



 **NBA 2K19**





Consultez les informations sur la santé et la sécurité dans le menu Paramètres.

POUR COMMENCER

Système PlayStation®4

Avant de commencer un jeu : avant toute utilisation, lire attentivement les instructions fournies avec le système PlayStation®4. La documentation contient des informations sur l'installation et l'utilisation de votre système et d'importantes informations de sécurité.

Pour allumer le système PlayStation®4, appuyez sur la touche d'alimentation. L'indicateur d'alimentation clignote en bleu, puis s'allume en blanc. Insérez le disque **NBA 2K19** dans la fente, avec l'étiquette vers le haut. Le jeu s'affiche dans la zone de contenu de l'écran d'accueil. Sélectionnez le nom du logiciel dans l'écran d'accueil du système PlayStation®4 et appuyez sur le bouton . Pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel, consultez ce manuel.

Quitter un jeu : en maintenant enfoncée la touche , sélectionnez [Fermer l'application] dans l'écran qui est affiché.

Réafficher l'écran d'accueil à partir d'un jeu : pour revenir à l'écran d'accueil sans quitter un jeu, appuyez sur la touche . Pour reprendre le jeu, sélectionnez-le dans la zone de contenu.

Retirer un disque : quittez le jeu et appuyez sur la touche d'éjection.



Trophées : en réalisant certains objectifs d'un jeu, vous pouvez gagner des « trophées » que vous pouvez ensuite comparer et partager. Un compte Sony Entertainment Network est nécessaire pour l'accès aux trophées.

TABLE DES MATIÈRES

- 2 POUR COMMENCER**
- 6 COMMANDES PAR DÉFAUT**
- 7 SOUTIEN AU PRODUIT**
- 7 COMMANDES**
 - 7 ATTAQUE DE BASE
 - 7 DÉFENSE DE BASE
 - 8 OFFENSIVE AVANCÉE
 - 9 DÉFENSE AVANCÉE
- 10 SYSTÈME DE COMMANDES PRO**
 - 10 SYSTÈME DE COMMANDES PRO : TIR
 - 11 SYSTÈME DE COMMANDES PRO : DRIBBLER
 - 13 TIRS AU POSTE
 - 12 TECHNIQUES AU POSTE
 - 13 COMMANDES DÉFENSIVES
- 16 CRÉDITS DU JEU - NBA 2K19**
- 26 GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE**

PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/ATTAQUES

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

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

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

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

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

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

Images 3D

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

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

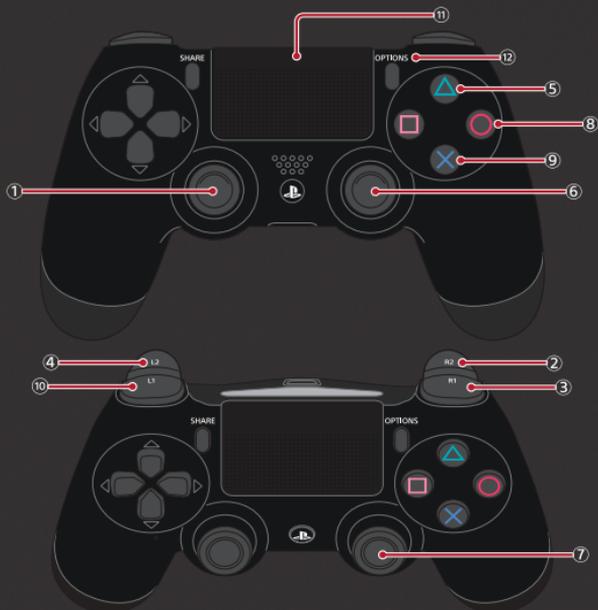
Conseils de sécurité pour la manette sans fil DUALSHOCK®4

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

Avis de sécurité sur la manette de détection de mouvements

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

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



Commandes par défaut :

① Déplacement	joystick gauche
② Sprint	touche R2
③ Icône de passe ou Permuter icône	touche R1
④ Jeu au poste / Arrêt ou Intensité défensive	touche L2
⑤ Passe aérienne / Alley-ooop / Faire une passe vers le panier ou Contre / Rebond	touche △
⑥ Techniques de dribble / Tir / Passer ou Bras en l'air / 3 points	joystick droit
⑦ N/D	touche R3
⑧ Passe à rebond / Passe spectaculaire ou Passage en force	touche ○
⑨ Passer / Passe lointaine ou Changer de joueur (le plus proche du ballon)	touche ×
⑩ Demander une tactique / Contrôle écran ou Prise à deux	touche L1
⑪ Demander un temps mort ou Faute intentionnelle	touche du clavier tactile
⑫ Pause	touche OPTIONS



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

Veuillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de NBA 2K19 devraient être disponibles jusqu'au **31 décembre 2020**. Toutefois, nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sans préavis.

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

COMMANDES MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®4

Attaque de base	Commande	Défense de base
Déplacement	Joystick gauche	Déplacement
Système de commandes Pro : Techniques de dribble / Tir / Passe	Joystick droit	Bras en l'air
Au poste / Protéger / Arrêt	L2	Intensité défensive
Sprint	R2	Sprint
Demander une tactique / Contrôles de l'écran	L1	Ajustements défensifs / Prise à deux
Icône de passe	R1	Permuter icône
Passer (appui bref) / Passe lointaine (appuyer et maintenir)	⊗	Changer de joueur (le plus proche du ballon)
Passe à rebond (appui bref), Passe spectaculaire (deux appuis brefs), Passe lointaine (appuyer et maintenir)	⊙	Passage en force
Tirer (appuyer) / Feinte de tir / Préparation saut (appui bref) / Tir après dribble renversé (deux appuis brefs)	⊕	Interception (appuyer) Faute intentionnelle (maintenir)
Passe aérienne (appui bref), Alley-oop (deux appuis brefs), Passe lointaine (appuyer et maintenir)	⊕	Contrer / Rebondir
ATH de jeu	↑	ATH de jeu
Tactique offensive	→	Tactique défensive
Conseil pendant l'action - Stratégies offensives	←	Conseil pendant l'action - Jeux défensifs

Attaque de base	Commande	Défense de base
Conseil pendant l'action - Remplacements	↓	Conseil pendant l'action - Remplacements

OFFENSIVE AVANCÉE

Action	Entrée
Contrôle de l'écran	Appuyer sur L1 et maintenir. Utiliser R1 pour choisir Roulade contre Fade et le joystick gauche pour choisir le côté de l'Écran
Passe à rebond	Appui bref sur ○
Passe aérienne	Appui bref sur △
Passe spectaculaire	Deux appuis brefs sur ○
Alley-oop	Deux appuis brefs sur △
Passe main à main/Passe courte	Appuyer sur ○ et maintenir pour que le receveur sélectionné coupe vers le possesseur du ballon, relâcher ○ pour passer le ballon
Mener vers passe au panier	Appuyer sur △ et maintenir pour forcer le coéquipier sélectionné à accéder au panier et attendre qu'il soit à portée ou relâcher △ pour forcer à effectuer la passe
Feinte de passe	△ + ○
Passe en suspension	□ + ×
Passe et va	Maintenir × pour garder le contrôle du passeur, relâcher × pour lui repasser le ballon
Claquette dunk / Double-pas/ Conclure un Alley-oop (lorsque vous contrôlez le receveur)	Maintenir □
Passe Pro	L2 + joystick droit
Demander un temps mort	Touche du clavier tactile

DÉFENSE AVANCÉE

Action	Entrée
Se déplacer	Joystick gauche
Déplacement rapide	R2 + L2 + joystick gauche
Interception	Appui bref sur Ⓜ
Contre	△
Rebond	△ (ballon dans les airs)
Gêner / Attraper	⊙
Passage en force	Maintenir ⊙
Flop	Deux appuis brefs sur ⊙
Bloquer les lignes de passe	Maintenir L2 (en étant à côté de l'adversaire)
Intensité défensive	Maintenir L2
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir L2 et déplacer le joystick gauche vers le dribbleur
3 points	Déplacer rapidement le joystick droit et relâcher
Bras en l'air	Maintenir le joystick droit
Empêcher la passe	Maintenir le joystick droit (en défense sans le ballon)
Prise à deux	Maintenir L1
Icône Prise à deux	Appui bref sur L1 puis maintenir l'icône du coéquipier souhaité

SYSTÈME DE COMMANDES PRO

Le Système de commandes Pro vous confère un contrôle optimal de votre arsenal offensif.

SYSTÈME DE COMMANDES PRO : TIR

Action	Entrée
Tir en suspension	Orienter le joystick droit vers le bas et maintenez-le dans cette direction (vers le panier pour réaliser un tir avec le panneau)
Feinte de tir	Amorcer un tir en suspension, puis relâcher rapidement le joystick droit
Coureur / Flotteur (Pénétration en dribble portée moyenne)	Maintenir le joystick droit vers le bas
Préparation de saut	Appui bref sur Ⓜ pendant la pénétration en dribble (le joystick gauche détermine la direction de l'enjambée)
Tir après dribble renversé	R2 + Deux appuis brefs sur Ⓜ quand le joueur est debout ou effectue une pénétration en dribble
Double-pas normal (Pénétration en dribble vers le panier)	Maintenir le joystick droit vers la gauche, la droite ou le haut tout en dribblant (L'orientation du joystick droit détermine la main qui termine l'action)
Double-pas - Euro Step (Pénétration en dribble vers le panier)	Deux appuis brefs sur Ⓜ tout en maintenant le Joystick gauche vers la main qui ne tient pas le ballon
Double-pas avec changement de main (Pénétration en dribble vers le panier)	Deux appuis brefs sur Ⓜ tout en maintenant le Joystick gauche vers la main qui tient le ballon
Double-pas inversé (Pénétration en dribble vers ligne de fond)	Maintenir le joystick droit dans la direction de la main la plus proche de la ligne de fond
Dunks à 2 mains (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers le haut
Dunk main faible ou dominante (pénétration en dribble vers panier)	R2 + Maintenir le joystick droit vers la gauche ou la droite pour exécuter un dunk avec cette main
Dunks spectaculaires (Pénétration en dribble vers le panier)	R2 + Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au panier
Step Through	Feinte de tir, puis réorienter le joystick droit avant la fin de la feinte

SYSTÈME DE COMMANDES PRO : DRIBBLER

Action	Entrée	Contexte
Jab Step triple menace / Step over	Orienter rapidement le joystick droit vers la gauche/la droite/le haut	Triple menace
Feinte de tir Triple menace	Orienter rapidement le joystick droit vers le bas	Triple menace
Hésitation triple menace	R2 + Orienter rapidement le joystick droit vers la gauche ou la droite	Triple menace
Sizeup triple menace	R2 + Orienter rapidement le joystick droit vers le haut	Triple menace
Dribble renversé triple menace	Faire pivoter le joystick droit puis revenir rapidement à la position neutre	Triple menace
Step back triple menace	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers le bas	Triple menace
Combo de sizeup personnalisés	Orienter rapidement le joystick droit vers le haut	Dribbler
Hésitation (rapide)	Orienter rapidement le joystick droit vers la droite (lorsque vous dribblez avec la main droite)	Dribbler
Hésitation (échapper)	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers la droite (lorsque vous dribblez avec la main droite)	Dribbler
Intérieur/extérieur	R2 + déplacer le joystick droit vers le haut, puis relâcher rapidement	Dribbler
Crossover (avant)	Orienter rapidement le joystick droit vers la gauche (lorsque vous dribblez avec la main droite)	Dribbler
Crossover (entre les jambes)	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers la gauche (lorsque vous dribblez avec la main droite)	Dribbler
Crossover-Hésitation (dégagement)	Exécuter 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	Dribbler
Dribble dans le dos	Orienter rapidement le joystick droit vers le bas	Dribbler

Action	Entrée	Contexte
Dribble renversé	Faire pivoter le joystick droit depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Dribble semi-renversé	Faire pivoter le joystick droit dans le sens horaire, puis relâcher rapidement (lorsque vous dribblez avec la main droite)	Dribbler
Step Back	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers le bas	Dribbler

TIRS AU POSTE (APPUYER SUR **L2** POUR VOUS POSITIONNER AU POSTE)

Action	Entrée
Bras roulé au poste (courte portée)	Joystick droit vers le haut (avec le joystick gauche en position neutre)
Feinte et bras roulé (courte portée)	R2 + joystick droit vers le haut (avec le joystick gauche en position neutre)
Fadeaway au poste (au-delà courte portée)	Maintenir le joystick droit vers la gauche ou la droite
Double-pas au poste	Joystick droit vers le haut (tout en maintenant le joystick gauche vers le panier)
Feinte et fadeaway (au-delà courte portée)	R2 + Maintenir le joystick droite vers le bas et la gauche ou la droite (avec le joystick gauche en position neutre)
Feinte de tir	Amorcer un des tirs indiqués ci-dessus, puis orienter le joystick droit vers la position neutre
Tir par en dessous/Step Through	Feinte de tir, puis réorienter le joystick droit avant la fin de la feinte
Feintes de corps	Orienter rapidement le joystick droit vers le haut

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

Action	Entrée
Dribble renversé rapide / Percée Crochet	Faire pivoter le joystick droit.
Feintes	Orienter rapidement le joystick droit vers gauche/droite/bas
Préparation saut (poste)	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur Ⓜ
Step Back (poste)	Maintenir le joystick gauche dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur Ⓜ
Préparation saut arrière	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, vers le panier, puis appui bref sur Ⓜ

COMMANDES DÉFENSIVES

Action	Entrée	Contexte
Se déplacer	Joystick gauche	Tous
Déplacement rapide	R2 + L2 + joystick gauche	Tous
Interception	Appui bref sur Ⓜ	Tous
Contre	△	Tous
Rebond	△ (ballon dans les airs)	Tous
Gêner / Attraper	Appui bref sur Ⓞ	Tous
Passage en force	Maintenir Ⓞ	Tous
Flop	Deux appuis brefs sur Ⓞ	Défense sur porteur
Intensité défensive	Maintenir L2	Défense sur porteur

Action	Entrée	Contexte
Pressing sur le porteur de balle	Maintenir L2 et déplacer le joystick gauche vers le dribbleur	Défense sur porteur
3 points	Appui bref sur le joystick droit	Défense sur porteur
Bras en l'air	Maintenir le joystick droit	Défense sur porteur
Empêcher passe	Maintenir le joystick droit	Défense sans ballon
Prise à deux	L1	Tous
Flop	Orienter rapidement le joystick gauche dans la direction opposée au joueur qui recule	Défense au poste

NOTES

CRÉDITS DU JEU - NBA 2K19

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

INGÉNIEUR PRINCIPAL

Andrew Marrinson

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Joel Friesch

INGÉNIERIE

INGÉNIEURS I.A.

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

INGÉNIEURS I.A.

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Haran 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" Aslanoglu
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu

Anvind 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
Tianyil 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

INGÉNIEURS STAGIAIRES

Xin Hu
Alex Longazo

GRUPE TECHNOLOGIQUE

DIRECTEUR, TECHNOLOGIE

Tim Walter

INGÉNIEUR PRINCIPAL, BIBLIOTHEQUE

Ivar Olsen

INGÉNIEURS, BIBLIOTHÈQUE

Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

INGÉNIEUR LOGICIEL, OUTILS MAYA

Andras Jambori

INGÉNIEUR, OUTILS

Prajwal Manjunath

INGÉNIEUR, OUTILS DE COMPILATION

Nick Contini

PRODUCTION

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Jeff Thomas

PRODUCTEURS SÉNIORS

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Zach Timmerman
Rob Jones

PRODUCTEUR, JOUABILITÉ

Mike Wang

PRODUCTION ET CONCEPTION

Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Albe Navarro
Jon Cort
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

ÉQUIPE DES GRAPHISMES

RESPONSABLE, PERSONNAGES

Ann Sidenblad

INFOGRAPHISTES, PERSONNAGES

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

INFOGRAPHIE SUPPLÉMENTAIRE, PERSONNAGES

Robert Barnes

TECHNICIEN, SCAN 3D

Lourde Canavati

DIRECTEUR ARTISTIQUE, TECHNIQUE

Stewart Graff

INFOGRAPHIE TECHNIQUE

Walter Crouch
 Crysta Frost
 Joe Hultgren
 Bugi Kaigwa
 Tenghao Wang

RESPONSABLE, TECHNOLOGIE DES PERSONNAGES

Emre Yilmaz

PRODUCTION ARTISTIQUE TECHNIQUE

Michael Miller

RESPONSABLE, ENVIRONNEMENTS

John Lee

INFOGRAPHISTES, ENVIRONNEMENTS

Tim Doonan
 Tim Loucks
 Ray Wong
 Alfonso Villar
 Christian Cunningham

RESPONSABLE, ÉCLAIRAGE

Joe Clark

INFOGRAPHISTE, ÉCLAIRAGE

Randy Cooper

INFOGRAPHIE, ÉCLAIRAGE SUPPLÉMENTAIRE

Craig Schiller

DIRECTEUR, ANIMATION

Roy Tse

ANIMATEUR PRINCIPAL, JEU

Eric Perrier

ANIMATEUR PRINCIPAL, PERFORMANCES

Derek Kurimoto

RESPONSABLE TECHNIQUE, ANIMATIONS

Jamie Wicks

ANIMATEURS

Elias "ELI" Figueroa
 Robert Firestone

ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE

Mostafa Elsayed
 David Ong
 David Yuen

CAMÉRA, PRESTATION

Jonathan Lyons

RESPONSABLE, VISAGES PRESTATION

Joel Flory

ANIMATION, VISAGES PRESTATION

Rhea Shetty
 Jean Lin
 Tyler Clapp
 Gerald Green

Nick Malutama
 Matthew Sweeney

INFOGRAPHISTE, ACCESSOIRES

Roger Ridley

DIRECTEUR ARTISTIQUE I.U.

Herman Fok

CONCEPTEURS PRINCIPAUX DE L'IU

Justin Cook
 Albert Carmona

PRODUCTEUR ARTISTIQUE, IU

Jared Rubio Delamora

CONCEPTION VISUELLE, IU

Zhen Xiong Tan
 Anthony Yau

INTERFACE UTILISATEUR

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

INFOGRAPHIE, IU SUPPLÉMENTAIRE

Jason Rasmussen
 Kelvin Wang
 Jocelyn Barrios
 Blake Landry

DIRECTEURS ARTISTIQUES, STUDIO

Matt Crysdale
 Anton Dawson

PRODUCTEURS ARTISTIQUES

Stephanie Gene Morgan
 Corie Zhang
 Kyle Killian

CAPTURE DES VISAGES

Pixelgun Studio

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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

INGÉNIEURS
 Andras Jambori

Gabor Valasek
 Gabor Hodosy
 Viktor Vad
 Máté Pinczel

VC SOUTH**DIRECTEUR TECHNIQUE**

Steve Ranck

CRÉATEUR DIRECTIF

Brian Silva

DIRECTEUR, DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

Chien Yu

PRODUCTEUR

Rob Leach

INGÉNIEURS

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

INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX

Andrew Rai
 Jordan Edell
 Dale Henderscheid

TESTEURS AQ

Alec Jacques
 Sophia Gold

MANAGER, BUREAU

Lori Vermeer

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Chloe Xiu

ÉQUIPE AUDIO VC**DIRECTEUR, AUDIO**

Joel Simmons

INGÉNIEUR SÉNIOR, AUDIO ET OUTILS AUDIO

Daniel Gardopee

INGÉNIEURS SÉNIORS, AUDIO

Todd Gunnerson
 Randy Rivas

INGÉNIEUR, AUDIO

James Yanisko

SCÉNARISTES

Tor Unsworth
 Rhys Jones

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

John Crysedale

ASSISTANT, AUDIO

Mason Thomas

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE - ASSISTANCE DE PRODUCTION

Brian Buel

POSTPRODUCTION AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

Casey Cameron

Paul Courselle

Mark Middleton

RÉDACTION SUPPLÉMENTAIRE DU SCÉNARIO

Kevin Asseo

Sean Sullivan

Dan Schultz

ÉQUIPE DE RETRANSMISSION ET DOUBLAGES**ANNONCEUR**

Kevin Harlan

ANALYSTES, COULEURS

Greg Anthony

Brent Barry

Doris Burke

Clark Kellogg

Steve Smith

Chris Webber

INVITÉS SPÉCIAUX

Bill Simmons

Kobe Bryant

Kevin Garnett

JOURNALISTE (LIGNE DE TOUCHE)

David Aldridge

PRÉSENTATEUR, STUDIO

Ernie Johnson

ANALYSTES, STUDIO

Shaquille O'Neal

Kenny Smith

ANNONCEUR MICRO

Peter Barto

ANNONCEURS PROMO

Jay Styne

Jimmy Hodson

ANNONCEURS ESPAGNOLS

Sixto Miguel Serrano

Antoni Daimiel

Jorge Quiroga

ANNONCEURS, G-LEAGUE

Blake Suniga

Tim Swartz

Brian Banifatemi

ANNONCEUR G-LEAGUE, ANNONCES PUBLIQUES

Mark Middleton

ANNONCEURS CHINOIS

Yi Yang

Jian Yang

Qun Su

ANNONCEUR CHINOIS, ANNONCES PUBLIQUES

Tony Chen

DISTRIBUTION - 2KTV**PRÉSENTATRICE ET PRODUCTRICE**

Rachel A. DeMita

CAMÉRA PRINCIPALE ET MONTAGE

Alan Palmer

EXPERT JEU ET PRODUCTEUR

Jonathan Smith

PRODUCTEUR

Jessica Teuscher

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ

Joel Simmons

MONTAGE ET CAMÉRA

Rodney Johnson

David Park

MONTAGE

Mary Dorochowicz

MONTAGE ET CAMÉRA

Rodney Johnson

David Park

GRAPHISTE PRINCIPAL

Jolan Wood

ASSISTANTE DE PRODUCTION

Blake Suniga

CÉRÉMONIAIRE 2K

Mason Thomas

MÉLANGE AUDIO

James Yanicko

CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE

Ian Levasseur

DISTRIBUTION ET ÉQUIPE, MaCARRIÈRE**DISTRIBUTION**

MonJOUEUR/ I. A.

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

COACH SHANGHAI

Vic Chao

WEI LI

Allen Rowe

ZHANG TAN

Jason Ko

MARCIE SMITH

Meghan Lennox

JACKSON ELLIS

Will Blagrove

ATM

Sheldon Bailey

FORAIN DE L'INDIANA STATE FAIR

George Kareman

PROPRIÉTAIRE DU RESTAURANT

Christian Papierniak

CHAUFFEUR

Evan deRouin

FILLE DU LABYRINTHE 1

Ally Quinn

FILLE DU LABYRINTHE 2

Aly Trasher

SUPPORTER/VOISIN CHINOIS

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 DANS SON PROPRE RÔLE**RONNIE 2K DANS SON PROPRE RÔLE****FLOYD LE COIFFEUR**

Todd Anthony

EMPLOYÉ FOOT LOCKER

Joel Ferreira-Clifton

EMPLOYÉ BOUTIQUE NBA

Tyler Idowu

EMPLOYÉE ALLEY-OOPS TATTOO

Lyndsy Kail

EMPLOYÉE SWAG

Caitlin McGinty

EMPLOYÉE KIOSQUE BOOST

Heather Gordon

EMPLOYÉ BAR GATORADE

Austin Simon

EMPLOYÉE WHEELS

Danielle O'Dea

EMPLOYÉ BOUTIQUE Mon ÉQUIPE

Ray Carbonel

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL

Sheila Cuaderno

JOURNALISTESEvan deRouin
Alexandra Grant
Christian Papierniak**ÉTOILES DE LA NBA**Kareem Abdul-Jabbar, dans son propre rôle
Shaquille O'Neal, dans son propre rôle
Anthony Davis, dans son propre rôle
Giannis Antetokounmpo, dans son propre rôle

Ben Simmons, dans son propre rôle

PRODUCTION**ÉCRIT PAR**

Adam Hoelzel

HISTOIRE DE

Christian Papierniak

MONTAGE

Camille Thoman

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE

Rich Paisley

1er OPÉRATEUR ASSISTANT CAMÉRA

Mike Dumin

OPÉRATEUR CAMÉRA (2e ÉQUIPE)

Dave Daniel

1er OPÉRATEUR ASSISTANT CAMÉRA (2e ÉQUIPE)

Lee Jordan

KEY GRIP

Orlando Orona

GRIP (2e ÉQUIPE)

Todd Kuhn

SUPERVISEUR SCRIPT

Chloe Williams

STAGIAIRE, PRODUCTION

Anker Fanoë

DISTRIBUTION

Caldwell/Kostenbauder Casting

SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE ET CORRECTION

Ben Bishop

SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE

Dan Indra

Mon MG : LA SAGA CONTINUE**SCÉNARISTE**

James Marceda

HISTOIRE DE

Erick Boenisch

RÉALISÉ PAR

John Walker

DÉPARTEMENT CAPTURE DE MOUVEMENTS DE 2K**SUPERVISEUR**

David Washburn

MANAGER PLATEAU, CAPTURE DE PERFORMANCES

Anthony Tominia

MANAGER SÉNIOR, TECHNIQUE/ PRODUCTION

David Voci

MANAGER ASSOCIÉ, PRODUCTION

Michelle Hill

RESPONSABLE TECHNIQUE

Nateon Ajello

INGÉNIEUR, PIPELINE

Charles Harris III

RÉALISATEUR ASSISTANT

Alexandra Grant

PRODUCTEUR ASSOCIÉ

Marilyn Escobar

TECHNICIENS II, SCÈNEEmma Castles
Jeremy Schichtel**TECHNICIENS I, SCÈNE**Roy Matos
Michael Listo
Lance Mitchell**CONSTRUCTION, PLATEAUX**

Viqui Peralta

SPÉCIALISTES DE PRODUCTION IIRyan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto**SPÉCIALISTES DE PRODUCTION I**Nihal Rashinkar
Jennifer Mullaly
Leonardo Quert**RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT**

J. Mateo Baker

MANAGER TECHNIQUE

Nateon Ajello

CONSTRUCTION SCÈNE, CAPTURE DE MOUVEMENTS

Viqui Peralta

EXPERTS II, CAPTURE DE MOUVEMENTSRyan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto**EXPERTS I, CAPTURE DE MOUVEMENTS**Jeremy Wages
Michelle Hill**INGÉNIEURS AUDIO**Daniel Morales
Kyle Renteria

MAQUILLEUSES

Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones
Arielle Abelon

OPÉRATEURS, CAMÉRAS

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

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE**ORGUE ARÈNE, RYTHMES**

Music, & Additional

MUSIQUE DANS LE JEU

Casey Cameron
Studio Show Music
Cody Mills

MUSIQUE, BEAT MACHINE

Gramoscope Music

CHANTEUSE, HYMNE NATIONAL

Linda Lind

ASSISTANCE, CAPTURE SUPPLÉMENTAIRE

Christopher Jones

BROUHAHA DES JOUEURS

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

BROUHAHA DES JOUEURS SUPPLÉMENTAIRE

Kevin Gu
Yu Gu
Evan Li
Ryan Wang
Zongye Yang

ARBITRE SUPPLÉMENTAIRE

Tianyi Yang

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Red Rowdies

BROUHAHA DE LA FOULE

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**PRÉSIDENT**

David Ismaïler

PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL

Phil Dixon

V.-P. SÉNIOR, OPÉRATIONS

SPORTIVES
Jason Argent

PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS

Greg Thomas

2K DÉVELOPPEMENT CRÉATIF**V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF**

Josh Atkins

DIRECTEURS CRÉATIFS

Joe Quadara
Jonathan Pelling
Francois Giuntini

DIRECTEUR, SERVICES CRÉATIFS

Robert Clarke

DIRECTEUR SÉNIOR, PRODUCTION

CRÉATIVE
Jack Scalici

DIRECTEUR SÉNIOR, DÉVELOPPEMENT CRÉATIF ET

HISTOIRE
Chad Rocco

MANAGER SÉNIOR, PRODUCTION CRÉATIVE

Josh Orellana

COORDINATEUR, PRODUCTION

CRÉATIVE
William Gale

ASSISTANTS, PRODUCTION CRÉATIVE

Cathy Neeley
Megan Grunenwald-Rohr

DIRECTEUR CRÉATIF

Mike Read

RESPONSABLE, SERVICE CAPTURE

Luke McCarthy

SPÉCIALISTE SÉNIOR, CAPTURE

Dana Koerlin

ANALYSTE SÉNIOR, RECHERCHES

David Rees

MANAGER, RECHERCHES UTILISATEUR

Francesca Reyes

CHERCHEUR PRINCIPAL, UTILISATEUR

Gina Smith

DIRECTEUR CRÉATIF

Julian O'Neal

2K - ÉQUIPE MARKETING**V.-P., COMMERCIALISATION**

Alfie Brody

DIRECTEUR MARKETING

Alan Ho

MANAGERS SÉNIORS, MARQUE

Andrew Blumberg
William Inglis

MANAGERS ASSOCIÉS, MARKETING

Jessica Perez
Michael Howard

COORDINATEURS, CONTENU NBA 2K

Jared Daye
Josh Tadlock

COORDINATRICE, CONCEPTION

GRAPHIQUE NBA 2K
Sarah Wawrzynowski

V.-P. COMMUNICATIONS

Cori Barrett

DIRECTEUR SÉNIOR, COMMUNICATIONS

Ryan Peters

DIRECTEUR, MARKETING NUMÉRIQUE

Ronnie Singh

MANAGER ASSOCIÉ, ENGAGEMENT CONSOMMATEUR

Joshua Lander

DIRECTRICE SÉNIOR, MARKETING

Jackie Truong

DIRECTRICE DE PROJET

Heidi Oas

MANAGER, PRODUCTION MARKETING

Ham Nguyen

CONCEPTEUR DE PRODUCTION

Nelson Chao

CONCEPTEUR GRAPHIQUE SÉNIOR

Christopher Maas

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

Chris Cratty

DIRECTEUR, PRODUCTION VIDÉO

Kenny Crosbie

MANAGER ASSOCIÉ, PRODUCTION VIDÉO

Nick Pylvanainen

MONTEUR VIDÉO/CONCEPTEUR, GRAPHISMES EN MOUVEMENT

Michael Regelean

MONTEUR VIDÉO

Shane McDonald

SPÉCIALISTE JUNIOR, CAPTURE/MONTAGE VIDÉO

Evan Falco

DIRECTEUR, WEB

Nate Schaumberg

CONCEPTEUR SÉNIOR, SITE WEB

Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR SÉNIOR, WEB

Gryphon Myers

PRODUCTRICE, WEB

Tiffany Nelson

DIRECTRICE, CANAL MARKETING

Anna Nguyen

MARKETING, CANAUX DE VENTE

Marc McCurdy

DIRECTEUR DE PROJET, CANAL

Dustin Choe

EXPERT, MARKETING PARTENAIRES

Kelsie Lahti

DIRECTRICE SÉNIOR, ÉVÉNEMENTS

Leslie Zinn Abarcar

MANAGER, ÉVÉNEMENTS

David Iskra

MANAGER TECHNIQUE, ÉVÉNEMENTS

Mario Higareda

DIRECTRICE, SERVICE CLIENTÈLE

Ima Somers

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE

David Eggers

COORDINATEUR, BASE DE CONNAISSANCE

Mike Thompson

RESPONSABLE, SERVICE CLIENTS

Crystal Pittman

ASSOCIÉS SÉNIORS, SERVICE CLIENTSAlicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa
Dominic Hurton**DIRECTRICE SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES**

Jessica Hopp

MANAGER SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES

Greg Brownstein

MANAGER ASSOCIÉE, PARTENARIATS ET LICENCES

Ashley Landry

COORDINATRICE SÉNIOR, PARTENARIATS ET LICENCES

Megan Reyes

MANAGER MUSIQUE, PARTENARIATS ET LICENCES

David Kelly

OPÉRATIONS 2K**V.-P. SÉNIOR, SERVICE JURIDIQUE**

Peter Welch

V.-P., AFFAIRES COMMERCIALES

Jerry Wang

AVOCATSJustyn Sanderford
Aaron Epstein**V.-P., OPÉRATIONS DE PUBLICATION**

Steve Lux

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS

Dorian Rehfield

DIRECTEUR SÉNIOR, ANALYSES ET SCIENCE DES DONNÉES

Mehmet Turan

ANALYSTE DE DONNÉES

Mo Lin

MANAGER, ANALYSE DU JEU

Kyle Bishop

DIRECTEUR, MONÉTISATION

Dennis Ceccarelli

MANAGER DE PRODUITS NBA 2K, OPÉRATIONS EN DIRECT

Andrew Birdsall

ANALYSTE SÉNIOR, RECHERCHES UTILISATEUR

David Rees

MANAGER, ANALYSE DE DONNÉES

Alvin Li

SCIENTIFIQUE, DONNÉES

Robin Luo

ANALYSTE STRATÉGIQUE

Benjamin Simonett

AUXILIAIRE JURIDIQUE

Xenia Mul

TI - 2K**DIRECTEUR SÉNIOR, TI 2K**

Rob Roudebush

DIRECTEUR TECHNIQUE

Russell Mains

MANAGER SÉNIOR, TI

Bob Jones

MANAGER SÉNIOR, INGÉNIERIE DES SYSTÈMES

Jon Heysek

MANAGER SÉNIOR, COR

Vaclav Dolezal

MANAGER SÉNIOR, TI

Lee Ryan

MANAGER EN LIGNE

Scott Darone

INGÉNIEURS, RÉSEAUDon Claybrook
Fernando Ramirez**INGÉNIEUR SÉNIOR, SYSTÈME**

Petr Fiala

INGÉNIEURS, SYSTÈMEJoseph Davila
Manish Patel
Michal Bernat
Peter Pribylinec
Radek Trojan**SUPERVISEUR, AIDE**

Scott Alexander

ADMINISTRATEURS, SYSTÈMESDavis Krieghoff
Joseph Thompson
Tareq Abbassi**EXPERTS, ASSISTANCE INFORMATIQUE**Brandon McMurray
Christopher Smith

ANALYSTE INFORMATIQUE

Michael Caccia

2K INTERNATIONAL**V.-P., PUBLICATION ET OPÉRATIONS**

Murray Pannell

DIRECTEUR, COMMUNICATION ET MARKETING INTERNATIONAUX

Jon Rooke

CHEF, MARKETING DE MARQUE INTERNATIONAL

David Halse

MANAGER SÉNIOR, MARQUE INTERNATIONALE

Carly Drew

MANAGER JUNIOR, MARQUE INTERNATIONALE

James Dodd

CHEF, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES

Wouter van Vugt

MANAGER, COMMUNICATIONS INTERNATIONALES

Amy White

CADRE, SOCIAL ET COMMUNAUTÉ INTERNATIONALE

Dan Warren

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT**PRODUCTEUR INTERNATIONAL**

Mark Ward

SERVICES CRÉATIFS
2K INTERNATIONAL**DIRECTRICE, SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION**

Nathalie Mathews

DIRECTRICE DE PROJET, LOCALISATION

Cara Lacey

ASSISTANT, SERVICES CRÉATIFS ET LOCALISATION

Matt Lamplugh

MANAGER SÉNIOR, CONCEPTION

Tom Baker

CONCEPTEUR GRAPHIQUE

James Quinlan

MONTEUR, CONTENU VIDÉO

Barney Austin

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNE

Around the Word

Robert Böck

Synthesis Iberia

Synthesis International Srl

COMMUNICATIONS ET MARKETING TERRITOIRE
2K INTERNATIONAL

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 Melerio

Sean Phillips

Shelly van Seventer

Simon Turner

Stefan Eder

Warner Guinée

Yoona Kim

Zaida Gómez

TAKE-TWO INTERNATIONAL - OPÉRATIONS

Kevin Smith

Phil Anderton

Nisha Verma

Richard Kelly

2K ASIE**MANAGER GÉNÉRAL, ASIE**

Jason Wong

DIRECTRICES MARKETING, ASIE

Diana Tan

Tracy Chua

MANAGER SÉNIOR MARKETING, ASIE

Daniel Tan

MANAGER MARKETING, JAPON

Kyoko Fuke

MANAGER MARKETING, CHINE

Leo Li

CADRE SÉNIOR, PRODUITS

Rohan Ishwarlal

CADRE, PRODUIT

Wayne Ng

ASSISTANT MARKETING, JAPON

David Anderson

ASSISTANT MARKETING, CORÉE

Park Sangmin

MANAGER SÉNIOR, LOCALISATION

Yosuke Yano

COORDINATEURS, LOCALISATION

Pierre Gujjarro

Mao Iwai

TAKE-TWO ASIE**OPÉRATIONS**

Eileen Chong

Veron Khuan

Chermine Tan

Takako Davis

Yuki Suhara

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Erik Ford

Syn Chua

Paul Adachi

Fumiko Okura

Hidekatsu Tani

Aiki Kihara

Hidekatsu Tani

Ken Tilakaratna

Anna Choi

Hyun Jookyoung

Felix Ng

Dustin Zhao

ASSURANCE QUALITÉ 2K**V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ**

Alex Plachowski

DIRECTEUR, TESTS ASSURANCE QUALITÉ

Scott Sanford

MANAGER SÉNIOR, TESTS ASSURANCE QUALITÉ

Jeremy Ford

ÉQUIPES D'ASSISTANCE

Scott Sanford

Ian Moore

MANAGER, TESTS ASSURANCE QUALITÉ - ÉQUIPES D'ASSISTANCE

Michael Weber

RESPONSABLE DE PROJET

Luis Nieves

TESTEURS PRINCIPAUX, ÉQUIPES D'ASSISTANCE

Nathan Bell

Jordan Wineinger

Bill Lanker

Ashley Fountaine

Timothy Erbil

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS

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

TESTEURS SÉNIORS

Anthony Wair
Eduardo Bancud
Taylor Galeuska
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Robert Klempner
David Dalie
Douglas Reilly
Zachary Little
Brian Reiss
Jessica Mitchell
Joshua Brown-Sage
Sommer Sherfy
Tyler Redmann

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ

Kameron Burrell
Malcolm Jackson
Annastasia Larsen
Landen Scott
Chad Morton
Anthony Morrow
Sean Wakeham
James Robinson
Darwin Layco
Alexis White
Glenn Mirafior
Ian Evans
Eduardo Perez
Dylan Garcia
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Shavawn G. Washington
Domingo Rosa
Connor Milne
James Barnes
Mark King
Austin Kim
Prescott Datuin
Julian Molina
Wenceslao Concina
Albert Song
Alex Washburn
Armando Prescott
Benjamin Henson
Blake Parham
Brandon Beltran
Brandon Carroll
Brandon Matassa
Brendan Feazell
Brendan Rudnick
Carson Askew
Christian Ramos
Christopher Mejia
Christopher Palmar
Chris Zambrano
C.J. Anzures
Clarissa Asam
Cody McKeon
David Laboy

Dominic Ginter
Donald Erwin
Genaro Siciliano
Grace Gratton
Heraclio Arias
Islah Scott
Jade Dabu
Jalen Brown
Jerico Javier
Greg Ereno
John Ramos
Jovanna Marquez
Justin Martinez
Kalaiku Nuuanu
Kaitlynn Thornton
Lo Daniels
Lucy Branch
Marco Brown
Marisa Ghilarducci
Mary Manno
Merrix Murphy
Michael Denman
Michael Schnuckel
Nick Vizcarra
Omar Moreno
Patrick Taddeo
Richard Handerson
Rodney Carden
Sidney Fackrell
Steven Smigulec
Taylor McKinnon
Todd Thomas
Tyler Towne
Wei Guan
William Patterson
Zach Akre
Zachary Dary

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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 - ASSURANCE QUALITÉ

MANAGER, AQ, LOCALISATION

José Miñana

INGÉNIEUR, MATRIÇAGE

Wayne Boyce

TECHNICIEN, MATRIÇAGE

Alan Vincent

RESPONSABLE SÉNIOR AQ, LOCALISATION

Oscar Pereira

RESPONSABLE PROJET AQ,

LOCALISATION

Elmar Schubert

SUPERVISEURS AQ, LOCALISATION

Adriana Cervantes
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

CADRE, PRODUIT

Manuel Aguayo

TECHNICIENS SÉNIORS AQ, LOCALISATION

Christopher Funke
Daniel Im
Pablo Menéndez
Sarah Dembet
Timothy Cooper

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION

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 - ASSURANCE QUALITÉ

DIRECTEUR, AQ

Zhang Xi Kun

MANAGER AQ

Steve Manners

RESPONSABLES AQ

Gao You Ming
Huang Cheng

RESPONSABLE ASSOCIÉ, AQ

Wang Yi Min

TESTEURS SÉNIORS, AQ

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 Jianguo 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

ASSURANCE QUALITÉ **TRADUCTION 2K CHENGDU**

MANAGER, AQ
Du Jing

RESPONSABLE, PROJET
Zhu Jian

TESTEURS PRINCIPAUX, AQ
Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

TESTEURS SÉNIORS, AQ
Kan Liang
Hyunmin Cho
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng

TESTEURS AQ
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

INGÉNIEURS INFORMATIQUE
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng
Zheng Xing

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

FOX STUDIOS
Rick Fox
Victoria Fox

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

**PRÉSIDENT, PARTENARIATS
INTERNATIONAUX**
Salvatore LaRocca

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

**MANAGER SÉNIOR, AFFAIRES
COMMERCIALES ET JURIDIQUES**
Vince Kearney

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

**DIRECTRICE SÉNIOR, PARTENARIATS
INTERNATIONAUX**
Adrienne O'Keefe

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

**COORDINATRICE, PARTENARIATS
INTERNATIONAUX**
Harley Opolinsky

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

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

JOUEURS DE BASKETBALL

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
Mikhi McKinney
Devin Murphy
Tyree Murray
Scott O'Gallagher
Alex Okafor
Michael Onyebalu
Jeffrey Parker
Darrell Polee
Joey Rodriguez
Ameer Shamsud-Din
Angelo Sharpless
Austin Simon
Richard J. "@foreveriball" Starling
Joshua Sykes
Ryan Sypkens
T.J. Viney
Shawn Ward
Devin "@ten000hours" Williams
Kenny Woodard
Roshun Wynne, Jr.
Sammy Yeager

DUNKERS DE RUE
Myree "Reemix" Bowden
Jordan Kilgannon
Jeff Remington
Angelo Sharpless

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

TALENTS TRAMPOLINE
Eddie Johnson
Davaughn Martin

TALENT BICYCLETTE
Pete Brandt

TALENT TROTTINETTE

Ryan Myers

TALENT PLANCHE À ROULETTES

Rob Ferguson

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

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

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
VISUAL CONCEPTS**

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Scott Patterson
Équipe des ventes Take-Two
Équipe des ventes numériques Take-
Two
Équipe de canaux de vente Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Ursula Baker
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Équipe juridique Take-Two
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Kate Stricker
Karla Duarte
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Blublitz
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 Abetes
Dave Mianowski
Erin Schauble
Marco Carrillo
Zachary Romer
Brandon Harter
Richard Pugh
Shavawn G. Washington
Josh Chung
The Lee Family

Publié par 2K, un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc. Toutes les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les noms et logos de toutes les arènes sont des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs et sont utilisés avec autorisation. Certaines marques commerciales appartiennent à American Airlines, Inc. et sont utilisées sous licence de 2K Sports. Tous droits réservés.

Copyright 2018 de STATS LLC. Toute distribution ou utilisation commerciale du contenu sous licence sans l'autorisation écrite expresse de STATS LLC est strictement interdite. Equipement de basketball fourni par Gared Sports, fournisseur exclusif des tableaux et des arceaux des arènes de la NBA. Ce logiciel est en partie basé sur le travail d'Independent JPEG Group. Outils de localisation et assistance fournis par XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse et le logo Bankers Life Fieldhouse sont des marques commerciales appartenant à CNO Financial Group, Inc. et sont utilisés avec autorisation.

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

Les identifications de la NBA et des équipes membres de la NBA sont la propriété intellectuelle de la NBA Properties, Inc. et des équipes respectives de la NBA. Copyright 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 (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 TOUTS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES MANUELS (S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESOITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVREURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QU'ÉTU DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE 2GAMES TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »), « NOUS », « NOTRE » OU « NOS ») AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal.

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

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, 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 en application 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 entrrent en vigueur à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de déinstallation 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 cadre 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 ;
- Générer 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 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 spéciales, diaboliques, 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 composante 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'implantation 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 et la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée et 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 éléments de jeu, ou de schémas d'utilisation du Logiciel, et à conditions que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédant par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irévocable, 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, 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 conclu 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.

COMPÈTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tierce ou un réseau social, (« 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 avec lequel vous vous pouvez 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 virtuelsendra 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 ou de vos affiliés pour accomplir des tâches au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels à une personne en récompense pour avoir accompli une tâche ou pour avoir été élu. Le Donneur de licence peut également offrir de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels seront créés sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel 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 créditée 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 relatif à l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels et à toutes les autres transactions effectuées par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se réserve le droit de modifier les calculs effectués par le Donneur de licence, à sa seule discrétion, à 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 ne 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 déposer de l'argent sur votre Compte utilisateur 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 évincer 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 ou products.Social.Point, sur 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 quel 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, régler, 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

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 toute 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-dessous. 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.

DROTS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c) (1)(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'un des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES

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

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et toute 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 Chartre 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. A moins que le Donneur de licence ne consente expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'État et la 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. Dependamment, 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 devant 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.

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 des marques de commerce et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Les identifications de la NBA et des équipes membres de la NBA utilisées avec ce produit sont des marques commerciales, des designs protégés par droits d'auteur et autres formes de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives de la NBA et ne peuvent être utilisées, en entier ou en partie, sans le consentement écrit préalable de NBA Properties, Inc. © 2018 NBA Properties, Inc. Product officiellement sous licence de la National Basketball Players Association. « PlayStation », le logo familial « PS » « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS4 » et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Interactive Entertainment Inc. Tous droits réservés. Brevets et brevet en instance : www.take2games.com/Legal.