



COMMUNIQUE DE PRESSE

## **2K Sports signe un partenariat avec Tencent et annonce *NBA® 2K Online* en Asie**

*Ce partenariat signé avec le plus grand opérateur de jeu en ligne de Chine permet de proposer, aux fans de NBA en Asie, la franchise de jeu de basket la plus renommée*

**New York, NY – 23 juin 2009** – 2K Sports annonce son partenariat avec Tencent Holdings Limited (SEHK: 700) pour le co-développement de la version online de NBA 2K et sa distribution en Chine et autres marchés clés. 2K Sports a acquis une licence sur plusieurs années pour développer la simulation de jeu en ligne qui comprendra toutes les équipes de la NBA, ainsi que les joueurs de la NBA actuels et passés.

“L’incroyable popularité du basket en Asie associée à la passion pour les jeux en ligne dans cette région rendent ce projet très excitant,” commente Christoph Hartmann, Président de 2K. “Pour la première fois, 2K développe un jeu en ligne qui combine notre expertise de la franchise NBA 2K - la plus vendue\* et la mieux notée\*\* - avec toute l’expertise de Tencent à développer et gérer avec beaucoup de succès des communautés de jeu en ligne en Chine.”

La Chine a connu une croissance significative du jeu en ligne en 2008 et a généré \$2.75 milliards de revenus – soit une augmentation de 61% par-rapport à l’année précédente\*\*\*. Ce marché devrait atteindre \$8.9 milliards de revenus en 2013, avec environ 120 millions de joueurs en ligne \*\*\*.

“La NBA est fière d’étendre ses relations avec 2K Sports pour créer une simulation de basket en ligne à destination d’un public dont la croissance est la plus rapide au monde,” commente Sal LaRocca, Executive Vice President, NBA Global Merchandising Group. “C’est une chance unique pour continuer à toucher nos fans et favoriser le développement du basket en Chine.”

La popularité de la NBA continue de croître en Chine. Pour la troisième année, plus d’un milliard de personnes ont regardé les programmes de la NBA et ont suivi leurs équipes favorites au cours de la saison.

“Cet accord fait date dans la récente structure de Take-Two Asie. Tous les ingrédients sont réunis pour créer la meilleure simulation de jeu de sport en ligne que la Chine ait jamais connue,” ajoute Hubert Larenaudie, Président de Take-Two Asie. “En accord avec notre stratégie

d'imposer notre marque en Asie, *NBA 2K Online* sera également disponible à Taiwan, en Corée du Sud et en Asie du Sud Est, où de nombreux fans de basket NBA sont impatients de jouer en ligne à leur sport favori."

Martin Lau, Président de Tencent, déclare, "Nous sommes fiers de ce partenariat, grâce auquel Tencent peut proposer ce célèbre jeu de basket NBA sur PC à de fervents joueurs en ligne. Nous travaillons également à la création d'une nouvelle plateforme de distribution pour les développeurs et les éditeurs de jeu, avec objectif de l'étendre en Chine à la plus grande communauté en ligne. Le marché des jeux en ligne en Chine est à un stade naissant et nous pensons que les opportunités commencent juste à se déployer. En plus de mettre en place des partenariats avec les meilleurs sociétés de jeu mondiales, nous avons pris position pour saisir le potentiel de ce marché via l'exécution de notre stratégie de plateforme unique, qui nous permet de continuer à grossir notre base d'utilisateurs et à fournir un catalogue de produits diversifiés aux joueurs en Chine."

" Je suis heureux d'annoncer notre premier mouvement stratégique dans le marché du jeu en ligne dont la croissance est la plus rapide du monde" commente Ben Feder, Chief Executive Officer de Take-Two. "Etant donné l'intérêt universel apporté au sport, plus particulièrement au basket NBA, nous pensons que notre partenariat avec Tencent pour créer *NBA 2K Online* est le moment parfait pour Take-Two d'entrée dans ce marché. *NBA 2K* a révolutionné le genre des jeux de basket et nous sommes certains que cette référence peut clairement avoir son influence en Chine avec le support de nos partenaires clés que sont Tencent et la NBA."

Tencent is an integrated Internet services company that serves the largest and most active online community in China, which measured 411 million active user accounts and 58 million peak concurrent user accounts (PCU) as of the end of March 2009. Leveraging its huge instant messaging user base, Tencent launched its game portal, QQ Game, in August 2004 and is today the largest online game platform in China. The company is a leading game developer and operator that is committed to delivering an interactive and fun game experience through a diversified portfolio of products to game players in China. Tencent currently operates 67 mini casual games, 5 advanced casual games and 5 massive multi-player online games (MMOGs) on its game platform. It is the first and only game operator in China to have two games reach the 1-million PCU milestone.

2K Sports est une division de 2K, un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ: TTWO).

Pour plus d'informations: <http://www.2ksports.com/>

\* Selon les estimations du NPD Group à partir des ventes de jeux vidéo NBA sur Xbox 360 et PLAYSTATION 3 réalisées aux US entre Octobre 2008 et Mai 2009.

\*\* La série NBA 2K, éditée par 2K Sports, devance ses concurrents selon la moyenne des notes obtenues communiquée par GameRankings.com sur les jeux NBA 2001-2008.

\*\*\* Nikko Partners, 2009

**A propos de Take-Two Interactive Software**

Basé à New York, Take-Two Interactive Software, Inc. est une entreprise qui développe, commercialise, distribue et édite des jeux vidéo pour PC, les systèmes de loisirs interactifs PLAYSTATION®3 et PlayStation®2, le système de loisir interactif portable PSP™ (PlayStation®Portable), les consoles de jeu vidéo et de loisirs Xbox®360 et Xbox® de Microsoft, la console Wii™, le système Nintendo DS™. L'entreprise édite et développe des produits labellisés au nom de ses filiales dont elle détient le contrôle intégral Rockstar Games, 2K Games, 2K Sports et 2K Play ; et distribue des produits et des accessoires en Amérique du Nord via sa filiale Jack of All Games. Les titres de Take-Two sont échangés publiquement sur le NASDAQ sous le symbole TTWO. Pour plus d'informations concernant la société et les produits, veuillez visiter notre site Internet à l'adresse [www.take2games.com](http://www.take2games.com)

All trademarks and copyrights contained herein are the property of their respective holders.

The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual properties of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2009 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved.

**Cautionary Note Regarding Forward-Looking Statements**

The statements contained herein which are not historical facts are considered forward-looking statements under federal securities laws and may be identified by words such as "anticipates," "believes," "estimates," "expects," "intends," "plans," "potential," "predicts," "projects," "seeks," "will," or words of similar meaning and include, but are not limited to, statements regarding the outlook for the Company's future business and financial performance. Such forward-looking statements are based on the current beliefs of our management as well as assumptions made by and information currently available to them, which are subject to inherent uncertainties, risks and changes in circumstances that are difficult to predict. Actual outcomes and results may vary materially from these forward-looking statements based on a variety of risks and uncertainties including: our dependence on key management and product development personnel, our dependence on our Grand Theft Auto products and our ability to develop other hit titles for current generation platforms, the timely release and significant market acceptance of our games, the ability to maintain acceptable pricing levels on our games, our reliance on a primary distribution service provider for a significant portion of our products, our ability to raise capital if needed, risks associated with international operations, the matters relating to the investigation by a special committee of our board of directors of the Company's stock option grants and the claims and proceedings relating thereto (including stockholder and derivative litigation, actions by governmental agencies and negative tax or other implications for the Company resulting from any accounting adjustments or other factors) and risks associated with the Company's concluded process to evaluate its strategic alternatives including stockholder litigation arising therefrom. Other important factors and information are contained in the Company's Annual Report on Form 10-K for the fiscal year ended October 31, 2008, in the section entitled "Risk Factors," as updated in the Company's Quarterly Report on Form 10-Q for the fiscal quarter ended April 30, 2009, and the Company's other periodic filings with the SEC, which can be accessed at [www.take2games.com](http://www.take2games.com). All forward-looking statements are qualified by these cautionary statements and apply only as of the date they are made. The Company undertakes no obligation to update any forward-looking statement, whether as a result of new information, future events or otherwise.

###