



NINTENDO  
SWITCH™

HAC-P-AQNYA-FRA



# NBA **2K**19



A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

## **I. - PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## **II. - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE.**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## TABLE DES MATIÈRES

- 3 SUPPORT PRODUIT
- 4 MANETTES
- 6 COMMANDES PAR DÉFAUT
- 8 COMMANDES
- 10 ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)
- 13 DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)
- 15 SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR
- 17 SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : DRIBBLES
- 20 TIRS AU POSTE
- 21 MOUVEMENTS AU POSTE
- 23 COMMANDES DÉFENSIVES
- 25 COMMANDES SANS LE BALLON
- 28 CRÉDITS DU JEU NBA 2K19
- 46 GARANTIE DE RESPONSABILITÉ LIMITÉE,  
ACCORD DE LICENCE ET POLITIQUE  
DE DIVULGATION DES INFORMATIONS



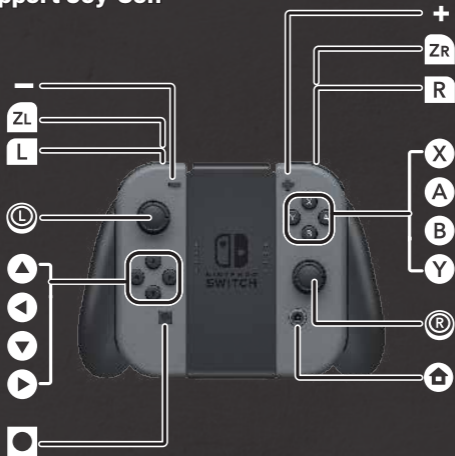
Support produit  
<http://support.2k.com>

**Veillez noter que** les fonctionnalités en ligne de NBA 2K19 seront accessibles jusqu'au **31 décembre 2020**, Nous nous réservons toutefois le droit de modifier ou d'interrompre ce service sans préavis. Allez sur [www.nba2k.com/status](http://www.nba2k.com/status) pour plus d'informations.

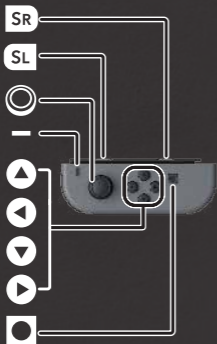
# MANETTES

Ce manuel se réfère au support Joy-Con et au Joy-Con™ (L) et Joy-Con™ (R) utilisés dans la position horizontale.

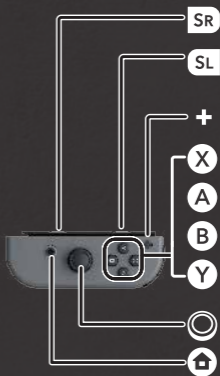
## Support Joy-Con



## Joy-Con™ (L)



## Joy-Con™ (R)



















# COMMANDES PAR DÉFAUT

## Support Joy-Con

Action	Commandes
Déplacement	Ⓒ
Sprinter	ZR
Icône de passe ou Permutation d'icône	R
Se placer au poste ou Intensité défensive/Aide défensive/Arrêt	ZL
Passe lobée/Alley-Oop ou Contre/Rebond	X
Dribble/Tir/Passe ou Interception/Bras en l'air/Contester	Ⓓ
N/D	Appuyer sur Ⓓ
Passe à rebond/Spectaculaire ou Passage en force	A
Passe/Passe enchaînée ou Changer de joueur (plus près du ballon)	B
Demander une tactique/Contrôle écran ou Prise à deux	L
Demander un temps mort ou Faute intentionnelle	-
Pause	+














# COMMANDES PAR DÉFAUT

## Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Déplacement		
Sprinter		
Icône de passe ou Permutation d'icône	Pas de commandes	Pas de commandes
Se placer au poste ou Intensité défensive/Aide défensive /Protéger/ Arrêt		
Passe lobée/Alley-Oop ou Contre/ Rebond		
Dribble/Tir/Passe ou Interception/ Bras en l'air	Pas de commandes	Pas de commandes
N/D	Appuyer sur 	Appuyer sur 
Passe à rebond/Spectaculaire ou Passage en force		
Passe/Passe enchaînée ou Changer de joueur (plus près du ballon)		
Demander une tactique/Contrôle écran ou Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes
Demander un temps mort ou Faute intentionnelle	Pas de commandes	Pas de commandes
Pause		

# COMMANDES















## Support Joy-Con

Commandes offensives de base	Commandes	Commandes défensives de base
Déplacement		Déplacement
Système de commandes Pro : Dribble/Tir/Passé		Interception/Bras en l'air
Poste / Protéger / Arrêt		Intensité défensive/Aide défensive
Sprinter		Sprinter
Demander une tactique/ Contrôle écran		Ajustements défensifs / Prise à deux
Icône de passe		Permutation d'icône
Passé/Passé enchaîné		Changer de joueur (le plus près du ballon)
Passé à rebond (appui rapide), Spectaculaire (double appui rapide)		Passage en force
Tir (appuyer), Feinte de tir/ Préparation saut (appui rapide), Tir après dribble renversé (double appui rapide)		Interception (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Passé lobé (appui rapide), Alley-Oop (double appui rapide)		Contre/rebond
ATH de jeu		ATH de jeu
Tactique offensive		Tactique défensive
Stratégie offensive en direct		Stratégie défensive en direct
Remplacements en direct		Remplacements en direct



# COMMANDES

## Joy-Con™

Commandes offensives de base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Commandes défensives de base
Déplacement			Déplacement
Système de commandes Pro : Dribble/Tir/Passé	Pas de commandes	Pas de commandes	Interception/Bras en l'air
Poste/Protéger/Arrêt			Intensité défensive/Aide défensive
Sprinter			Sprinter
Demander une tactique/Contrôle écran	Pas de commandes	Pas de commandes	Ajustements défensifs / Prise à deux
Icône de passe	Pas de commandes	Pas de commandes	Permutation d'icône
Passé/Passé enchaîné			Changer de joueur (le plus près du ballon)
Passé à rebond (appui rapide), Spectaculaire (double appui rapide)			Passage en force
Tir (appuyer), Feinte de tir/Préparation saut (appui rapide), Tir après dribble renversé (double appui rapide)			Interception (appuyer) Faut intentionnelle (maintenir)
Passé lobée (appui rapide), Alley-Oop (double appui rapide)			Contre/rebond
ATH de jeu	Pas de commandes	Pas de commandes	ATH de jeu
Tactique offensive	Pas de commandes	Pas de commandes	Tactique défensive

Commandes offensives de base	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Commandes défensives de base
Stratégie offensive en direct	Pas de commandes	Pas de commandes	Stratégie défensive en direct
Remplacements en direct	Pas de commandes	Pas de commandes	Remplacements en direct

## ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)


















### Support Joy-Con

Action	Commandes
Passé à rebond	Appuyer sur <b>A</b>
Passé aérienne/Passé lobé	Appuyez sur <b>X</b>
Contrôle de l'écran	Maintenir <b>L</b> , utiliser <b>R</b> pour choisir entre Roll ou Fade et appuyer sur <b>○</b> pour choisir le côté de l'écran
Passé spectaculaire	Appuyer deux fois sur <b>A</b>
Passé de Alley-oop	Appuyer deux fois sur <b>X</b>
Dribble et passé suivie/Passé main à main	Maintenez <b>A</b> pour que le coéquipier sélectionné rejoigne la balle. Attendez qu'il soit à portée de la passe main à main ou relâchez <b>A</b> pour déclencher la passe plus tôt
Faire une passe vers le panier	Maintenez <b>X</b> pour forcer le coéquipier sélectionné à aller directement au panier, attendre qu'il soit à portée de la passe ou relâcher <b>X</b> pour déclencher la passe plus tôt
Feinte de passe	<b>X</b> + <b>A</b>

Action	Commandes
Passe en suspension	Y + B
Passe et va	Maintenez B pour passer la balle tout en gardant le contrôle du passeur, puis relâchez B pour récupérer la balle
Claquette dunk/Double-pas, Finition Alley-oop (en contrôlant le destinataire)	Maintenir Y
Passes Pro	R + Ⓞ

## ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES) Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dispositifs de placement	Pas de commandes	Pas de commandes
Passe aérienne/ Passe lobée	▲	Y
Passe spectaculaire	Appuyer deux fois sur ▶	Appuyer deux fois sur X
Passe de Alley-oop	Appuyer deux fois sur ▲	Appuyer deux fois sur Y
Dribble et passe suivie/Passe main à main	Maintenez ▶ pour que le coéquipier sélectionné rejoigne la balle. Attendez qu'il soit à portée de la passe main à main ou relâchez ▶ pour déclencher la passe plus tôt	Maintenez X pour que le coéquipier sélectionné rejoigne la balle. Attendez qu'il soit à portée de la passe main à main ou relâchez X pour déclencher la passe plus tôt

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Faire une passe vers le panier	Maintenez  pour forcer le coéquipier sélectionné à aller directement au panier, attendre qu'il soit à portée de la passe ou relâcher 	Maintenez  pour forcer le coéquipier sélectionné à aller directement au panier, attendre qu'il soit à portée de la passe ou relâcher 
Feinte de passe	 + 	 + 
Passe en suspension	 + 	 + 
Passe et va	Maintenez  pour garder le contrôle du passeur, et relâchez  pour lui repasser le ballon.	Maintenez  pour passer la balle tout en gardant le contrôle du passeur, puis relâchez  pour récupérer la balle
Claquette dunk/Double-pas, Finition Alley-oop (en contrôlant le destinataire)	Maintenir 	Maintenir 
Passes Pro	Pas de commandes	Pas de commandes

# DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)

## Support Joy-Con

Action	Commandes
Mouvement	Ⓒ
Déplacement rapide	ZR + ZL + Ⓒ
Interception	Appui rapide sur Y
Contre	X
Rebond	X (ballon dans les airs)
Repousser/Accrocher	Appuyer sur A
Passage en force	Maintenir A
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur A
Bloquer les lignes de passe	Maintenir ZL quand proche de l'adversaire
Intensité défensive	ZL
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir ZL
Contester	Orienter brièvement puis relâcher Ⓒ
Bras en l'air	Maintenir Ⓒ
Empêcher la passe	Maintenir Ⓒ (en défendant sans le ballon)
Prise à deux	Appuyer et maintenir L
Icône Prise à deux	Appui rapide sur L puis maintenir sur l'icône du coéquipier désirée

# DÉFENSE (COMMANDES AVANCÉES)

## Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Mouvement		
Déplacement rapide	+  +	+  +
Interception	Appui rapide sur	Appui rapide sur
Contre		
Rebond	(ballon dans les airs)	(ballon dans les airs)
Repousser/ Accrocher	Appuyer sur	Appuyer sur
Passage en force	Maintenir	Maintenir
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur	Appuyer deux fois sur
Bloquer les lignes de passe	Maintenir  quand proche de l'adversaire	Maintenir  quand proche de l'adversaire
Intensité défense		
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir  quand proche de l'adversaire	Maintenir  quand proche de l'adversaire
Contester	Déplacer rapidement et relâcher le	Déplacer rapidement et relâcher le
Bras en l'air	Pas de commandes	Pas de commandes
Empêcher la passe	Pas de commandes	Pas de commandes
Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes
Icône Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes

# SYSTÈME DE COMMANDES PRO™

















Le système de commandes Pro™ vous donne plus de contrôle que jamais sur votre arsenal offensif

## SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR Support Joy-Con

Action	Commandes
Tir en suspension	Déplacer et maintenir <b>Ⓒ</b> vers le bas (vers le haut pour tir sur la planche)
Feinte de tir	Initiez un tir en suspension, puis relâchez rapidement <b>Ⓒ</b>
Runner/Tear Drop (en attaquant à mi-distance)	Maintenir <b>Ⓒ</b>
Préparation saut	Appui rapide sur <b>Y</b> à l'arrêt ou en attaquant ( <b>Ⓒ</b> détermine la direction du saut)
Préparation d'un dribble renversé	<b>ZR</b> + double appui rapide sur <b>Y</b> à l'arrêt ou en attaquant
Double-pas normal (attaque vers le panier)	Maintenez <b>Ⓒ</b> vers la gauche, la droite ou vers le haut quand vous attaquez le panier (l'orientation de <b>Ⓒ</b> détermine la main utilisée).
Double-pas - Euro-Step (attaque vers le panier)	Appuyer deux fois sur <b>Y</b>
Double-pas inversé (attaque vers la ligne de fond)	Maintenir <b>Ⓒ</b> en direction de la main la plus proche de la ligne de fond
Double-pas avec changement de main (en attaquant le panier)	Appuyer deux fois sur <b>Y</b> tout en maintenant <b>Ⓒ</b> vers la main de dribble
Dunk à 2 mains (attaque vers le panier)	<b>ZR</b> + maintenir <b>Ⓒ</b> vers le haut
Dunk main dominante/faible (attaque vers le panier)	<b>ZR</b> + maintenir <b>Ⓒ</b> à gauche ou à droite pour dunker avec cette main
Dunks spectaculaires (attaque vers le panier)	<b>ZR</b> + maintenir <b>Ⓒ</b> vers le bas
Step Through	Réalisez une feinte de tir, puis Maintenez <b>Ⓒ</b> de nouveau avant la fin de la feinte de tir

# SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR

## Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Tir en suspension	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de tir	Pas de commandes	Pas de commandes
Runner/Tear Drop (en attaquant à mi-distance)	Pas de commandes	Pas de commandes
Préparation saut	Appui rapide sur  sur place ou mobile (  détermine la direction du saut)	Appui rapide sur  sur place ou mobile (  détermine la direction du saut)
Préparation d'un dribble renversé	 + double appui rapide sur  à l'arrêt ou en attaquant	 + double appui rapide sur  à l'arrêt ou en attaquant
Double-pas normal (attaque vers le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Double-pas - Euro-Step (attaque vers le panier)	Appuyer deux fois sur  en maintenant  vers la main libre	Appuyer deux fois sur  en maintenant  vers la main libre
Double-pas avec changement de main	Appuyer deux fois sur  tout en maintenant  vers la main de dribble	Appuyer deux fois sur  tout en maintenant  vers la main de dribble
Double-pas inversé (attaque vers la ligne de fond)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dunk à 2 mains (attaque vers le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes






















Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dunk main dominante/faible (attaque vers le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dunks spectaculaires (attaque vers le panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Changement de tir dans les airs	Pas de commandes	Pas de commandes
Step Through	Pas de commandes	Pas de commandes

## SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ :

### DRIBBLES

#### Support Joy-Con

Action	Commandes
Jab Step triple menace	Appui rapide sur  à Gauche/Droite/Haut
Hésitation triple menace	 + Déplacer le  vers la droite ou la gauche
Sizeup triple menace	 + Déplacer le  vers le haut
Dribble renversé triple menace	Tourner 
Step back triple menace	 + appui rapide sur  vers le bas
Combo de sizeup personnalisé	Appui rapide sur  vers le haut
Hésitation (rapide)	Appui rapide sur  vers la droite lorsque vous dribblez de la main droite
Hésitation (dégagement)	 + appui rapide sur  vers la droite lorsque vous dribblez de la main droite

Action	Commandes
Intérieur/extérieur	ZR + appui rapide sur  vers le haut
Crossover (en face)	Appui rapide sur  vers la gauche lorsque vous dribblez de la main droite
Crossover (entre les jambes)	ZR + Déplacer rapidement le  vers la gauche lorsque vous dribblez avec la main droite
Crossover-Hésitation (dégagement)	Réaliser un crossover, un crossover entre les jambes ou un dribble dans le dos, puis Enchaîner rapidement avec une hésitation avant que le ballon ne change de main
Dribble dans le dos	Appui rapide sur  vers le bas
Dribble renversé	Effectuer un demi-cercle dans le sens horaire avec  , puis Relâcher rapidement (lorsque vous dribblez de la main droite)
Dribble semi-renversé	Effectuer un quart de cercle de la droite vers le haut avec le  puis relâcher rapidement (en cas de dribble avec la main droite)
Step Back	ZR + appui rapide sur  vers le bas

# SYSTÈME DE COMMANDES PRO™ : TIR

## Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Jab Step triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble renversé triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Hésitation triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Sizeup triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Step back triple menace	Pas de commandes	Pas de commandes
Hésitation (rapide)	Pas de commandes	Pas de commandes
Hésitation (dégagement)	Pas de commandes	Pas de commandes
Intérieur/ extérieur	Pas de commandes	Pas de commandes
Crossover (en face)	Pas de commandes	Pas de commandes
Crossover (entre les jambes)	Pas de commandes	Pas de commandes
Crossover-Hésitation (dégagement)	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble dans le dos	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble renversé	Pas de commandes	Pas de commandes
Dribble semi-renversé	Pas de commandes	Pas de commandes
Step Back	Pas de commandes	Pas de commandes

# TIRS AU POSTE

(APPUYER SUR **ZL** POUR SE PLACER AU POSTE)

## Support Joy-Con

Action	Commandes
Bras roulé (près du panier)	Maintenir <b>R</b> vers le haut (avec <b>C</b> neutre)
Feinte de bras roulé	<b>ZR</b> + maintenir <b>R</b> vers le haut (avec <b>L</b> neutre)
Fadeaway au poste (légèrement éloigné du panier)	Maintenir <b>R</b> en bas à droite ou à gauche
Double-pas après un Step Through	Maintenir <b>R</b> vers le panier (en maintenant <b>C</b> vers le panier)
Double-pas au poste	Maintenir <b>R</b> vers le haut (alors que <b>C</b> est en direction du panier)
Feinte de fadeaway	<b>ZR</b> + maintenir <b>R</b> en bas, à gauche ou à droite (avec <b>L</b> neutre)
Feinte de tir	Initier un tir mentionné ci-dessus puis Placer <b>R</b> en position neutre
Tir par en dessous/Step Through	Réaliser une feinte de tir, puis Déplacer <b>R</b> de nouveau avant la fin de la feinte de tir.

# TIRS AU POSTE





## Joy-Con™





Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Bras roulé (près du panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de bras roulé	Pas de commandes	Pas de commandes
Fadeaway au poste (légèrement éloigné du panier)	Pas de commandes	Pas de commandes
Double-pas après un Step Through	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de fadeaway	Pas de commandes	Pas de commandes
Feinte de tir	Pas de commandes	Pas de commandes
Tir par en dessous/Step Through	Pas de commandes	Pas de commandes

# MOUVEMENTS AU POSTE

(APPUYER SUR  POUR SE PLACER AU POSTE)

## Support Joy-Con













Action	Commandes
Dribble renversé rapide / Pénétration pour bras roulé	Effectuer un mouvement circulaire avec 
Feintes	Appui rapide sur  dans n'importe quelle direction sauf à l'opposé du panier
Hop step au poste	Maintenir  à gauche ou à droite à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 

Action	Commandes
Step back au poste	Maintenir  à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 
Drop Step	Maintenir  à gauche ou droite vers le panier, puis appui rapide sur 

## MOUVEMENTS AU POSTE

(APPUYER SUR  POUR SE PLACER AU POSTE)

### Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dribble renversé rapide	Pas de commandes	Pas de commandes
Pénétration pour bras roulé	Pas de commandes	Pas de commandes
Feintes	Pas de commandes	Pas de commandes
Hop step au poste	Maintenir  à gauche ou à droite à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 	Maintenir  à gauche ou à droite à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 
Step back au poste	Maintenir  à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 	Maintenir  à l'opposé du panier, puis appui rapide sur 
Drop Step	Maintenir  à gauche ou droite vers le panier, puis appui rapide sur 	Maintenir  à gauche ou droite vers le panier, puis appui rapide sur 

# COMMANDES DÉFENSIVES

## Support Joy-Con

Action	Commandes	Contexte
Mouvement		Peu importe
Déplacement rapide	+  +	Peu importe
Interception	Appui rapide sur	Peu importe
Contre	Appui rapide sur	Peu importe
Repousser/Accrocher	Appuyer sur	Peu importe
Rebond	(ballon dans les airs)	Peu importe
Passage en force	Maintenir	Peu importe
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur	Défense sur le porteur
Intensité défense		Défense sur le porteur
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir  + Déplacer  vers le porteur de balle	Défense sur le porteur
Bras en l'air	Maintenir  vers n'importe quelle direction	Défense sur le porteur
Contester	Appuyer sur	Défense sur le porteur
Empêcher passe	Maintenir  vers n'importe quelle direction	Défense sans ballon
Prise à deux		Peu importe

# COMMANDES DÉFENSIVES

## Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)	Contexte
Mouvement			Peu importe
Déplacement rapide			Peu importe
Interception	Appui rapide sur	Appui rapide sur	Peu importe
Contre	Appui rapide sur	Appui rapide sur	Peu importe
Rebond	 (ballon dans les airs)	 (ballon dans les airs)	Peu importe
Accrocher/ Repousser	Appui rapide sur	Appui rapide sur	Peu importe
Passage en force	Maintenir	Maintenir	Peu importe
Flop (chute volontaire)	Appuyer deux fois sur	Appuyer deux fois sur	Défense sur le porteur
Intensité défense	Maintenir	Maintenir	Défense sur le porteur
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir  + déplacer le  vers le porteur	Maintenir  + déplacer le  vers le porteur	Défense sur le porteur
Contester	Pas de commandes	Pas de commandes	N/D
Bras en l'air	Pas de commandes	Pas de commandes	N/D
Empêcher passe	Pas de commandes	Pas de commandes	N/D
Prise à deux	Pas de commandes	Pas de commandes	N/D



# COMMANDES SANS LE BALLON

## ATTAQUE

### Support Joy-Con

Action	Commandes
Engagement statique	
Engagement en déplacement	en se déplaçant vers le défenseur
Poussée	vers le défenseur
Dribble renversé	Faire tourner  dans le sens des aiguilles d'une montre ou inversé, en démarrant à 6 heures (6-1 pour aiguilles inversées, 6-11 pour sens des aiguilles)
Transition	Orienter  vers le porteur du ballon ou panier
Contester la transition de position	Toucher  vers le haut ou bas lorsque l'attaquant essaye une transition
Quitter	à l'opposé du joueur offensif ou relâcher
Marcher	+  vers le défenseur

## ATTAQUE

### Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Engagement statique		
Engagement en déplacement	en se déplaçant vers le défenseur	en se déplaçant vers le défenseur
Poussée	vers le défenseur	vers le défenseur

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Dribble renversé	Pas de commandes	Pas de commandes
Transition	Pas de commandes	Pas de commandes
Contester la transition de position	Pas de commandes	Pas de commandes
Quitter	Ⓒ à l'opposé du joueur offensif ou relâcher <b>SL</b>	Ⓒ à l'opposé du joueur offensif ou relâcher <b>SL</b>
Marcher	Pas de commandes	Pas de commandes











## DÉFENSE

### Support Joy-Con

Action	Commandes
Engagement statique pour contester ou poste sans ballon	<b>ZL</b>
Poussée	Ⓒ vers le joueur attaquant
Flop	Orienter Ⓒ vers la direction dans laquelle l'attaquant pousse
Transition	Orienter Ⓒ vers le haut, bas, gauche, droite
Contester la transition de position	Orienter brièvement Ⓒ vers le haut ou bas lorsque le défenseur essaye une transition
Quitter	Ⓒ à l'opposé de l'attaquant
Choc	Maintenir <b>ZL</b> tout en bloquant le chemin du joueur attaquant.
Accrochage / Attraper	Appuyer sur <b>A</b>

# DÉFENSE

## Joy-Con™

Action	Joy-Con™ (L)	Joy-Con™ (R)
Engagement statique pour contester ou poste sans ballon		
Poussée	 vers le joueur attaquant	 vers le joueur attaquant
Flop	Pas de commandes	Pas de commandes
Transition	Pas de commandes	Pas de commandes
Contester la transition de position	Pas de commandes	Pas de commandes
Quitter	 à l'opposé de l'attaquant	 à l'opposé de l'attaquant
Choc	Maintenir  tout en bloquant le chemin du joueur attaquant.	Maintenir  tout en bloquant le chemin du joueur attaquant.
Accrochage / Attraper	Appuyer sur 	Appuyer sur 

# CRÉDITS DU JEU NBA 2K19

## **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 Hodosy  
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 Crysdaile

### **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

**SPANISH ANNOUNCERS**

Sixto Miguel Serrano  
Antoni Daimiel  
Jorge Quiroga

**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 McRae  
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**

Caittin 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 Ismaier

**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**

### **ASIA GENERAL MANAGER**

Jason Wong

### **ASIA MARKETING DIRECTORS**

Diana Tan

Tracy Chua

### **ASIA SR. MARKETING MANAGER**

Daniel Tan

### **JAPAN MARKETING MANAGER**

Kyoko Fuke

### **CHINA MARKETING MANAGER**

Leo Li

### **SR. PRODUCT EXECUTIVE**

Rohan Ishwariyal

### **PRODUCT EXECUTIVE**

Wayne Ng

### **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  
Hidekatsu Tani  
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 Klemperer  
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  
Shawn 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 Martínez  
Kalaiku Nuuanu  
Kaitlyne 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 Javellonar  
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**

Harley Opolinsky

## **COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS**

Harley 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  
Arell 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. "@foreverball" 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 Kilgannon  
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  
Siobhan 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

Édité par 2K, un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc. Toutes les marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Les noms et logos de toutes les salles sont les marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et sont utilisés avec permission. Certaines marques commerciales mentionnées ici sont la propriété de American Airlines, Inc. utilisées sous licence de 2K Sports. Tous droits réservés. Copyright 2018 par STATS LLC. Toute utilisation ou distribution commerciale des éléments sous licence est strictement interdite sans l'autorisation écrite préalable de STATS LLC. Équipement de basket fourni par Gared Sports, fournisseur exclusif de paniers de basket des salles NBA. Ce logiciel est inspiré en partie du travail de l'Independent JPEG Group. Outils et support de localisation par XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse et le logo Bankers Life Fieldhouse sont des marques commerciales détenues par CNO Financial Group, Inc. et sont utilisés avec autorisation.

Utilise Simplygon (TM), Copyright (c) 2018 Donya(TM) Labs AB Certaines portions de ce logiciel sont protégées par copyright (c) 2014, Pablo Fernandez Alcantarilla, Jesus Nuevo. Tous droits réservés. Emoticônes fournies gratuitement par <http://emojione.com>

La NBA et les appellations des équipes de la NBA sont la propriété intellectuelle de NBA Properties Inc. et des équipes respectives membres de la NBA. Copyright 2018 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés.

## GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l' "Accord") peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site [www.take2games.com/eula](http://www.take2games.com/eula) (ci-après le "Site Internet"). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

LE "LOGICIEL" INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DES DITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVERTURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE "DONNEUR DE LICENCE", "NOUS", "NOTRE" OU "NOS") AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal).

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

### LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel et non commercial sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu) comme prévu par le donneur de licence, sauf stipulation contraire expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire, altérer, modifier ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000\$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

### CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas (et de ne pas guider ou donner des instructions à un tiers pour) :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par

des utilisateurs multiples ;

- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;
- Gêner ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Tricher (comportant mais ne se limitant pas à l'utilisation de failles ou de bugs) ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou des réglementations, modifiées à l'occasion.

**ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES :** Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciaux, déblocables, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les "Fonctionnalités spéciales"). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une Monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

**TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE :** Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. **SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.**

**PROTECTIONS TECHNIQUES :** Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/

ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, sous préavis de trente jours, ou immédiatement pour quelque raison que ce soit échappant au contrôle raisonnable de la Société, ou si vous enfreignez une quelconque modalité d'un accord ou d'une charte régissant le Logiciel, y compris le présent Accord, la Charte de confidentialité du Donneur de licence et/ou les Conditions d'utilisation du Donneur de licence.

**CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR :** le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, personnages, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

**CONNEXION À INTERNET :** Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités.

**COMPTES UTILISATEURS :** Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux tierce ou un réseau social, ("Compte tiers"), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés ("Compte utilisateur") afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

#### **MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS**

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

**MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS :** Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel ("Monnaie virtuelle") et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel ("Biens virtuels"). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus



par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels pendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

**GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VIRTUELS :** Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme "Magasin de logiciels"). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, 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 au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

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

**UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS :** La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre

Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur [www.take2games.com/support](http://www.take2games.com/support) ou, pour nos produits Social Point, sur [www.socialpoint.es/community/#support](http://www.socialpoint.es/community/#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, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens ou services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

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

**PAS DE TRANSFERTS :** Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence ("Transactions non autorisées") y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'avoir des responsabilités envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pour toutes les pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

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

#### **CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS**

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de

logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune 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 d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

#### **COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS**

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes ; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence ; et (iv) d'autres d'utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, 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 [www.take2games.com/privacy](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 (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité. Cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou

du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice ou déclaration orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, et à condition que, si vous êtes un résident d'un état membre de l'Union Européenne, le donneur de Licence garantit que le Logiciel remplira les conditions de son objectif et sera de qualité satisfaisante, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

#### **VOTRE RESPONSABILITÉ ENVERS LE DONNEUR DE LICENCE**

Dans les limites imposées par la loi, vous acceptez d'être responsable envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents pour tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

**DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.**

**SI VOUS ÊTES RÉSIDENT D'UN ÉTAT MEMBRE DE L'UE, SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, LE DONNEUR DE LICENCE EST RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES SUBIS PAR VOUS, DANS LA MESURE OÙ IL S'AGIT D'UN RÉSULTAT PRÉVISIBLE D'UNE VIOLATION DE CET ACCORD OU D'UNE NÉGLIGENCE DE SA PART ; IL N'EST PAS RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES NON PRÉVISIBLES.**

**NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE**

OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS, DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI.

## **RÉSILIATION**

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

## **DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN**

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique restreint". L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumis aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1) (ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

## **RECOURS EN ÉQUITÉ**

Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

## **TAXES ET DÉPENSES**

Vous serez responsable envers le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés pour tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par le présent Accord, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et

dépenses que vous encourez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

#### **CONDITIONS D'UTILISATION**

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

#### **DIVERS**

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

#### **LOI APPLICABLE**

Cet Accord est régi (sans prendre en compte les conflits ou le choix des principes légaux) par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situe dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord. Cependant, si vous êtes résident d'un état membre de l'Union Européenne, vous bénéficierez de toute disposition obligatoire de la loi de protection du consommateur de l'état membre duquel vous êtes résident et vous pourrez engager une action en justice en relation avec le présent Accord dans les tribunaux de l'état membre duquel vous êtes résident.

**SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT : TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44th STREET, NEW YORK, NY 10036, UNITED STATES OF AMERICA.**

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

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. et ses filiales. 2K, le logo 2K et Take-Two Interactive Software sont tous des marques commerciales et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. La NBA et les appellations des équipes de la NBA utilisées dans ce produit sont des marques commerciales, des logos protégés par copyright ou toute autre forme de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives membres de la NBA et ne peuvent pas être utilisées, en totalité ou en partie, sans l'autorisation préalable et par écrit de NBA Properties, Inc. © 2018 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de l'Association des joueurs de la NBA (National Basketball Players Association). Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Brevets et dépôt de brevets : [www.take2games.com/Legal](http://www.take2games.com/Legal).

## **ASSISTANCE TECHNIQUE**

Pour tout support technique ou assistance clientèle, rendez-vous sur le site 2K : <http://support.2k.com>. Vous y trouverez des réponses aux questions les plus posées dans la base de données « Knowledge ».

Si cette option ne résout toujours pas votre problème, veuillez soumettre vos questions en cliquant sur l'onglet "ENVOYER UNE DEMANDE"

### **“Informations concernant la loi informatique et liberté”**

Conformément aux dispositions de l'article 34 de la Loi du 6 janvier 1978 modifié par la Loi du 6 août 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification, ou de suppression des données personnelles vous concernant.

Pour toute demande concernant vos informations personnelles, vous pouvez vous adresser à la société Take-Two Interactive :

par courrier à l'adresse suivante :

**Take-Two Interactive France**  
**Webmaster**  
**14, rue de Castiglione**  
**75001 Paris**

La collecte de ces données a pour finalité de permettre l'identification des personnes ayant recours aux services après vente proposés par la société Take-Two Interactive et leur conservation ne saurait excéder 2 ans.

En aucun cas, ces données ne sont communiquées à des tiers et la société Take-Two Interactive assure la confidentialité de ces données.

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en œuvre dans le cadre d'un site internet.

N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).