契約とソフトウェアのドキュメンテーションの条項に基づいて解除されます。ライセンサーは独自の裁量により、バーチャル通貨やバーチャル製品へのアクセスや使用にかかる費用を変更する権利を留保し、および/またはバーチャル通貨やバーチャル製品を有料もしくは無料で配布する場合があります。

バーチャル通貨とバーチャル製品の獲得と購入: 特定の活動や実績の達成により、ライセンサーからバーチャル通貨を購入または獲得できる場合があります。例えば、ライセンサーは、レベルを上げる、任務を完了する、ユーザー作成コンテンツを作成するなどの行動を行ったユーザーに対して、バーチャル通貨やバーチャル製品を配布する場合があります。取得したバーチャル通貨やバーチャル製品はユーザーアカウントに追加されます。バーチャル通貨およびバーチャル製品は、ソフトウェア内、プラットフォーム、サードパーティのオンラインストア、アプリケーションストア、もしくはライセンサーの許諾を受けたアプリケーションストアで購入できます（以下「ソフトウェアストア」）。ソフトウェアストアでのゲーム内アイテムまたは通貨の購入および使用は、ソフトウェアストアの運営規約、サービス使用条件および使用許諾契約（ただし必ずしもこれに限定されない）に準じます。ソフトウェアストアにより、本オンラインサービスのサブライセンスがお客様に供与されています。ライセンサーはバーチャル通貨の割引やプロモーションを行う場合があります、ライセンサーはいかなる場合においてもお客様に通知することなく、そのような割引やプロモーションの内容を変更、もしくは打ち切る権利を有しています。アプリケーションストアからバーチャル通貨を正規の手順で購入すると、バーチャル通貨の額はユーザーアカウントに追加されます。ライセンサーは1回の取引、および/または1日に購入できるバーチャル通貨の額に制限を設定することができます。制限の値は対象となるソフトウェアによって異なります。ライセンサーは独自の裁量により、購入もしくは使用できるバーチャル通貨の額や使用方法およびユーザーアカウントに追加できる最大額に制限を設定することができます。取引にお客様の許可があったかどうかに関わらず、お客様はユーザーアカウントによるバーチャル通貨の購入にすべての責任を負います。

残高の測定: お客様はユーザーアカウントにログインすると、所有しているバーチャル通貨とバーチャル製品を確認できます。ライセンサーは独自の裁量により、お客様のユーザーアカウントが所有しているバーチャル通貨とバーチャル製品の総量を算定し、その算定手法を決定する場合があります。また、ライセンサーは独自の裁量により、バーチャル製品の購入やその他の目的でお客様のユーザーアカウントに追加、もしくは

引き落とされたバーチャル通貨の総額を測定する権利を有しています。ライセンサーは測定を一貫した合理的な手段で行うよう努力しますが、お客様から測定が意図的に不正確に行われた旨を主張する、ライセンサーへの書面による通知がない限り、お客様はユーザーアカウントに対する、ライセンサーのバーチャル通貨やバーチャル製品の測定が最終的なものとなることをここに認識し、ご同意いただいたものとみなされます。

バーチャル通貨とバーチャル製品の使用: ゲーム内で購入されるすべてのバーチャル通貨とバーチャル製品は、関連するソフトウェアによって異なることがある。通貨および製品に適用されるゲームのルールに従って、プレイヤーによってゲームプレイ中に消費もしくは遺失される場合があります。バーチャル通貨とバーチャル製品は特定のソフトウェア内でしか使用できない場合があります、ライセンサーは独自の裁量により、バーチャル通貨とバーチャル製品の使用を単一のゲームに制限できます。バーチャル通貨とバーチャル製品の使用許可と目的はいつでも変更される可能性があります。ユーザーアカウントに表示されるバーチャル通貨とバーチャル製品の残高は、バーチャル通貨および/またはバーチャル製品をソフトウェア内で使用すると減少します。バーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用とは、お客様のユーザーアカウントに存在するバーチャル通貨および/またはバーチャル製品に対する請求と支払いを意味します。ソフトウェア内で取引を完了するためには、お客様のユーザーアカウントに十分なバーチャル通貨および/またはバーチャル製品が存在しなければなりません。ユーザーアカウントに存在するバーチャル通貨および/またはバーチャル製品は、事前の通知なくソフトウェアの使用中に発生した特定のイベントによって減少する場合があります。例えば、ゲーム中キャラクターが死亡した場合に、バーチャル通貨もしくはバーチャル製品が失われることがあります。お客様の許可があったかどうかに関わらず、お客様はユーザーアカウントによるバーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用にすべての責任を負います。お客様のユーザーアカウントで未許可のバーチャル通貨および/またはバーチャル製品の使用を発見した場合は、www.take2games.com/support からサポートの要請を送信し、ライセンサーに通知してください。

引き換え不可: バーチャル通貨とバーチャル製品はゲーム内の製品やサービスにのみ引き換えられます。バーチャル通貨またはバーチャル製品の売却、リース、ライセンス、賃貸、兌換可能なバーチャル通貨への変換を行うことはできません。バーチャル通貨とバーチャル製品は、本契約で明示されているか、適用される法規で要求されている場合を除き、金銭や金銭的な価値

を持つもの、もしくはライセンサーやその他個人もしくは事業者の製品と引き換えることはできません。バーチャル通貨とバーチャル製品は一切の金銭的な価値がなく、ライセンサーやその他個人もしくは事業者はバーチャル通貨やバーチャル製品を、現実の通貨を含む（ただし必ずしもこれに限定されない）価値のあるものと交換する義務を一切負いません。

払い戻し不可: バーチャル通貨とバーチャル製品の購入はすべて最終的なものであり、どのような状況であっても払い戻し、譲渡もしくは交換はできません。適用される法規で禁止されていない限り、ライセンサーは独自の裁量でバーチャル通貨やバーチャル製品を管理、規制、制御、改変、一時停止、削除する権限を有し、こうした権限の実行に関して一切の補償義務を負いません。

譲渡不可: ライセンサーが明示的に許可している、本ソフトウェアを用いたゲームプレイ上の場合を除き、本ソフトウェアの他のユーザーを含む（ただし必ずしもこれに限定されない）ライセンサーが許可していない相手に対する、一切のバーチャル通貨やバーチャル製品の譲渡、取引、販売、交換（「無許可取引」）を固く禁止します。ライセンサーは独自の裁量により、無許可取引を実施、補助もしくは要求したお客様に対し、ユーザーアカウント、バーチャル通貨およびバーチャル製品を解除、一時停止もしくは改変し、本契約を解除する権利を有しています。このような行動を行ったお客様は自らその責任で行うものとし、こうした行動による直接的もしくは間接的な損失、損害または経費に対し、ライセンサーおよびその取引先、ライセンサー、提携会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人を補償し、かつ無害に保つことに同意したものとみなされます。お客様は無許可取引が発生した（もしくはこれから発生する）時期に関わらず、本契約に対する不正や違反、適用される法規や規則の違反、本ソフトウェアの動作を意図的に妨害する行動、もしくは妨害する効果がある行動、もしくは妨害する効果がある可能性がある行動が疑われるか証拠が存在する場合、ライセンサーにより、該当するアプリケーションストアが無許可取引を停止、一時停止、解除、中断もしくは無効化するように要求できることを認識したものとみなされます。お客様が無許可取引に関与していると疑う理由があった場合、お客様はライセンサーが独自の裁量により、ユーザーアカウントに保有されているバーチャル通貨およびバーチャル製品へのアクセスを制限、もしくはユーザーアカウントおよびユーザーアカウントに関連したバーチャル通貨、バーチャル製品およびその他のアイテムの使用権利を解除もしくは一時停止できることに同意したものとみなされます。

所在地: バーチャル通貨は特定の所在地に居住されてい

るお客様にのみ有効です。該当する所在地に居住されていない場合、バーチャル通貨の購入や使用は行えません。

ソフトウェアストア利用規約

本契約と本ソフトウェアのソフトウェアストアに関する条項（バーチャル通貨もしくはバーチャル製品の購入を含む）は、対象となるソフトウェアストアが設定、もしくは規定している追加諸条件に従い、また、適用されるすべての諸条件はここで参照することにより本契約に含まれます。ライセンサーはソフトウェア内の購入やソフトウェアストアを介した購入による、クレジットカードや銀行関連の料金、その他料金や手数料について、義務と責任を負いません。こうした取引はすべてライセンサーではなく、ソフトウェアストアが監督します。ライセンサーはこうした取引に関して、明示的に全責任を否認し、お客様は、一切の補償がソフトウェアストアによってのみ行われることに同意したものとみなされます。本契約はお客様とライセンサーとの間で締結されているものであり、ソフトウェアストアとの契約ではありません。お客様は、ソフトウェアストアが本ソフトウェアのメンテナンス、またはサポートサービスを提供する義務がないことに同意したものとします。前述を除き、準拠法の許す最大限の範囲において、ソフトウェアストアは、本ソフトウェアに関するその他の保証債務を一切負わないこととします。ソフトウェアの製造物責任に関連するクレーム、準拠法、または規制上の要件の遵守の不履行、消費者保護法、または類似の法律下でのクレーム、または知的財産の侵害は本契約に準拠し、ソフトウェアストアはこれらのクレームに対する責任を一切負わないものとします。お客様は、ソフトウェアストアのサービス利用規約、およびその他のソフトウェアストアの使用条件、またはポリシーに従うものとします。本ソフトウェアのライセンスは譲渡不可のライセンスであり、お客様が所有、または管理している適用可能な機器でのみソフトウェアを使用するためのものです。お客様は、米合衆国による規制、または輸出入禁止対象国、またはその他の地理的地域に居住していないこと、または米財務省の特定国籍者リスト、または米商務省の取引禁止顧客、または団体リストに公表されていないことを表明します。ソフトウェアストアは、本契約のサードパーティの受益者であり、お客様に対し本契約を履行する場合があります。

情報の収集および使用

本ソフトウェア製品をインストールし、使用することで、お客様は本事項およびライセンサーのプライバシーポリシーにおける情報収集に関する以下の規定に（必要に応じて）同意したものとみなされます：①米国内およびプライバシー保護水準が低い国家を含む欧州以外の国家もしくは自国における個人情報およびその他の

情報をライセンスおよびその提携会社、ベンダーおよび取引先、および政府当局などの特定のサードパーティへの転送 (ii) ユーザー作成のコンテンツなどの識別を含むデータの一般公開、もしくはゲームのスコア、ゲーム内でのランキングおよび実績、その他のゲームプレイデータをウェブサイトおよびその他のプラットフォームでの表示 (iii) ハードウェア製造会社、プラットフォームホストおよびライセンスのマーケティングパートナーとのゲームプレイデータの共有 (iv) 時折改定される先述のプライバシーポリシーで特定されている個人情報およびその他の情報の使用および開示。お客様の情報がこのように使用または共有されることを許諾されない場合、本ソフトウェアを使用しないでください。個人情報およびその他の情報の収集、使用、開示および転送を含むすべてのプライバシー問題につきましては、www.take2games.com/privacy の時折改定されるプライバシーポリシーが本契約に記載されているいかなる事項に対し優先します。

保証

限定保証: ライセンスは（お客様が本ソフトウェア製品の最初かつ最初の購入者である場合に限り）お客様に対し、通常の使用およびサービスの範囲内において、購入日から90日間、本ソフトウェア製品が記録されている元の記憶媒体に素材及び加工技術上の欠陥が発生しないことを保証します。本ソフトウェア製品が本ソフトウェア製品のドキュメンテーション内に記載されている必要システム環境を満たしているパーソナルコンピュータと互換性があること、もしくはゲーム機本体の製造会社から、対応しているゲーム機本体と互換性があることを認定されていることを、ライセンスはお客様に対して保証します。ただし、ハードウェア、ソフトウェア、インターネット接続および個々の使用状況の差異が関連するため、ライセンスは、お客様がお使いのコンピュータもしくはゲーム機本体そのもので本ソフトウェア製品が動作することを保証するものではありません。ライセンスはお客様に本ソフトウェア製品をお楽しみいただくのを阻害する要因が欠如していること、本ソフトウェア製品がお客様の要望を満たすものであること、本ソフトウェア製品の先行が中断されず、エラーを伴わないこと、本ソフトウェア製品とサードパーティ製のソフトウェアおよびハードウェアとの互換性、および本ソフトウェア製品に含まれているエラーが修正されることを保証するものではありません。ライセンス、もしくは認可された代表者によって口頭・書面で提供されたいかなる助言の内容も、保証として有効なものではありません。黙示の保証に対する除外事項や制限事項、および消費者に適用される制定法上の権利に対する制限事項の適用は法的管轄によっては認められていないため、上記の除外事項、制限事項の一部もしくは

すべてがお客様には適用されない場合があります。理由を問わず、保証期間中に本ソフトウェア製品もしくは本ソフトウェア製品が記録されている記憶媒体にお客様が欠陥を発見した場合、ライセンスによる本ソフトウェア製品の生産が継続されている場合に限り、ライセンスは保証期間中に欠陥があることが判明したソフトウェアを無料で交換することに同意します。本ソフトウェア製品の供給がその時点で中止されている場合、ライセンスは、ライセンスの一存で同等以上の価値を有する同様のソフトウェア製品で代替できる権利を有します。本保証はライセンスによって提供された元の記憶媒体および本ソフトウェア製品に限定され、通常の使用による磨耗や劣化には適用されません。もし欠陥が不適切な使用、乱暴な使用、もしくはお客様の不注意によって発生したものである場合、本保証は適用されません。法規によって定義されたあらゆる黙示の保証は、上述の90日間の期間に限定されます。上記で明示されている場合を除き、本保証は、あらゆる商品適格性の保証、特定の目的への適切性、非接触を含め、口頭のもの・書面のもの問わず、明示的なもの・黙示的なもの問わず、他のあらゆる保証の代わりとなるものとします。他のいかなる提示および保証も、ライセンスに対し拘束力をもたないものとします。上記の限定保証が適用された本ソフトウェア製品を返送する場合、お客様のお名前と返送先住所、日付の入った購入時のレシート、および欠陥の内容を説明し、お客様が本ソフトウェア製品を実行しているシステムについて簡潔にまとめた文書を添えて、元のソフトウェアのみを下記に指定されているライセンス宛てに送付してください。

補償

お客様は、お客様による本契約の条項に対する違反行為の結果として直接的もしくは間接的に発生する、いかなる損害、損失および費用についても、ライセンスおよびその取引先、ライセンス、提携会社、請負業者、役員、取締役、社員および代理人を補償し、かつ無害に保つことに同意したものとみなされます。本ソフトウェア製品の所有、使用もしくは誤動作の結果として発生した特殊な、事故的な、もしくは結果的な損害については、所有物への損害、信用の喪失、コンピュータの故障もしくは誤動作その他、および法規の範囲内で可能な限り、不法行為（過失を含む）によるものであれ、契約上のものであれ、厳格責任であれそれ以外であれ、ライセンスがそのような損害が発生する可能性について助言を受けたかどうかにかかわらず、本契約もしくは本ソフトウェア製品に関連する、もしくはそれらから生じた訴訟原因による人身傷害による損害、物的損害、利益損失、懲罰的損害賠償に対し、ライセンスはいかなる場合でも責任を負わないものとします。（適用法令によって規定され

るものを除き、)いかなる場合でも、ライセンサーの損害賠償額は、お客様が本ソフトウェア製品の使用するために支払った実際の金額を超えないものとします。いかなる場合でも、行動の形式に関係なく、すべてのクレームに対するライセンサーの債務総額は、これに先立つ12ヶ月間においてお客様からライセンサーに支払ったソフトウェアに関連する費用、もしくはUS\$200のいずれか高額の方の金額を超えないものとします。一部の州・国では黙示の保証の有効期間に対する制限の規定、および/または事故的もしくは結果的な損害責任の除外もしくは制限、死亡または過失、詐欺もしくは意図的な違法行為による人身傷害を認めないため、上記の補償による制限事項、および/または除外事項もしくはそれ以外の制限事項もしくは除外事項がお客様には適用されない場合があります。本保証は、本保証の特定の規定がいずれかの連邦法、州法もしくは地方自治体法によって禁止されており、専占することができない場合の限りにおいて、適用されないものとします。本保証はお客様に特定の法的権利を付与するものですが、法的管轄によっては、お客様にはこれ以外にもそれぞれ異なる権利が認められている場合があります。ライセンサーはライセンサーのネットワーク上、インターネット上、ワイヤレスネットワーク上もしくはその他サードパーティのネットワーク上のデータフローを制御することはできず、制御することもあります。このようなデータフローの大部分はサードパーティによって提供され制御されるインターネットやワイヤレスサービスのパフォーマンスに影響されます。このようなサードパーティの行動、もしくは行動の欠如により、インターネット、ワイヤレスサービスやその一部への接続が阻害される場合があります。ライセンサーはこのような事態が発生しないことを保証することができません。従いまして、サードパーティの行動や行動の欠如により、インターネット、ワイヤレスサービスやその一部への接続と、本ソフトウェアや関連サービスおよび製品の使用が阻害された場合、ライセンサーでは一切のあらゆる補償義務を負いません。

契約の解除

本契約はお客様あるいはライセンサーによる解除を除き、有効です。ライセンサーが本ソフトウェアのサーバーを停止した場合(オンライン限定で動作しているゲームの場合のみ)、ライセンサーがお客様の本ソフトウェアの使用が詐欺やマネーロンダリング、その他非合法な活動への関与、もしくは上記の条件を含む(ただし必ずしもこれに限定されない)本契約の諸条件の遵守の不履行を決定、もしくは決行したと信じる理由がある場合、本契約は解除されます。お客様は本契約を@サービス利用規約に記載されている方法で、ライセンサーへ本契約の解除を要請し、ソフトウェアへ

のアクセスや使用に必要なユーザーアカウントを削除する@保有、管理もしくは制御するソフトウェアのコピーをすべて破壊および/または削除することによっていつでも解除できます。ゲームの本体からソフトウェアを削除することによって、バーチャル通貨やバーチャル製品を含む、ユーザーアカウントに関連付けられた情報は削除されません。ソフトウェアを同じユーザーアカウントで再インストールすると、バーチャル通貨やバーチャル製品を含め、ユーザーアカウントに関連付けられた情報へ再びアクセスできるようになります。しかし、適用される法規で禁じられている場合を除き、何らかの理由でユーザーアカウントが削除され、本契約が解除された場合、ユーザーアカウントに関連付けられたバーチャル通貨やバーチャル製品も削除され、ユーザーアカウントに関連付けられたソフトウェアもしくはバーチャル通貨もしくはバーチャル製品の使用も不可能になります。本契約がお客様による本契約の違反によって解除された場合、ライセンサーは本ソフトウェアの再登録や再アクセスを禁止する場合があります。本契約の解除にあたっては、本ソフトウェアの物理的コピーを破壊するかライセンサーへ返納するとともに、所有あるいは管理しているクライアントサーバーまたは本ソフトウェア製品がインストールされているコンピューター、ゲーム機器本体もしくはモバイル機器から本ソフトウェア製品のすべてのコピー、付随する文書関連素材およびその構成要素を、修復不能な状態まで破壊していただく必要があります。本契約の解除により、ユーザーアカウントに関連付けられたバーチャル通貨やバーチャル製品を含む、お客様による本ソフトウェアの使用権は直ちに失効し、お客様の本ソフトウェアの使用はすべて停止しなければなりません。本契約の解除により、本契約によって生じたライセンサーの権利やお客様の義務が影響されることはありません。

米国政府による権利制限 本ソフトウェア製品およびそのドキュメンテーションは完全に私費によって開発されており、「商業的コンピューターソフトウェア」もしくは「限定コンピューターソフトウェア」として提供されています。米国政府もしくは米国政府の下請業者による本ソフトウェア製品の使用、複製、開示に対しては、場合により、DFARS 252.227-7013の技術的データおよびコンピューターソフトウェアの権利の項目の(c)(1)(i)項、もしくははFAR 52.227-19の商業的コンピューターソフトウェアの権利制限の項目の(c)(1)および(2)に規定されている制限が適用されます。契約者/製造者には、ライセンサーの下記連絡先が該当します。

衡平法上の救済 お客様は、本契約の規定が厳密に遵守されない場合、ライセンサーが不可逆的な損害を受けることとなり、従ってライセンサーが保証、他の保証、損害の証拠なしで本契約のいずれの規定に対して

も、一時的および永久的差し止めによる救済を含む適用される他の救済措置に加え、適切な衡平法上の救済を得る権利を有することに同意したものとみなされません。

税金と費用 本契約によって発生した取引に対する、政府事業体による何らかの課税、関税および課徴金のすべての支払いおよび補償の義務を負い、ライセンサーおよびその取引先、役員、取締役、従業員に何らの損害も与えないことに同意したものとみなされます。課税、関税、課徴金には反則金の利子(ライセンサーの収益に対する課税限定)が含まれ、ライセンサーによって請求されたかどうかは関わりがありません。控除の対象になっている場合、非課税証明書のコピーをすべてライセンサーに提供しなければなりません。本契約に基づく行動に関連したすべての費用とコストはお客様が責任を負います。お客様にはあらゆる費用に関し、ライセンサーから払い戻しを受ける権利はなく、ライセンサーを無害に保つことへ同意したものとみなされます。

サービス利用規約 本ソフトウェアへのアクセスや使用は、すべて本契約、該当するソフトウェアのドキュメンテーション、ライセンサーのサービス利用規約、プライバシーポリシーの対象であり、サービス利用規約の諸条件は、すべてここで参照することにより本契約に含まれます。本ソフトウェアや関連サービスの使用に関する合意は、お客様とライセンサーの間で完全に同意したものとみなし、書面、口頭を問わず、お客様とライセンサーの間でその以前に締結された合意に優先し、新たな合意として扱われます。本契約とサービス利用規約の間に矛盾が発生した場合、本契約が優先されます。

その他 本契約の規定のいずれかがいかなる理由でも施行不可能であると判断された場合、該当する規定は施行可能となる範囲でのみ修正されるものとし、本契約のそれ以外の規定は影響を受けません。

準拠法 本契約は(抵触や法原則の選択にかかわらず)ニューヨーク州の法のもとで締結され、連邦法によって規定される同法がニューヨークの住民同士の間で、ニューヨーク州内において締結され、施行されるのと同様に適用されるものとし、ライセンサーによる書面での明示によりその件に限って放棄された場合、もしくは地域の法規に反している場合を除き、本契約に関連した訴訟は、ライセンサーの主幹となる営業所の所在地(米国ニューヨーク州ニューヨーク郡)に所在する州および連邦の裁判所のみ限定するものとし、お客様およびライセンサーはこれらの法廷の法的管轄に準拠し、ここで規定された手順に沿って、あるいはニューヨーク州法もしくは連邦法で許可されている方法で、通知その他を処理することに同意するも

のとし、お客様およびライセンサーは国際物品売買契約に関する国連条約(1980年、ウィーン)が本契約、および本契約から生じるあらゆる法的競争もしくは取引に適用されないことに同意するものとし、

本ライセンスに関するご質問は、以下の住所に書面でお問い合わせください: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

本ソフトウェアの使用には、エンドユーザー使用許諾契約の諸条件が適用されます。

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrights designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2018 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Officially licensed product of the National Basketball Players Association. All other trademarks are property of their respective owners. Patents and Patent Pending: www.take2games.com/Legal.