

JAMES HARDEN

STEPHEN CURRY

ANTHONY DAVIS

NBA 2K16





TABLE DES MATIÈRES

- 4 MISE EN ROUTE**
- 4 SOUTIEN AU PRODUIT**
- 5 COMMANDES**
 - 5 ATTAQUE DE BASE
 - 5 DÉFENSE DE BASE
 - 6 OFFENSIVE AVANCÉE
 - 7 DÉFENSIVE AVANCÉE
 - 8 PRO STICK^{MC} : TIR
 - 9 PRO STICK^{MC} : DRIBBLER
 - 10 COMMANDES DE DÉFENSE
 - 11 TECHNIQUES AU POSTE
 - 12 TIR AU POSTE
- 13 CRÉDITS DU JEU - NBA 2K16**
- 21 GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE**

AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CONVULSION

Un très faible pourcentage de la population est susceptible de faire des crises d'épilepsie ou de perdre momentanément connaissance à la vue de certains types de lumières clignotantes ou de motifs lumineux. Ces personnes s'exposent à des crises d'épilepsie ou à des pertes de connaissance lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais présenté une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie ou toute autre forme de convulsions, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. Veuillez IMMÉDIATEMENT CESSER toute utilisation et consulter un médecin avant de recommencer à jouer si vous ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

- vertiges
- contractions des yeux ou des muscles
- désorientation
- troubles de la vision
- mouvements involontaires ou convulsions
- perte de connaissance
- crises.

RECOMMENCEZ À JOUER UNIQUEMENT APRÈS AVOIR OBTENU L'AUTORISATION DE VOTRE MÉDECIN.

Utilisation et manipulation des jeux vidéo pour réduire la probabilité d'une crise d'épilepsie

- Jouez dans un endroit bien éclairé et le plus loin possible de l'écran.
- Évitez les grands écrans de télévision. Jouez sur un écran de la plus petite taille possible.
- Évitez les utilisations prolongées du système PlayStation®3. Faites une pause de 15 minutes par heure passée à jouer.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Arrêtez immédiatement d'utiliser le système si vous présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, nausées ou sensations similaires au mal des transports; gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie du corps. Si les troubles persistent, consultez un médecin.

AVIS :

Soyez prudent lorsque vous utilisez la fonction de détection de la manette sans fil DUALSHOCK®3. Lors de l'utilisation de la fonction de détection de la manette sans fil DUALSHOCK®3, faites attention aux points suivants. Si la manette heurte une personne ou un objet, il y a un risque de blessure ou de dégât accidentels. Avant toute utilisation, vérifiez que vous disposez d'un grand espace autour de vous. Lors de l'utilisation de la manette, tenez-la solidement pour qu'elle ne vous glisse pas des mains. En cas d'utilisation d'une manette branchée au système PS3^{MC} à l'aide d'un câble USB, vérifiez qu'il y a assez d'espace pour le câble afin que celui-ci ne heurte pas une personne ou un objet. Évitez également de tirer sur le câble et de le débrancher du système PS3^{MC} lors de l'utilisation de la manette.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION :

Ne raccordez pas votre console de jeu PS3^{MC} à un téléviseur à projection avant d'avoir consulté le manuel d'utilisation de votre téléviseur, à moins qu'il ne soit doté d'un écran à cristaux liquides (ACL). Autrement, votre écran pourrait subir des dommages permanents.

MANIPULATION DES DISQUES AU FORMAT PS3^{MC} :

- Ne pliez pas le disque, ne le tordez pas, ne le plonge pas non plus dans un liquide.
- Ne laissez pas le disque à la lumière directe du soleil, près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Faites des pauses de temps à autre lorsque vous jouez pendant une durée prolongée.
- Ne saisissez pas le disque. Tenez-le par les bords et remettez-le dans son étui lorsque vous ne jouez pas. Essayez la surface du disque avec un chiffon doux, sec et sans peluche, en ligne droite du centre vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou d'abrasifs.


AVIS :

Des câbles et un écran compatible HD (vendus séparément) sont nécessaires pour la sortie vidéo en HD. Le clavier vocal requiert un casque (vendu séparément). Compatible avec la plupart des casques filaires USB et Bluetooth. Certaines limitations s'appliquent.

MISE EN ROUTE

Système PlayStation®3

Démarrer un jeu : Avant toute utilisation, lisez attentivement les instructions du manuel fourni avec le système de loisir interactif PS3^{MC}. Ce manuel contient des informations concernant l'installation et l'utilisation de votre système, ainsi que d'importantes informations relatives à la sécurité.

Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principale (situé au dos du système) est en position allumé (ON). Insérez le jeu **NBA 2K16** dans la fente du compartiment à disque, face imprimée vers le haut. Sélectionnez l'icône représentant le logiciel sous l'option **NBA 2K16** dans le menu d'accueil du système PS3^{MC}, puis appuyez sur la touche . Reportez-vous à ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation de ce logiciel.

Quitter un jeu : Pendant le jeu, appuyez sur la touche PS de la manette sans fil et maintenez-la enfoncée pendant au moins 2 secondes. Sélectionnez ensuite l'option « Quitter le jeu » depuis l'écran qui s'est alors affiché.

Astuce

Pour retirer un disque, effleurez la touche d'éjection après avoir quitté le jeu.



Trophies (trophées) : gagnez, comparez et partagez les trophées que vous gagnez en accomplissant certains défis du jeu. L'accès aux trophées nécessite un compte PlayStation®Network.

DONNÉES SAUVEGARDEES POUR LES LOGICIELS AU FORMAT PS3^{MC}

Les données sauvegardées des logiciels au format PS3^{MC} sont enregistrées sur le disque dur du système. Les données sont affichées sous l'option « Utilitaire des données sauvegardées » sous le menu [Jeu].



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

Veillez noter que toutes les caractéristiques en ligne de NBA 2K16 devraient être disponibles jusqu'au **31 décembre 2017**, toutefois nous nous réservons le droit de modifier ou d'abandonner des caractéristiques en ligne sur avis de 30 jours. Allez à www.2ksports.com/serverstatus pour les détails.

Certaines fonctions seront temporairement indisponibles pendant la première installation du jeu.

COMMANDES

MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®3

Attaque de base	Contrôle	Défense de base
Déplacer le joueur	Joystick gauche	Déplacer le joueur
PRO STICK™ : Techniques de dribble / Tir / Passe	Joystick droit	Mains en l'air / « Shade » / Lutte
N/D	R3	Contact excessif / Faute (ceinturer)
Modificateur de passe	L2	Défense intensive
Sprinter	R2	Sprinter
Appliquer stratégies	L1	Prise à deux
Passe icône	R1	Interchanger icône
Passer / Passe-touche	⊗	Interchanger joueur (le plus proche du ballon)
Commande Écran	⊙	Prendre le contrôle
Feinte de tir / Enjambée (appui bref) / Tir (appui plus long)	Ⓜ	Intercepter le ballon
Au poste	△	Contrer / Rebondir
ATH Techniques individuelles	↑	ATH Techniques individuelles
Conseil pendant l'action - Jeux rapides	→	Conseil pendant l'action - Jeux défensifs
Conseil pendant l'action - Stratégies offensives	←	Conseil pendant l'action - Stratégies défensives
Conseil pendant l'action - Remplacements	↓	Conseil pendant l'action - Remplacements
Temps d'arrêt	SELECT	Faute intentionnelle
Pause	START	Pause

OFFENSIVE AVANCÉE

Action	Entrée
Stratégie de position	Appui bref sur L1 , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, choisir la stratégie depuis le menu
Indiquer au coéquipier de couper	Appui bref sur L1 , appui bref sur l'icône de joueur du coéquipier souhaité, orienter le joystick droit dans la direction souhaitée.
Commande Écran	Maintenir ○ (la durée de maintien détermine roulade ou fade. Appuyez de nouveau sur ○ pour un écran rapide.)
Passe Rebond	L2 + ×
Passe au-dessus de la tête/Passe lobée	L2 + △
Passe flashy	L2 + ○
Feinte de passe	□ + ×
Alley-Oop	L2 + □ (le joystick gauche permet de choisir le receveur, orienter vers l'anneau pour s'envoyer le ballon)
Alley-oop sur la planche	L2 + □ , avec équipier en arrière
Passe-et-va	Maintenir × pour garder le contrôle du passeur, relâcher × pour lui repasser le ballon
Dunk Putback ou tir déposé	Maintenir □
Passe PRO STICK ^{MC}	L2 + joystick droit




DÉFENSIVE AVANCÉE

Action	Entrée
Se déplacer	Joystick gauche
Déplacement latéral rapide	R2 + L2 + joystick gauche
Intercepter le ballon	Appui bref sur Ⓢ
Bloquer	△
Rebond	△ (ballon dans les airs)
Prendre le contrôle	Ⓢ
Flop	Deux appuis brefs sur Ⓢ
Faute (ceinturer)	Appuyer sur le joystick droit
Défense intensive	L2
Changer de position « shade »	L2 + joystick droit vers la gauche/droite
Dribbler dans la foule	Maintenir L2
Mains en l'air	Maintenir le joystick droit
Empêcher la passe	Maintenir le joystick droit (en défense sans le ballon)
Prise à deux	L1

PRO STICK^{MC}

Le PRO STICK^{MC} vous confère un contrôle optimal de votre arsenal offensif.

PRO STICK^{MC} : TIR

Action	Entrée
Tir en suspension	Maintenir le joystick droit dans n'importe quelle direction
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 dans la direction opposée au panier
Saut avec pas arrière (Pénétration en dribble latérale)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée au panier
Récupération enjambée	Appui bref sur  pendant la pénétration en dribble (le joystick gauche détermine la direction de l'enjambée)
Tir renversé	Faire pivoter le joystick droit depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis maintenir
Tir en demi-renversement	Faire pivoter le joystick droit en quart de cercle, depuis la main tenant le ballon vers le panier, puis revenir rapidement à la position neutre
Tir déposé normal (Pénétration en dribble vers panier)	Maintenir le joystick droit vers le panier
Tir déposé « Euro Step » (Pénétration en dribble vers panier)	Maintenir le joystick droit dans la direction opposée (gauche/droite)
Enjambée (Pénétration en dribble vers panier)	 + Maintenir le joystick droit vers la gauche/droite
Tir déposé inversé (Pénétration en dribble vers ligne de base)	Maintenir le joystick droit vers la ligne de base
Dunks (Pénétration en dribble vers panier)	 + Maintenir le joystick droit vers le panier
Changement de tir dans les airs	Commencer dunk/tir déposé; une fois dans les airs, orienter le joystick droit dans n'importe quelle direction
Passage « Step Through »	Feinte de tir, puis réorienter le joystick droit avant la fin de la feinte









PRO STICK^{MC} : DRIBBLER

Action	Entrée	Contexte
Pas direct Triple menace	Orienter rapidement le joystick droit vers la gauche/droite/l'avant	Triple menace
Renversement Triple menace	Faire pivoter le joystick droit	Triple menace
Pas arrière Triple menace	R2 + Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Triple menace
Bégayer	R2 + Orienter rapidement le joystick droit vers le panier	Dribbler
Hésitation (rapide)	Orienter rapidement le joystick droit vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Hésitation (échapper)	R2 + orienter rapidement le joystick droit vers la main qui tient le ballon	Dribbler
Entrée et sortie	Orienter rapidement le joystick droit vers panier	Dribbler
Cross-over (avant)	Orienter rapidement le joystick droit vers la main libre	Dribbler
Cross-over (entre les jambes)	Orienter rapidement le joystick droit entre la main libre et le dos du joueur	Dribbler
Derrière le dos	Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Dribbler
Renversement	Faire pivoter le joystick droit depuis la main tenant le ballon (derrière le dos du joueur) puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Demi-renversement	Faire pivoter le joystick droit en quart de cercle, depuis la main tenant le ballon vers le panier, puis revenir rapidement à la position neutre	Dribbler
Pas arrière	R2 + Orienter rapidement le joystick droit dans la direction opposée au panier	Dribbler

COMMANDES DE DÉFENSE

Action	Entrée	Contexte
Se déplacer	Joystick gauche	Tous
Déplacement latéral rapide	R2 + L2 + joystick gauche	Tous
Intercepter le ballon	Appui bref sur ⊕	Tous
Bloquer	△	Tous
Rebond	△ (ballon dans les airs)	Tous
Prendre le contrôle	⊙	Tous
Flop	Deux appuis brefs sur ⊙	Défense sur porteur
Faute (ceinturer)	Appuyer sur le joystick droit	Tous
Défense intensive	L2	Défense sur porteur
Changer de position « shade »	L2 + joystick droit vers la gauche/droite	Défense sur porteur
Dribbler dans la foule	Maintenir L2	Défense sur porteur
Mains en l'air	Maintenir le joystick droit	Défense sur porteur
Empêcher passe	Maintenir le joystick droit	Défense sans ballon
Prise à deux	L1	Tous

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

Action	Entrée
Déplacements au poste	Maintenir le joystick gauche
Retrait agressif	 + joystick gauche vers le panier
Crochet - Poste (courte portée)	Joystick droit vers le panier
Mouvement inversé - Poste (au-delà courte portée)	Joystick droit vers la gauche ou la droite dans la direction opposée au panier
Percée droit devant (depuis immobile)	Joystick gauche vers la raquette ou la ligne de base + 
Pénétration (libérer) (depuis dribble)	Joystick gauche vers la ligne de base + 
Percée vers raquette	 + joystick gauche vers la raquette
Percée vers la ligne de base	 + joystick gauche vers la ligne de base
Renversement rapide	Faire pivoter le joystick droit vers l'épaule ext.
Percée Crochet	Faire pivoter le joystick droit vers l'épaule int.
Feintes	Orienter rapidement le joystick droit dans n'importe quelle direction (mais dans la direction opposée au panier)
Enjambée (poste)	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 
Pas arrière (poste)	Maintenir le joystick gauche dans la direction opposée au panier, puis appui bref sur 
Enjambée arrière	Maintenir le joystick gauche vers la gauche ou la droite, vers le panier, puis appui bref sur 

TIR AU POSTE

Action	Entrée
Crochet - Poste (courte portée)	Joystick droit vers le panier
Mouvement inversé - Poste (au-delà courte portée)	Joystick droit vers la gauche ou la droite dans la direction opposée au panier
Tir déposé « Step Through »	Maintenir R2 puis orienter le joystick droit vers la gauche ou la droite, dans la direction du panier
Mouvement inversé « Shimmy »	Maintenir R2 puis orienter le joystick droit vers la gauche ou la droite, dans la direction opposée au panier
Feinte de tir	Amorcer un des tirs indiqués ci-dessus, puis orienter le joystick droit vers la position neutre
Tir de la ligne de base / Passage « Step Through »	Feinte de tir, puis réorienter le joystick droit avant la fin de la feinte

CRÉDITS DU JEU - NBA 2K16

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

INGÉNIEUR PRINCIPAL

Andrew Marrinson

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Joseph Clark

INGÉNIERIE

INGÉNIEURS I.A.

Shawn Lee
Gordon Read
Eddie Park
Andrew Brown
Ben Hester
Karthik Krishnamurthy
Tim Meekins
Johnnie Yang
Matt Hamre
Mark Horsley
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Brian Townsend
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Cort Keefer
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Srikanth Jagannathan
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yang Liu
Yu Gu
Bo Liang
Arvind Gopalakrishnan
David Brown
Ivan Gusev
Michael Sharpe
Heem Patel
Doug Marien
Jon Lew
Jingjing Wang
Alex Hu

Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Prajwal Manjunath
Adam Burch
Andrew Meshekoff
Anish Ramaswamy
Mark Chaffield
Goksu Ugur

GRUPE TECHNOLOGIQUE

DIRECTEUR, TECHNOLOGIE

Tim Walter

INGÉNIEUR PRINCIPAL,

BIBLIOTHÈQUE

Ivar Olsen

INGÉNIEURS PRINCIPAUX, BIBLIOTHÈQUE DES OUTILS

Jason Dorie
Boris Kazanskii
Zhe Peng
Brian Ramagli

INGÉNIEUR SÉNIOR, OUTILS LOGICIEL

Romerik Rousseau

PRODUCTION

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Jeff Thomas

PRODUCTEURS SÉNIOR

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steenhouse
Ben Bishop
Rob Jones

PRODUCTEUR, JOUABILITÉ

Mike Wang

PRODUCTION ET CONCEPTION

Zach Timmerman
Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Cort
Kelly Wilson
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kyle Lai-Fatt

Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Josh Morrison
Ben Horne
Himanshu Vartak
Shereif Fattouh
Brett Hawkins

ÉQUIPE DES GRAPHISMES

DIRECTRICE ARTISTIQUE,

PERSONNAGES

Heather Marshall

INFOGRAPHISTES, PERSONNAGES

Tyler Bronis
Winnie Hsieh
Tim Auer
Yuki Yamamura
Chris Darroca
Omar Sancristobal
Jeongcheol Shin
Evan Ahlheim
David Dame

DIRECTEUR ARTISTIQUE, TECHNIQUE

Pascal Hang

INFOGRAPHIE TECHNIQUE

Emre Yilmaz
Jesse Capper-Ream
Stewart Graff

RESPONSABLE, ENVIRONNEMENTS

John Lee

INFOGRAPHISTES, ENVIRONNEMENTS

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong

DIRECTEUR, ANIMATION

Roy Tse

PRODUCTRICE, ANIMATION

Stephanie Gene Morgan

ANIMATEUR PRINCIPAL, JEU

Elias Figueroa

RESPONSABLE TECHNIQUE, JOUABILITÉ

Jamie Wicks

RESPONSABLE CRÉATIF, PERFORMANCES

Mike Dacko

**RESPONSABLE TECHNIQUE,
PERFORMANCES**
Mike Dacko

ANIMATEURS
Ben Anderson
Joel Flory
Jonathan Lyons
Eric Perrier
Wilster Phung

ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE
Alvin Geno
Santiago Nunez

**ANIMATIONS FACIALES,
TRAITEMENT SUPPLÉMENTAIRE**
Counter Punch Studios
Technicolor

DIRECTEUR ARTISTIQUE I.U.
Herman Fok

CONCEPTEURS PRINCIPAUX DE L'IU
Justin Cook
Ian Cofino

CONCEPTION VISUELLE, IU
Anthony Yau
Zhen Tan

INTERFACE UTILISATEUR
Quinn Kaneko
Myra Shadle
Carrie Michelle Dinitz Parecki
David Lee
Andy Mindler
Albert Carmona
Jeffrey Davis
Rob Simmons
Spencer Kopach

DIRECTEURS ARTISTIQUES, STUDIO
Matt Crysedale
Anton Dawson

PRODUCTRICE ARTISTIQUE
Karen Huang

CAPTURE DES VISAGES
Pixelgun Studio

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Matt Chalwell
Hectic Digital
Edge Art
Lemon Sky
Seed of Rock
Virtuos
Hydro74
Nicholas Apostoloff
Chuco Moreno
George Penenori
J Esparza
Steve Von Riepen
Andrew Chin
Alison Kellom

CINÉMATIQUE D'INTRO
Deva Studios

**MUSIQUE DE LA CINÉMATIQUE
D'INTRO**
Steven Emerson

ÉQUIPE AUDIO VC

DIRECTEUR, AUDIO
Joel Simmons

**INGÉNIEUR SÉNIOR, AUDIO ET
OUTILS AUDIO**
Daniel Gardopee

INGÉNIEURS SÉNIOR, AUDIO
Todd Gunnerson
Randy Rivas

SCÉNARISTES
Tor Unsworth
Rhys Jones

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE
John Crysedale

**ASSISTANT, PRODUCTION AUDIO
SUPPLÉMENTAIRE**
Brian Buel

**PUBLICATION AUDIO
SUPPLÉMENTAIRE**
Casey Cameron
Mateo Baker

**RÉDACTION SUPPLÉMENTAIRE DU
SCÉNARIO**
Kevin Asseo
Sean Sullivan
Joe Galliani

VISUAL CONCEPTS KOREA

DIRECTEUR GÉNÉRAL
Yong Taek Bae

PRODUCTEUR
Jonathan Rivera

INGÉNIEUR PRINCIPAL
Thomas Anderson

**DIRECTEUR ARTISTIQUE, STUDIO
CHAN HO LEE**

MANAGER, PERSONNES
Dhaee Chung

INGÉNIEURS
Sung-won Jeong
Seonghyeon Choe
Vladislav "Vi@d Zola Jr." Durmanenko
Julien Maigrot
Donghee Hong

CONCEPTEURS DE L'IU
Young-Sang Seo
Song Lee

INFOGRAPHISTE, ENVIRONNEMENTS
Jeonghui An

INFOGRAPHIE TECHNIQUE
Inkyu Kim

INFOGRAPHIE DES PERSONNAGES
Dong Su Kwak
Ji Hyun Kim
Yong Ho Lee

ANIMATEUR
Hong Joong Kim

ÉQUIPE DE RETRANSMISSION ET DOUBLAGES

ANNONCEUR
Kevin Harlan

ANALYSTES, COULEURS
Clark Kellogg
Greg Anthony
Steve Kerr

JOURNALISTE (LIGNE DE TOUCHE)
Doris Burke

PRÉSENTATEUR, STUDIO
Ernie Johnson

ANALYSTES, STUDIO
Shaquille O'Neal
Kenny Smith

ANNONCEUR MICRO
Peter Barto

ANNONCEUR PROMO
Jay Styne

ANNONCEUR EN EXTÉRIEUR
CJ Norde

ANNONCEURS ESPAGNOLS
Sixto Miguel Serrano
Antoni Daimiel
Jorge Quiroga

DISTRIBUTION - 2KTV

PRÉSENTATEUR ET PRODUCTEUR
Rachel A. DeMita

CAMÉRA PRINCIPALE ET MONTAGE
Alan Palmer

EXPERT JEU ET PRODUCTEUR
Jonathan Smith

MONTAGE ET CAMÉRA
Rodney Johnson
David Park

CAMÉRA ET MONTAGE
Bryan Fusco

GRAPHISTE PRINCIPAL
Jolan Wood

MÉLANGE AUDIO
Brian Buel

CAMÉRA SUPPLÉMENTAIRE
Ian Levasseur

MAQUILLAGE
Jeanne San Diego
Alex Triarte
Marissa Vossen

DISTRIBUTION,
LIVIN' DA DREAM

FREQ
Sarunas J. Jackson

CEE-CEE
Michelle Mitchenor

MS. MARTHA
Gina Breedlove

MR. PETE
Arthur Richardson

VIC VAN LIER
Wade Wilson

YVETTE MENDENHALL
Anya Engel-Adams

PROPRIÉTAIRE D'ÉQUIPE
Paul Ghiringhelli

DOM PAGNOTTI
Al Palagonia

OFFICIER VASQUEZ
Gendell Hing-Hernandez

RECRUTEURS
Doug Boyd
Chris Marsol
Michael Abts
Blair Leatherwood
Bobby August Jr.
Salvatore Calanni Jr.
George Philip Psarras
Lucas Hatton
Vicky Wang
Teddy Spencer
Serene Lee
Geoffrey Nola

PRODUCTION,
LIVIN' DA DREAM

DIRECTEUR
Spike Lee

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE
Kerwin DeVonish
Cliff Charles

1ER ASSISTANT, CAMÉRA
Pete Lau
Nick Schwyter
Casting
Kim Coleman

PRODUCTEUR, LIGNE
Jason Sokoloff

COORDINATEUR DE PRODUCTION
Yves Hofer

SUPERVISEUSE, SCRIPT
Virginia McCarthy

ASSISTANTE DE PRODUCTION,
CAMÉRA
Jesse Dela Merced

ÉDITEUR SON, SUPERVISION
Phil Stockton

INGÉNIEUR DU SON
Paul Hsu

POST PRODUCTION

COORDINATEUR SONORE
Chris Fielder

ÉDITEUR, MUSIQUE
Marvin Morris

COMPOSITEUR, BANDE-SON
Bruce Hornsby

CONCEPTION, COSTUME
Ruth Carter

OPÉRATEUR CHARIOT
Carlos Lopez
Khamisi Norwood

MACHINISTES
Jay Coakley
Rick Edmondson
Mike Best
Mark Monroe
Todd Stoneman
Marc Anderson
Jason Noel
Jim Haywood

CHEF ÉLECTRICIEN
Frank Strazlkowski

ASSISTANT DU CHEF ÉLECTRICIEN
Mark Bassett

MONTEUR
Hye Mee Na

MONTEUR ASSISTANT
Holen Kahn

ASSISTANT DE PRODUCTION
Judith Sealy
Robert Rivers

Steven Chrabaszcz

ÉQUIPEMENT
Josh Miller

DESSINATEUR, STORYBOARD
Hillam Bradford

SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE
Ben Bishop

SUPERVISEUR, SERVICE CAPTURE
DE MOUVEMENT
David Washburn

ASSISTANT DE PRODUCTION
Colin Duffy

MANAGER, PLATEAU
Anthony Tominia

TECHNICIEN II, PLATEAU
Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel

TECHNICIEN I, PLATEAU
Alexandra Grant
Christopher Barton

MANAGER DE PRODUCTION
Charles Ghislandi

SPÉCIALISTE II
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard

SPÉCIALISTE I
Michelle Hilt
Jeremy Wages

MANAGER TECHNIQUE
Steve Park

INGÉNIEUR II, PIPELINE
Charles Harris

SUPERVISEUR, MÉDIA
Mateo Baker

ASSISTANT I, AUDIO
Andrew Hanson

OPÉRATEURS, CAMÉRAS
Alan Ricardez
Michael Montoya
Stephanie Sanchez

THÈME MUSICAL DE 2K
SPORT

« THE CONTEST » ET « NETWORK
SPORTS TONIGHT »
Composés, créés et produits par
Bill Kole

« THE COMEBACK », « THE RIVALRY » ET « THE BREAKDOWN »
Composés par Joel Simmons. Créés et produits par Bill Kole

THÈMES 2K INTERPRÉTÉS PAR
CosmoSquad

ORGUE D'ARÈNE, RYTHMES, MUSIQUE ET BANDE-SON SUPPLÉMENTAIRES
Casey Cameron

MUSIQUE DE CHARGEMENT MYPARK ET MUSIQUE STUDIO SHOW
Cody Mills

CHANTEUSE, HYMNE NATIONAL
Natalie Major

ASSISTANCE, CAPTURE SUPPLÉMENTAIRE
Christopher Jones

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Marching Band
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie
Marching Band

BROUHAHA DES JOUEURS

Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pymm
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pachter
Brian Shute
Eric White

BROUHAHA DE LA FOULE

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrianne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd

Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheila Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stefford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRÉSIDENT
Christoph Hartmann

DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION
David Ismailier

V.-P. SÉNIOUR, OPÉRATIONS SPORTIVES
Jason Argent

PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DES SPORTS
Greg Thomas

2K DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF
Josh Atkins

DIRECTEUR CRÉATIF
Eric Simonich

DIRECTEUR, PRODUCTION CRÉATIVE
Jack Scalici

MANAGER, PRODUCTION CRÉATIVE
Josh Orellana

COORDINATRICE, PRODUCTION CRÉATIVE
Kaitlin Bleier

ASSISTANTS, PRODUCTION CRÉATIVE
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

DIRECTEUR, RECHERCHE ET PLANIFICATION
Mike Salmon

EXPERT SÉNIOUR EN ÉTUDE DE MARCHÉ
David Rees

CHERCHEUR, USABILITÉ
Jordan Limor

ASSISTANT, TESTS UTILISATEUR
Jonathan Bonillas

2K - ÉQUIPE MARKETING

V.-P. SÉNIOUR, COMMERCIALISATION
Sarah Anderson

V.-P., MARKETING INTERNATIONAL
Matthias Wehner

V.-P., COMMERCIALISATION
Alfie Brody

DIRECTEUR MARKETING
Mike Rhinehart

MANAGERS, MARQUE
Andrew Blumberg
William Inglis

V.-P. COMMUNICATIONS AMÉRIQUE
Ryan Jones

DIRECTEUR SÉNIOUR, COMMUNICATIONS
Ryan Peters

DIRECTRICE SÉNIOUR, PRODUCTION MARKETING
Jackie Truong

MANAGER ASSOCIÉ, PRODUCTION MARKETING
Ham Nguyen

ASSISTANT, PRODUCTION MARKETING
Nelson Chao

CONCEPTEUR GRAPHIQUE SÉNIOUR
Christopher Maas

MANAGER, PRODUCTION VIDÉO
Kenny Crosbie

MONTEUR VIDÉO / CONCEPTEUR, GRAPHIQUE DE MOUVEMENTS
Michael Regelean

CONCEPTEUR GRAPHIQUE
Eric Neff

MONTEUR VIDÉO
Peter Koeppen

MONTEURS VIDÉO EN SECOND
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTEUR ARTISTIQUE, SITE WEB
Gabe Abarcar

CONCEPTEUR, SITE WEB
Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR, WEB
Alex Beuscher

PRODUCTRICE, WEB
Tiffany Nelson

MARKETING, CANAUX DE VENTE
Anna Nguyen
Marc McCurdy

**COORDINATRICE, MARKETING
NUMÉRIQUE**
Kelsie Lahti

DIRECTRICE SÉNIOR, ÉVÉNEMENTS
Lesley Zinn Abarcar

MANAGER, ÉVÉNEMENTS
David Iskra

**MANAGER SÉNIOR, COMMUNAUTÉ
ET MÉDIA SOCIAL**
Ronnie Singh

**COORDINATEUR, COMMUNAUTÉ ET
MÉDIA SOCIAL**
Chris Manning

DIRECTRICE, SERVICE CLIENTÈLE
Ima Somers

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE
David Eggers

**COORDINATEUR, BASE DE
CONNAISSANCE**
Mike Thompson

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

MANAGER PARTENAIRE, MARKETING
Dawn Earp

**COORDINATRICE, MARKETING
NUMÉRIQUE**
Ashley Landry

ASSISTANT, MARKETING
Jessica Perez

ASSISTANT ADMINISTRATIF
Dino Sulprizio

OPÉRATIONS 2K

V.-P., OPÉRATIONS DU STUDIO
Kate Kellogg

V.-P. SÉNIOR, SERVICE JURIDIQUE
Peter Welch

**DIRECTEUR SÉNIOR ET AVOCAT,
AFFAIRES COMMERCIALES DE 2K**
Jerry Wang

AVOCAT
Justyn Sanderford

**V.-P., DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL**
Steve Lux

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS
Dorian Rehfield

EXPERT, LICENCE/OPÉRATIONS
Xenia Mul

MANAGER, OPÉRATIONS
Ben Kvalo

COORDINATEUR DES OPÉRATIONS
Peter Driscoll

TI - 2K

DIRECTEUR, TI 2K
Rob Roudebush

MANAGER, TI
Bob Jones

**INGÉNIEUR SÉNIOR, SYSTÈMES/
RESEAU**
Russel Mains

INGÉNIEURS, SYSTÈMES
Jon Heysek
Lee Ryan

ADMINISTRATEUR, SYSTÈMES
Fernando Ramirez

**ADMINISTRATEURS JUNIOR,
SYSTÈMES**
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Kriehoff

ANALYSTE INFORMATIQUE
Michael Caccia

2K INTERNATIONAL

DIRECTEUR GÉNÉRAL
Neil Ralley

**MANAGER, PRODUIT
INTERNATIONAL**
Ediz Basol

MANAGER, RP INTERNATIONALES
Wouter van Vugt

**CADRE COMMUNAUTÉ ET SOCIAL
INTERNATIONAL**
Catherine Vandier

**CADRE, CONTENU ET MÉDIA SOCIAL
INTERNATIONAL**
Ibrahim Bharti

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU

PRODUIT

PRODUCTEUR INTERNATIONAL
Mark Ward

DIRECTRICE, LOCALISATION
Nathalie Mathews

**DIRECTEUR ASSISTANT,
LOCALISATION**
Emma Lepeut

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNE

La Marque Rose
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Robert Book
Local Heroes
Keyword International

ÉQUIPE DE CONCEPTION

James Crocker
Tom Baker
James Quinlan

2K INTERNATIONAL - ÉQUIPE

Adam Merratt
Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieve Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

**TAKE-TWO INTERNATIONAL -
OPÉRATIONS**
Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Richard Kelly

2K ASIE

**DIRECTEUR SÉNIOR DE LA
PUBLICATION, ASIE**
Jason Wong

DIRECTRICE SÉNIOR, MARKETING (ASIE)

Diana Tan

DIRECTEUR, MARKETING (ASIE)

Daniel Tan
Manager, Produit (Asie)
Chris Jennings

MANAGER, MARKETING (JAPON)

Maho Sawashima

CADRE, PRODUIT

Rohan Ishwarlal

CADRE, PRODUIT

Sharon Lim

MANAGER - LOCALISATION

Yosuke Yano

COORDINATEUR, LOCALISATION

Pierre Guijarro

ASSISTANT, LOCALISATION

Yasutaka Arita

TAKE-TWO ASIE

OPÉRATIONS

Eileen Chong
Veron Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

TAKE-TWO ASIE - DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

ASSURANCE QUALITÉ 2K

V.-P. SÉNIOR, ASSURANCE QUALITÉ

Alex Plachowski

MANAGER, TESTS ASSURANCE QUALITÉ

Jeremy Ford

MANAGER D'ÉQUIPE D'ASSISTANCE, TESTS ASSURANCE QUALITÉ

Scott Sanford

RESPONSABLE DE PROJET

Shane Coffin

TESTEURS PRINCIPAUX

Chris Adams

Nathan Bell

TESTEURS PRINCIPAUX ASSOCIÉS

Alexander Coffin
Jorge Corpeño
Phylcia Fletcher
Ruben Gonzalez
Luis Nieves
Dewayne Roberto Wilbert Jr.
Jordan Wineinger

TESTEURS SÉNIOR

Ashley Carey
David Drake
Andrew Garrett
Zack Gartner
Ana Garza
Tim Jones
Robert Klempner
Phillip Lui
Robert Marrazzo
Nicole Millette
Michael Newsom
Michelle Paredes
Marcial Pasek
Bar Peretz
Kristine Romine
Jeffrey Schrader
Jonathan Williams

TESTEURS, ASSURANCE QUALITÉ

Travis Allen
Mailanee Anderson
TJ Anderson
Charlene Artuz
Eduardo Bancud
Steven Barling
Christopher Bautista
Robbie Bautista
Kyle Bellas
Michael Bond
Corey Bradley
Sampson Brier
Osvaldo Carrillo-Ureno
Matt Cates
Kyle Cobos
Nathan Craig
Joshua Collins
Hugh Courtney
Cassandra Del Hoyo
Bryce Fernandez
Jan Flugum
Zach Griffin
Henry Hall
Justin Handley
John Hanifzal
Pete Henderson
Daniel Im
Greg Jefferson
Chris Johnson
Jemal Jordan-Butler
Adam Junior
Casey Kautz
Johnathon Lak
David Lotruglio
Jason Maidman
Joshua Manes
Cesar Martinez
Quincy McGee
Lin Mei
Enrique Meza

Joe Nelms
Eddie Niecikowski
Philip Owens
Josh Ray
Brian Reiss
Chris Rippey
Erick Rogers
Max Rohrer
Gabbi Ronquillo
Robert San Agustín
Daniel Smyth
Michael Snee
John Spatafora
Allan Thomas
Washington Thompson III
Dominic Villas
Anthony Wair
Justin Ward
Alexis White
Anthony Zaragoza

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano
Joe Bettis
David Barksdale
Ashley Fountaine
Rachel Hajewski
Chris Jones
Kris Jolly
Juan Corral
Eric Chung
Todd Ingram

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

Fabrizio Mariani

SUPERVISEURS AQ, LOCALISATION

Karim Cherif
Elmar Schubert
Florian Genthon

RESPONSABLE ASSOCIÉ AQ, LOCALISATION

Cristina La Mura

TECHNICIENS SÉNIOR AQ, LOCALISATION

Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette

Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Jose Olivares
Pierre Tissot

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION

Christiane Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Giuliano Cataford
Iris Loison
Javier Vidal
Julien Le Tohic
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper

2K CHINE - ASSURANCE QUALITÉ

DIRECTEUR, AQ
Zhang Xi Kun

SUPERVISEUR, AQ
Steve Manners

RESPONSABLES, AQ
Gao You Ming
Huang Cheng

TESTEURS SÉNIOR, AQ
Wang Yi Min
Zhu Ya Hua
Shao Bang Zhu

TESTEURS, AQ

Bai Gui Long
Cai Kuang Yu
Cao Kui
Cheng Feng
Cheng Qing
Deng Chen Chao
Deng Jian
Deng Yang
Hu Die
Huang Cheng
Huang Hua
Jiang Xiao Yu
Kong Wei Yu
Lai Yi Peng
Li Gang

Li Han
Li San Ying
Li Tong
Liu Jun Duo
Long Fu Yu
Luo Hao Ran
Luo Ting
Luo Yi
Luo Zhi Hui
Wu Di
Wu Tao
Xiang Gao Jie
Xiao Yi
Xin De Hua
Xu Lei
Yang Hui
Yang Ke
Yin Ting
Yin Xia
Zhang Biao
Zhang Hao Bin
Zhang Jiu Si
Zhang Peng
Zhang Rui Bin
Zhang Wei
Zhang Yong Bin
Zhou Dan

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Xie Ya Xi
Su Wan Qing
Li Hua

2K CHINE - ASSURANCE QUALITÉ DE LOCALISATION

DIRECTEUR, AQ
Du Jing

TESTEUR PRINCIPAL, AQ
Shigekazu Tsuuchi

TESTEURS SÉNIOR, AQ
Zhu Jian
Chu Jin Dan

TESTEURS, AQ
Qin Qi
Tan Liu Yang
Kan Liang
Ning Xu
Cho Hyunmin

TESTEURS JUNIOR, AQ
Yu Lei
Zhou Qian Yu
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Zhao Yu
Mao Ling Jie
Bai Xue
Yan Yan
Wu Heng
Tang Shu

Jin Xiong Jie
Song Shi Xue
Wang Ce
Liu Kun Peng
Zou Zhou Ke
Tang Dan Ru

INGÉNIEURS INFORMATIQUE

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
FOX STUDIOS
Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

**PRÉSIDENT,
MARCHANDISAGE
ET OPERATIONS
INTERNATIONALES**
Salvatore LaRocca

**V.-P. DÉLÉGUÉ,
PARTENARIAT
MARKETING
INTERNATIONAL**
Emilio Collins

**VICE-PRÉSIDENT,
PARTENARIATS
MARKETING
INTERNATIONAUX**
Andrew Kelly

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

VICE-PRÉSIDENT, LICENCE
Matt Holt

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

COORDINATEUR SÉNIOR
Greg Brownstein

SPÉCIALISTE, LICENCE
Wonnies Song

**CADRE COMPTE SÉNIOR,
MEDIA INTERNATIONAL**
Artie Cutrone

**COORDINATRICE,
PARTENARIATS
MARKETING
INTERNATIONAUX**
Jen Murphy

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

JOUEURS DE LA NBA
Harrison Barnes
Kent Bazemore
Trey Burke
Isaiah Canaan
Will Cherry
Stephen Curry
Brandon Davies
Dante Exum
Ryan Hollins
Orlando Johnson
Ben McLemore
James Nunnally
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters
Joueurs de basketball
Antonio Biglow
Josh Bittan
Jake Bohigian
Myree "Reemix" Bowden
Michael Bowens, Jr.
Justin Brown
Dominic Calegari
Collin Chiverton
Joell Crawford
Roy Giles
Dominique Grant
Tim Harris
Justin Herold
Pe'Shon Howard
Allen Huddleston
Tony Johnson
John Jordan
Jawon Mack
Mike McChristian
Corey McIntosh
Mikhi McKinney
Xander McNally
Aalim Moor
Kareem Nitoto
Michael Nunnally
Jayson Obazua
Scott O'Gallagher
Jerald "J.P." Pruitt
Michael Purdie
Chris Reeves
Jordan Richardson
Patrick "Pat The Roc"
Robinson
Nick Ross
Franklin Session
Les Smith
Ryan Sykens
Dominique Taplin
Dar Tucker
Christian Williams
Roshun Wynne, Jr.

DANSEUSES SACRAMENTO KINGS

Megan Beeson
Brittney Bliatout
Andrea Cabrera
Roxanne Cortez
Angela Inouye
Katerina Kountouris
Moiria Niesman
Lynsi Teixeira
Isela Perez
Tammier Porter

DANSEURS MYPARK

Judson Laipply
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David"
Shreibman
Tony Ly

DANSEURS SUPPLÉMENTAIRES

Jennifer Carrico
Christopher Williams
Rachel Lee
Taylor Lee

MASCOTTE

Todd Maroldo

ACTEURS, EXPRESSIONS FACIALES

Allen Huddleston
Sarnas J. Jackson

REMERCIEMENT SPÉCIAUX

Anna Choi
Na Yeon Kim
John Dickson
Tim Parham
Carlos "Los" Smothers
Billy "Dunkademics" Doran
Darren Moore
Kammron Taylor
Rachel DeMita
Ben Pensack
Pensack Sports
Management Group

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX - VISUAL CONCEPTS

Strauss Zelnick
Karl Slateoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Scott Patterson
Équipe de ventes Take-Two
Équipe des ventes numériques
Take-Two
Équipe des canaux de vente Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Équipe 2K SI
Greg Gibson
Équipe juridique Take-Two

Chris McCown
Naty Hoffman
Mark James
Jack Liun
David Boutry
Barry Charleton
Mehmet Turan
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Christina Vu
Chris Bigalow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Maria Zamaniego
Nicholas Crowley
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Ariel Owens-Barham
Mark Little
Jean-Sébastien Ferey
Jordan Moy
Jason Cruz
Access Communications
KD&E
Operation Sports
Steve Smith
Zsolt Mathe
David Cook
Ferdinand Schober
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Joe Waters
Aditya Toney
Tracy Hackney
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Dan Black
Ethan Abeles
The Lee Family
Davidson College
Arizona State University
University of Kansas
UCLA
University of Louisville
Georgetown University
University of Arizona
University of Connecticut
University of Michigan
Villanova University
University of Texas
University of Wisconsin

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le détenteur 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 sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu) sauf stipulation contraire. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent

CONDITIONS DE LA LICENCE

présent | original | ou des copies de ce matériel, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence : Faire des copies du | original en totalité ou en partie : Faire des copies du | original et les mettre à disposition sur un

- 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

Le renversement du rôle principal de l'arbitrage est en fait la conséquence de la mise en œuvre de la procédure de l'arbitrage. Le rôle principal de l'arbitrage est de résoudre les litiges entre les parties. Le rôle principal de l'arbitrage est de résoudre les litiges entre les parties. Le rôle principal de l'arbitrage est de résoudre les litiges entre les parties.

virtuellement convertible ou re-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**

PROTECTIONS TECHNIQUES: Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au

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

scénarios, des captures d'écran, un design de voiture, un objet/item ou des vidéos des séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord

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

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

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 constituant la section suivante s'appliquent.

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.

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

[illegible]

Le présent Accord est régi en vigueur jusqu'à sa résiliation ou son ou par le Domicile de licence. Cet Accord prend automatiquement fin quand le Domicile de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux en ligne) ou si le Domicile de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comporte 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 Domicile de licence de résilier et supprimer votre compte utilisateur sans accord 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 le contrôle de votre entreprise, et en détruisant et/ou supprimant toutes les informations de votre entreprise et/ou de vous-même relatives à votre utilisation du Logiciel. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aidé 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, sans les cas ci-dessus en vigueur, l'intérêt, 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 Domicile de licence peut vous interdire de vous réinsérer ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel et/ou de la licence ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel et la documentation print ou électronique de ce Logiciel, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, et vous devez vous abstenir de divulguer ces informations à d'autres personnes. À l'exception de ces obligations, tous les autres droits et obligations des utilisateurs du Logiciel en vertu des Conditions d'utilisation et des Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés et vous ne pouvez passer votre utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

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 consistant en l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

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.

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.

ST VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 632 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012

© 2005-2015 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. 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 ou 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 sportives de la NBA et ne peuvent être utilisées, en entier ou en partie, sans le consentement écrit préalable de NBA Properties, Inc. © 2015 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. «PlayStation» ou «DUALSHOCK» et «SIXAXIS» sont des marques déposées et «PS3» et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc. L'icône de classification est une marque de commerce de Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.