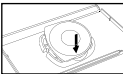
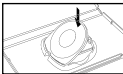


PRECAUTIONS

Ce disque contient un logiciel de jeu destiné au système PSP™ (PlayStation®Portable). N'utilisez jamais ce disque avec un autre système : cela pourrait l'endommager. Lisez attentivement le mode d'emploi du système PSP™ afin d'éviter une mauvaise utilisation. N'exposez pas le disque à une forte source de chaleur, aux rayons du soleil ni à une zone d'humidité. Afin d'éviter tout dysfonctionnement, n'utilisez pas de disque fissuré ou déformé, ni de disque réparé avec une bande adhésive.



Appuyer sur le côté du disque comme indiqué et soulever légèrement pour le retirer. Ne pas forcer pour ne pas endommager le disque.



Placer le disque comme indiqué et exercer une légère pression jusqu'au clic. Ranger le disque correctement pour ne pas l'endommager.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTE

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Le système PEGI et ce disque sont équipés de mécanismes de protection technique destinés à empêcher la reproduction non autorisée des éléments de ce disque soumis à un copyright. Toute utilisation non autorisée de marques déposées et toute reproduction non autorisée d'éléments soumis à un copyright en contournant ces mécanismes, ou de toute autre façon, constitue un délit.

Si vous possédez des informations sur des produits piratés ou sur les méthodes employées pour déjouer nos mesures de protection technique, veuillez nous en aviser par e-mail à anti-piracy@eu.playstation.com ou contacter votre service consommateur local dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Pour plus d'informations, visitez le site : www.pegi.info

Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :



Le deuxième élément de la classification consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivantes :



Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :

Pour plus d'informations, visitez le site : www.pegionline.eu



MISES A JOUR DU LOGICIEL SYSTEME

Ce PSP™Game comprend les données de mise à jour du logiciel système de votre PSP™. Une mise à jour sera nécessaire si un message de « demande de mise à jour » s'affiche au lancement du jeu.

Réaliser une mise à jour du logiciel système

Dans le menu Home (accueil), l'icône ci-dessous correspond aux données de mise à jour.



En suivant les instructions qui s'affichent à l'écran, vous pouvez mettre à jour le logiciel système de votre PSP™. Avant d'accomplir la mise à jour, vérifiez le numéro de version des données de mise à jour.

- Pendant une mise à jour, ne pas retirer l'adaptateur AC.
- Pendant une mise à jour, ne pas éteindre le système PSP™, ni retirer le PSP™Game.
- Ne pas annuler la mise à jour avant la fin car cela risque d'endommager le système PSP™.

Vérifier que la mise à jour est réussie

Sélectionnez « Paramètres » dans le menu Home (accueil), puis l'option « Paramètres système ». Sélectionnez « Informations système » et si le numéro de version du « Logiciel système » affiché à l'écran correspond au numéro de version des données de mise à jour, cela signifie que la mise à jour est réussie.

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel système de votre PSP™, consultez le site : eu.playstation.com

NIVEAUX DE CONTROLE PARENTAL

Ce PSP™Game possède un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez définir un niveau de contrôle parental plus élevé que le niveau prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

Ce jeu a fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La relation entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI
9	18
7	16
5	12
3	7
2	3

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appliquant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PSP™ pour pouvoir jouer.

ULES-01578

USAGE PERSONNEL UNIQUEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PSP™ (PlayStation®Portable) agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2012 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. PlayStationNetwork et PlayStationStore et PlayStationHome sont soumis à des conditions d'utilisation qui ne sont pas disponibles dans tous les pays et dans toutes les langues (voir eu.playstation.com/terms). Connexion Internet haut débit requise. Les utilisateurs sont tenus au paiement des frais d'accès pour le haut débit. Certains contenus sont payants. Les utilisateurs doivent être âgés d'au moins 7 ans et doivent obtenir l'accord parental s'ils ont moins de 18 ans. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde et en Océanie seulement.

“PS” and “PS” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
NBA 2K13 © 2012 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Virtuos.
Made in Austria. All rights reserved.






TABLE DES MATIÈRES

- 3 **DÉMARRAGE**
- 4 **COMMANDES**
- 4 **COMMANDES DU JEU**
- 4 **ATTAQUE**
- 5 **DÉFENSE**
- 6 **SANS BALLON**
- 6 **TABLEAU DES TIRS**
- 7 **MENU PRINCIPAL**
- 7 **MODES DE JEU**
- 8 **EXTRAS NBA 2K13**
- 9 **EN LIGNE**
- 9 **MENU PAUSE**
- 10 **CRÉDITS DU JEU NBA 2K13**
- 16 **CRÉDITS MUSICAUX DE NBA 2K13**
- 20 **GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL, ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES**
- 22 **SUPPORT TECHNIQUE**

DÉMARRAGE

Installez votre système PSP™ conformément au mode d'emploi. Allumez votre système PSP™, l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu **NBA 2K13**, face imprimée vers l'arrière du système PSP™, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

Sélectionnez l'icône  dans le menu Home (accueil), puis choisissez l'icône . Une image du logiciel s'affiche alors à l'écran. Sélectionnez-la et appuyez sur la touche  pour lancer le chargement.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes lors de son impression mais des changements mineurs ont pu être apportés au cours des dernières phases de développement du produit. Toutes les captures d'écran de ce manuel ont été faites à partir de la version anglaise du produit et certaines peuvent avoir été effectuées sur des écrans temporaires, qui peuvent légèrement différer de ceux du produit fini.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

Vous pouvez sélectionner la langue de votre choix avant de commencer à jouer à partir du navigateur interne. Ce jeu utilise une fonction de sauvegarde automatique. Veuillez ne pas éteindre le système lorsque l'indicateur d'accès Memory Stick Duo™ clignote. Ce jeu n'est pas compatible avec tous les caractères du pseudo du système PSP™. Les caractères non-compatibles seront remplacés par d'autres caractères de substitution.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).

MODE AD HOC



Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.

PARTAGE DE JEU



Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.

MODE INFRASTRUCTURE



Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

COMMANDES

COMMANDES DU MENU

Confirmer/Passer les cinématiques	touche
Échap/Retour	touche
Modifier l'option 1	touche L/touche R
Modifier l'option 2	Pad analogique gauche/droite
Page suivante	touche START
Faire apparaître le menu de nav. 2k	touche SELECT
Options supplémentaires	touche /touche

ATTAQUE

Déplacer le joueur	Pad analogique
Tirer	touche (à l'arrêt)
Double-pas	touche (en mouvement)
Feinte de tir	touche (appui rapide)
Tirs variés	touche + pad analogique
Icône de passe	touche L (appui rapide)
Post-Up	touche L (maintenir)
Sprinter	touche R
Passe	touche + pad analogique
Passe par-dessus la tête	touche L + touche R + touche

ATTAQUE

Passer à rebond	Maintenir la touche L appuyée + touche
Double Crossover gauche/droite	touche (appui rapide + touche directionnelle)
Dans le dos	touche L + touche R + touche
Crossover	touche (double appui rapide)
Spin	touche (appui rapide)
Hop step	touche (double appui rapide)
Demi-spin	touche L + touche R + touche
Demander un écran	touches directionnelles
Formation	touches directionnelles
Tactiques offensives	touches directionnelles
Double contrôle	touches directionnelles
Temps mort	touche SELECT
Pause	touche START

DÉFENSE

Déplacer le joueur	Pad analogique
Interception	touche
Défense avec le pad analogique	touche + pad analogique
Changement d'icône du joueur	touche L (appui rapide)
Sprinter	touche R
Changer de joueur	touche
Passage en force	touche
Contre	touche
Prise à deux	touches directionnelles
Formation	touches directionnelles
Stratégies défensives	touches directionnelles
Faute intentionnelle	touche SELECT
Pause	touche START

SANS BALLON

Changer de joueur	touche X
Demander la balle	touche A
Rebond	touche A (lorsque la balle est en l'air)
Claquette	touche R + touche A
Poser un bloc	touche O

TABLEAU DES TIRS

Tir en suspension	touche B (sur place)
Feinte de tir	touche B (appui rapide)
Double-pas direct	touche B + pad analogique en direction du panier
Double-pas vers la gauche	touche B + pad analogique vers la gauche face au panier
Double-pas vers la droite	touche B + pad analogique vers la droite face au panier
Fadeaway	touche B + pad analogique dans la direction opposée au panier
Changer le style de tir (en plein saut)	Réappuyer sur la touche B pendant le double-pas
Dunk classique	touche R + touche B + pad analogique en direction du panier
Dunk spectaculaire	touche R + touche B + pad analogique vers la gauche face au panier
Dunk puissant	touche R + touche B + pad analogique vers la droite face au panier
Dunk retourné	touche R + touche B + pad analogique dans la direction opposée au panier

MENU PRINCIPAL

Une fois le jeu chargé, appuyez sur la touche START et sélectionnez votre profil pour rejoindre le menu principal.

• Partie rapide

Vous pouvez commencer à jouer ! Poussez le pad analogique vers la gauche / droite pour sélectionner votre équipe, et vers le haut / bas pour choisir votre tenue.

• Modes de jeu

Choisissez l'Association qui gèrera votre équipe NBA. Avec le mode NBA Blacktop, le jeu descend dans la rue. Brûlez les étapes pour participer directement aux Playoffs ou jouez une saison entière. Créez vos propres situations.

• Ma carrière

Prenez le contrôle d'un rookie de la NBA et conduisez-le à la gloire. Faites grimper les statistiques de votre joueur en gagnant des points de compétence lors des matchs et des ateliers. Plus vous vous investissez, plus votre joueur progressera.

• Options

Personnalisez les paramètres du jeu, les règles, les paramètres audio/affichage et la configuration des manettes, sauvegardez et chargez vos paramètres, profils, effectifs, réglages et les paramètres par défaut.

• Extras

Consultez la liste VIP, utilisez 2K Beats pour constituer votre playlist, ouvrez les Bonus pour entrer des codes et voir les crédits du jeu.

• Charger/Sauvegarder

Chargez et sauvegardez votre profil, vos effectifs et vos règles.

• En ligne

Vivez le jeu plus intensément avec vos amis.

MODES DE JEU

• L'Association

L'Association vous offre la possibilité de maîtriser tous les aspects de l'équipe. Vous incarnez le manager général, le coach et les joueurs sur le terrain. Vous gérez tout. Évaluer les joueurs, faire signer des agents libres, visualiser le tableau des informations dans le but de recruter un joueur universitaire dans la draft, engager coaches et assistants et bien plus encore. Votre travail ne se limite pas à une seule saison. Vous bâtissez une véritable dynastie !

• Saison

Il s'agit tout simplement d'une saison NBA. Sélectionnez la durée de votre saison et tentez de mener votre équipe aux finales NBA. Votre équipe a-t-elle les capacités pour remporter le championnat NBA ?

• Playoffs

Faites l'impasse sur la saison et faites participer votre équipe aux playoffs.

• Street

Jouez sur un terrain, un demi-terrain, en 1 contre 1 et en parties à 21 points. Aurez-vous les capacités requises pour battre la crème des joueurs NBA dans ces modes de jeu spéciaux ?

- **Tournoi**

Organisez un tournoi pour vos amis et vous. Sélectionnez 4 à 16 tournois par équipe, sélectionnez une draft fantaisie et ajustez la durée des quarts-temps et des quarts-temps simulés.

- **Entraînement**

Affûtez votre technique de jeu en terminant le mode entraînement. Aurez-vous le niveau pour réussir les mouvements les plus ardues ?

Extras NBA 2K13

NBA 2K13 a une fois de plus réussi son pari : améliorer encore et toujours sa franchise à succès. De nouvelles fonctionnalités et des performances de jeu améliorées ont mis la barre encore plus haut.

- **Défi Jordan**

Revivez 10 matchs de légende de la carrière de Michael Jordan et reproduisez dans **NBA 2K13** ce que MJ a accompli sur le terrain. Pour débloquer le mode MJ : la création d'une légende, vous devez rejouer les 10 scénarios de jeu.

- **Mon Jordan**

Terminez le Défi Jordan pour débloquer ce mode spécial où vous incarnerez un Michael Jordan fraîchement recruté au sein de la draft et façonnez votre propre version de sa carrière en NBA.

- **Effectifs améliorés**

L'ensemble des dernières transactions de la saison 2011-2012 sont présentes, ce qui signifie que vous jouerez avec vos équipes et vos classements actuels.

- **Bande originale 2K Beats**

Cette année, la bande originale propose une playlist impressionnante sélectionnée par Jay Z en personne. NBA 2K13 propose des morceaux des plus grands artistes de l'industrie musicale, comme Jay Z, Mobb Deep, Meek Mill, Kanye West, Justice, Roy Ayers, Cold Play, Nas, Dirty Projectors, Santigold, U2, Daft Punk, Puff Daddy & The Family, Phoenix, Eric B & Rakim, Too Short, et The Hours.

EN LIGNE

Veillez noter que les fonctionnalités en ligne de NBA 2K13 ne seront disponibles que jusqu'au mois de novembre 2013. Nous nous réservons cependant le droit de les modifier ou de les interrompre dans un délai de 30 jours après notification. Pour plus de détails, consultez www.2ksports.com/serverstatus

Mettez votre talent à rude épreuve en défiant vos amis ! Le menu en ligne vous propose deux modes pour créer et trouver des matchs :

- **Match d'exhibition**

Choisissez un adversaire en mode ad hoc et sélectionnez une équipe, une tenue, une formation et un terrain parmi les éléments disponibles.

- **Match de Street**

Affrontez d'autres joueurs en mode ad hoc dans des parties à 2 joueurs exaltantes offrant différentes options de jeu : sur un terrain, un demi-terrain, à 3 contre 3, 4 contre 4 et même 5 contre 5.

MENU PAUSE

Accédez au menu pause pour modifier vos options de jeu ou faire une pause rapide. Appuyez sur la touche START à tout moment dans la partie pour accéder au menu. Appuyez sur la touche X pour sélectionner une option du menu pause.

Remarque : Seul l'utilisateur en possession de la balle peut mettre le jeu en pause.

- **Reprendre**

Retourner dans le feu de l'action.

- **Ralenti**

Repassez-vous vos incroyables dunks, dribbles dans le dos ou interceptions grâce au système de ralenti.

- **Coaching**

Personnalisez la stratégie de votre équipe.

- **Temps mort**

Demandez un temps mort et rassemblez les joueurs.

- **Options**

Paramétrez les options de jeu.

- **Quitter**

Quitter la partie.

CRÉDITS DU JEU NBA 2K13

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT VIRTUOS

PDG de Virtuos
G. Langourieux
Directeur de production
F. Pan

Chef des ventes Europe et Asie
P. Angely

Producteur exécutif
J. Boehm

Producteur
Zh.Y. Hao

PROGRAMMATEUR
Directeur technique
J. Kluff

Chef de programmation
Zh.M. He

Programmeur
Q. Gui
X.Q. Lu

Directeur base de données
J.Y. Lu

ILLUSTRATEURS
Directeur artistique
F. Lavignasse

Responsable artistique
B. Yang

Illustrateurs
Y. Xiong
H.B. Lu

CONTRÔLE QUALITÉ
Responsable CQ
B. Bao

Chef d'équipe CQ
W.X. Gao

CQ
Ch. Zhang
L. Liu
Q. Zhao
Y. Wang

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT :

Producteur exécutif
Jeff Thomas

Production & Design
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Whitehouse
Grant Wilson
Rob Jones
Zach Timmerman
Kyle Lai-Fatt
Jerson Sapida
Mike Wang
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Ben Bishop
Abe Navarro
Jonathan Corl

Équipe graphismes VC
Jonathan Gregory
Winnie Hsieh
Stephen Ytuarte
Tim Loucks
John Lee
Eric Apel
Fred Wong
Roy Tse
Elias Figueroa
Paulette Trinh
Derek Kurimoto
Willie Phung
Herman Fok
Myra Lim
David Lee
Anthony Yau
Quinn Kaneko
Carrie Dinitz
Justin Cook
Chris Darroca

Nathan Frigard
Don Bhatarakamol
Alex Steinberg
Kurt Lai

Graphismes 2K China
Julien Bares
Liu Jing
Su Lu
Xu Xiao Qiang
Liu Shan
Mao Yi Ming
Jin Yi

CAPTURE DE MOUVEMENTS :
Superviseur
David Washburn

Coordinateur
Steve Park

Spécialistes
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Anthony Tominia
Kirill Mikhaylov

ÉQUIPE AUDIO VC :
Directeur audio
Joel Simmons

Ingénieur du son senior & Outils
audio

Daniel Gardopee
Ingénieur du son senior
Todd Gunnerson

Concepteur du son senior
Randy Rivas

Scénaristes
Tor Unsworth
Rhys Jones

Audio supplémentaire
Écriture script supplémentaire
Kevin Asseo

ÉQUIPE DE DIFFUSION & VOIX :

Commentateur
Kevin Harlan

Analyste Couleur
Clark Kellogg

Journaliste
Doris Burke

Annonceur studio
Damon Bruce

Annonceur
Peter Barto

Annonceur promo
Tony Azzolino

Conférence de presse
Mark Middleton

Mentor
CJ Norde

THÈME MUSICAL DE 2K SPORTS :
The Contest et *Network Sports Tonight*
Composés, créés et produits par Bill Kote

The Comeback, The Rivalry et *The Breakdown*
Composés par Joel Simmons
Créés et produits par Bill Kote

Thèmes 2K interprétés par
CosmoSquad

Beats d'orgue & musique
Casey Cameron

Musique
Bukue One pour Funnyman
Entertainment
Chris "The Arsonist" Jenkins
pour Fire Department
Productions

Mashitup de Bukue One, produit par
Amp Live
It's Time de Bukue One, produit par
Ph-7

Ain'tNoBullHere, produit par Del the
Funky Homosapien
Produit par APLUS et AGEE
pour Compound 7 Productions :
6TABS
C7 H&G
C7 L.O.
C7 SHOWBOAT
LIKE DAT TAKE DAT

Produit par Chris "The Arsonist"
Jenkins pour The Fire Department
Productions

All Hail
Blag Anthem
BREAKOUT
club test
convinced
Got Me

GOTTA EAT
I THINK YOU KNOW
IM Hater Proof
IM SO DIRTY
JOGGIN
KEEP HATIN
london grits
Move On
MUCH BETTER
OPEN UP

STAY HUNGRY SUPERCIZZLE Remerciements

Craig Rettmer
Sacramento State Marching Band

Dialogues entre les joueurs
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

Public

Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Stephen Bernad
Justin Balague
Joshua Balague
Ryanson S. Aspiras
Nathan Runner
Drew Drucker
Eric Distad
Francis Sameon
Ken Sameon
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Yusuf Hansia
Jason Arnold
Jordan Carson
Byron Deme
Thomas Brewer
Michael McCoy
Choong Man Kim
Rebecca Friedman
Savon Cleveland
Andrew Dragos
Colety Kaltschmidt
Daniel Stafford
Richard Brusa
Megan Knapp
Elliott Whitehurst
Dustin Ragozzino
Guido Sontori
Billy Harris
Leslie Peacock
Rebekah Peacock
Paulette Trinh

FOX STUDIOS

Keith Fox
Emily Seibert
Jake Goodwin
Blue

2K CHINA

Responsable général Julien Bares	Testeurs Wei Dan Qu Wei Lu Ting Ting Wang Yang Ren Jie Chen Deng Liang
Directeur de produit Liu Jing	
Producteur Hu Gang	
Contrôle qualité Xiao Liang	ÉQUIPE DE LOCALISATION
CONTRÔLE QUALITÉ 2K CHINA	Testeur CQ senior Shen Wei
Responsable CQ Zhang Xi Kun	Testeurs Zhao Xiao Xu Guo Wen Jie Dai Xing Ao
Superviseur CQ Steve Manners	
Testeurs CQ Xiao Yao Gao You Ming	Remerciements Zhao Hong Wei Zhang Qing He

2K PUBLISHING

Président Christoph Hartmann	Assistant de production marketing Ham Nguyen
Directeur des opérations David Ismaier	Responsable production vidéo J. Mateo Baker
VPS du développement sports Greg Thomas	Monteur vidéo Kenny Crosbie
Producteur exécutif Jeff Thomas	Monteur vidéo junior Michael Howard
Producteur Robert Nelson	Spécialiste capture Doug Tyler
Directrice du développement produit Kate Kellogg	Chef de projet marketing Renee Ward
Directeur technologique Jacob Hawley	Directeur de production - Création Jack Scalfici
Architecte systèmes en ligne Louis Ewens	Responsable de production senior - Création Chad Rocco
Coordinateur dev. produit Ben Kvalo	Responsable de production - Création Josh Orellana
Vice-présidente senior marketing Sarah Anderson	Responsable de l'engagement consommateur Ronnie Singh
VP, Marketing sportif Jason Argent	Vice-président, développement commercial Kris Severson
Vice-président marketing international Matthias Wehner	Vice-président, juridique Peter Welch
Directeur senior marketing & RP Chris Snyder	Vice-président et conseil en affaires commerciales Brad Simon
Responsable Marques senior Mark Goodrich	Directeur opérationnel Dorian Rehfield
Responsable marque Andrew Blumberg	Spécialiste licences/opérations Xenia Mul
Coordination marketing & RP Ryan Balke	Direction de la recherche et de la planification Mike Salmon
Assistante marketing Rebecca Euphrat	Responsable marketing, relations partenaires Dawn Burnell
Direction des relations publiques pour l'Amérique du Nord Ryan Jones	REMERCIEMENTS Chris Jones Todd Ingram Kendell Rogers Rick Shawalker Lori Durrant Jeremy Ford Daisy Amescua Michael Speiler
Directeur, production marketing Jackie Truong	
Directeur artistique, marketing Lesley Zinn Abarcar	
Directeur Internet Gabe Abarcar	
Concepteur Web Keith Echevarria	
Designer graphique junior Christopher Maas	

CONTRÔLE QUALITÉ 2K

Vice-président contrôle qualité Alex Plachowski	Testeurs Chris Adams Dale Bertheola David Antrim Lauren Hacaga Bill Lanker Jeremy Thompson Frankie Ludena Robert Klempner Michael Speiler Glenn Boyd Helmo Cardenas Rey Carmier Elias Coe Rodolfo Garcia Cris Maurera Kevin Norwood Tom Roseman
Responsable tests David Arnsperger	
Resp. - Assistance technique Alexis Ladd	
Resp. - Assistance technique Doug Rothman	
Chef de test Casey Ferrell	
Chef assistance Nathan Bell	
Chef assistance Scott Sanford	
Testeurs senior Matt Newhouse	

2K GAMES INTERNATIONAL

Responsable général Neil Ralley	Directeur adjoint RP internationales Sam Woodward
Responsable marketing international Sian Evans	Assistante RP internationales Megan Rex
Chef de produit international Yvonne Dawson	Responsable marketing numérique international Martin Moore
Chef de produit international Luis de la Camara Burditt	Conception James Crocker Tom Baker
Directeur senior RP internationales Markus Wilding	

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL

Producteur international Iain Willows	Équipes de localisation externes Around the Word Synthesis International Srl Synthesis Iberia Robert Böck
Responsable localisation Nathalie Mathews	
Responsable adjoint localisation Arsenio Formoso	

CONTRÔLE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

Supervision CQ localisation José Miñana	Techniciens CQ localisation Andrea De Luna Romero Carine Freund Chau Doan Christopher Funke Cristina La Mura Emilie Pelade Enrico Sette Harald Raschen Iris Loison Javier Vidal Pablo Menéndez Sergio Accettura Stefan Rossi
Ingénieur mastering Wayne Boyce	
Technicien mastering Alan Vincent	
Chef de projet CQ localisation Oscar Pereira	
Supervision CQ localisation Karim Cherif Luigi Di Domenico Oscar Pereira	
Techniciens senior CQ localisation Florian Genthon Fabrizio Mariani Jose Olivares Elmar Schubert	

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique	Jean-Paul Hardy
Ben Lawrence	Jesús Sotillo
Ben Seccombe	Lieke Mandemakers
Bernardo Hermoso	Matt Roche/Olivier Troit
Dan Cooke	Richie Churchill
Diana Freitag	Sandra Melero
Dominique Connolly	Simon Turner
Erica Denning	Solenne Antien
Jan Sturm	Stefan Eder

OPÉRATIONS TAKE-TWO INTERNATIONAL

Anthony Dodd	Phil Anderton
Martin always	Robert Willis
Rickin Martin	Denisa Polcerova
Nisha Verma	

2K ASIA

Directrice marketing Asie	Opérations Take-Two Asia
Karen Teo	Eileen Chong
Responsable marketing Asie	Veronica Khuan
Diana Tan	Chermin Tan
Responsable produit Asie	Fumiko Okura
Chris Jennings	Développement commercial Take-
Responsable marketing Japon	Two Asia
Takahiro Morita	Julian Corbett
Responsable localisation	Andrew Donovan
Yosuke Yano	Ellen Hsu
	Henry Park
	Satoshi Kashiwazaki

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

Vice-présidente senior en affaires commerciales et licences	Responsable senior en licences produits divertissement
Vicky Picca	Matthew "Tiberius" Holt
Vice-président partenariats marketing int.	Responsable senior partenariats marketing int.
Brian Oliver	Rachel Henley
Directrice senior en produits de divertissement	Spécialiste partenariats marketing int.
Anne Hart	Kara Stetler

REMERCIEMENTS

Jordan Katz	Jonathan Washburn
David Cox	David Boutry
Équipe des ventes Take-Two	Ryan Dixon
Équipe ventes numériques Take-Two	Juan Chavez
Équipe marketing des canaux de vente Take-Two	Gail Hamrick
Siobhan Boes	Sharon Hunter
Hank Diamond	Michele Shadid
Alan Lewis	Zambezi
Daniel Einzig	Access Communications
Christopher Fiumano	KD&E
Pedram Rahbari	Contacts ligue
Jenn Kolbe	Big Solutions
Équipe 2K IS	Gwendoline Oliviero
Seth Krauss	Remerciements de Visual Concepts
Greg Gibson	Scott Patterson
Équipe juridique Take-Two	Matt Underwood
	Edwin Melendez
	Tous ceux de Operation Sports

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

Niveau NBA	Joe Everly
Rudy Gay	Omar Wilkes
Dwight Howard	Alain Laroche
Andre Iguodala	Terrence Hundley
Shaun Livingston	Shawn Malloy
Corey Maggette	Charles "Beast" Rhodes
Shaquille O'Neal	Marquis Gilstrap
Chris Paul	Tim "TP" Parham
Gerald Wallace	Brian Laing
Evan Turner	Brandon Bush
Wesley Johnson	Quinnel Brown
Quincy Pondexter	Kasib Powell
	Larry "Bone" Williams
Basketteurs	Terrance Todd
Grayson Boucher	Darren Brooks
alias "The Professor"	Drew Gibson
James "Flight" White	Johnnie Bryant
Taurian Fontenette	Patrick Sanders
alias "Air Up There"	Calvin Henry
Stan Fletcher	Gerard Anderson
Noah Ballou	Jesse Byrd
Deonte Huff	Purnell Davis
Leigh Gayden	Matthew Elijah
Christopher Devine	Snoop Dogg

CRÉDITS MUSICAUX DE NBA 2K13

Musique
Rick Fox - Fox Sound Studios

Musiques additionnelles
Keith Fox
Emily Seibert

Ali in the Jungle
Interprété par The Hours
Avec l'aimable autorisation d'Adeline Records
Composé par Antony Genn et Martin Slattery
Édité par Sony/ATV Tunes LLC au nom de Sony/ATV Music Publishing UK Limited, EMI Music Publishing / PMM/ Adeline Records / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
Sous licence de Adeline Records
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

I Ain't No Joke
Interprété par Eric B. et Rakim
Composé par Eric Barrier et William Griffin
Édité par UNIVERSAL - SONGS OF POLYGRAM INTERNATIONAL, INC. (BMI) en son nom et Robert Hill Music

1901
Interprété par Phoenix
Avec l'aimable autorisation de Glassnote Entertainment Group
Composé par Laurent Mazzalai, Christian Mazzalai, Frederic Jean Joseph Moulin et Thomas Pablo Croquet
Édité par GhettoBlasters SARL
Administré par Kobalt Music Publishing America, Inc.

Victory
Interprété par Diddy (ft. The Notorious B.I.G. & Busta Rhymes)
Avec l'aimable autorisation d'Atlantic Recording Corp. / Bad Boy Records
En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing
© 1997 Bad Boy Records
Composé par Bill Conti, Sean Combs, Christopher Wallace, Steven Jordan, Trevor Smith et Jason Phillips
Édité par Starbus, LLC. / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP), EMI U CATALOG INC. (ASCAP) et EMI UNART CATALOG INC. (BMI)
Administré par Kobalt Music Publishing America, Inc.
© 1997 STEVEN A. JORDAN MUSIC, INC. (ASCAP), T'ZIAH MUSIC (BMI), EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP), JUSTIN COMBS PUBLISHING (ASCAP), BIG POPPA MUSIC (ASCAP), EMI UNART MUSIC, INC. (BMI) ET JAE WONS PUBLISHING (ASCAP)
TOUS DROITS AU NOM DE STEVEN A. JORDAN MUSIC, INC.
ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP
TOUS DROITS RÉSERVÉS
[CONTIENT UN EXTRAIT DE «GOING THE DISTANCE» PAR BILL CONTI.

EMI UNART MUSIC (ASCAP)
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

Around the World
Interprété par Daft Punk
Avec l'aimable autorisation de Daft Life Ltd./Virgin Music France
Composé par Thomas Bangalter et Guy Manuel Homem Christo
Édité par Universal Music - Z Songs (BMI) au nom de Imagem London Ltd.
Sous licence de EMI Film & Television Music

Shove It
Interprété par Santigold, avec la participation de Spank Rock
Composé par Santi White, Naeem Juwan et John Hill
Édité par Downtown DLJ Songs (ASCAP) et Little Jerk (ASCAP) c/o Downtown Records / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

Amazing
Interprété par Kanye West avec la participation de Young Jeezy
Composé par Jeffrey Bhasker, Benjamin Hudson-McLouds, Jay W. Jenkins, Malik Yusef El Shabbaz Jones, Dexter Raymond Jr. Mills et Kanye Omari West
Édité par Sony/ATV Songs LLC / Way Above Music / Universal Music Corp. (ASCAP) en son nom et Jabriel Iz Myne / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Éditeur(s) inconnu(s)
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

Stillness Is the Move
Interprété par Dirty Projectors
Avec l'aimable autorisation de Domino Records
Composé par David Longstreth (BMI) et Amber Coffman (SESAC)
Édité par Domino Publishing Company of America, Inc. (BMI) / Memory Foam (SESAC) administré par Domino US Publishing Company (SESAC)

The World Is Yours
Interprété par Nas
Composé par Nasir Jones et Peter O. Phillips
Édité par Universal Music - Z Tunes LLC au nom de Skematics Music, Inc. et Universal Music - Z Songs (ASCAP/BMI) et Pete Rock Publishing (ASCAP) c/o Reach Music Publishing Inc.
Avec l'aimable autorisation de Columbia Records
En accord avec Sony Music Licensing

Viva La Vida
Interprété par Coldplay
Avec l'aimable autorisation de EMI Records Ltd.
Composé par Guy Rupert Berryman, Jonathan Mark Buckland, William Champion et Christopher Anthony John Martin
Édité par Universal Music - MGB Songs (ASCAP) au nom de Universal Music Publishing MGB Ltd.
Sous licence de EMI Film & Television Music

We Live in Brooklyn, Baby
Interprété par Roy Ayers
Composé par Harry Whitaker
Avec le soutien de Missing Link Music (ASCAP)

Stress
Interprété par Justice
Avec l'aimable autorisation d'Atlantic Recording Corp. / Because Music
Composé par Gaspard Auge et Xavier De Rosnay
Édité par Blue Mountain Music Ltd/ Irish Town Songs (ASCAP) au nom de Because Editions
En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing
© 2007 Ed Banger Records sous licence exclusive de Because Music

The Bounce
Interprété par Jay-Z featuring Kanye West
Composé par Tim Mosley, Shawn Carter et William Pettaway
Édité par EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
© 2002 WB MUSIC CORP. (ASCAP), EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI), LIL LU LU PUBLISHING (BMI) ET BILLEY PETTAWAY MUSIC (BMI)
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

Shook Ones Pt. II
Interprété par Mobb Deep
Composé par Albert Johnson et Kejuan Waliek Muchita
Édité par Universal Music - MGB songs en son nom et Juvenile Hell/Universal Music - Careers en son nom et P. Noid Publishing (ASCAP/BMI)
Avec l'aimable autorisation de RCA Records, division de Sony Music Entertainment
En accord avec Sony Music Licensing

Ima Boss (Instrumental)
Interprété par Meek Mill
Composé par William Roberts, Orlando Tucker et Robert Williams
Avec l'aimable autorisation de Maybach Music Group / Warner Bros. Records
En accord avec Warner Music Group Video Game Licensing
P 2011 MMG/Warner Bros. Records Inc.
Édité par EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) / Sony/ATV Songs LLC / First N Gold / Maybach Music Group (C) 2011 WB MUSIC CORP. (ASCAP), FOREVER RICH (ASCAP), REPRÉSENTANT D'ÉDITION ASCAP ROBERT WILLIAMS (ASCAP), 4 BLUNTS LIT AT ONCE PUBLISHING (BMI) ET ÉDITEUR INCONNU (NS)
TOUS DROITS EN SON NOM, FOREVER RICH ET LE REPRÉSENTANT D'ÉDITION ASCAP ROBERT WILLIAMS ADMINISTRÉS PAR WB MUSIC CORP. Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

Mercy
Interprété par Kanye West avec la participation de Big Sean, Pusha T et 2 Chainz
Composé par Sean Michael Anderson, Twilite Tone, Mike Dean, Tauheed Epps connu sous le nom professionnel de 2 Chainz, Stepan Taft, Terrence Le Varr Thornton, Kanye Omari West, *Denzie Beagle, */***Winston Riley, **Reggie Williams et ***James Thomas et compositeurs inconnus
Édité par Sony/ATV Songs LLC / Neighborhood Pusha Publishing / Please Gimme My Publishing Inc. / RLF Music / Songs of Universal Inc. (ASCAP/BMI) en son nom et FF To Def Publishing LLC. / *Universal-Polygram International Publishing, Inc. au nom de Dub Plate Music Publishers Ltd. / *The Royalty Network / Ty Epps Music (ASCAP) administré par Reservoir Media Music (ASCAP) / EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.
*Contient un extrait de "Dust A Sound Boy" compositeur(s) et éditeur(s) ainsi désignés *
**Contient un extrait de "Cu-Oonuh" compositeur(s) et éditeur(s) ainsi désignés **
***Contient un extrait de "Lambo" compositeur(s) et éditeur(s) ainsi désignés ***

Elevation
Interprété par U2
Composé par Adam Clayton, Dave Evans, Paul David Hewon et Larry Mullen
Édité par UNIVERSAL POLYGRAM INTERNATIONAL L PUBLISHING, INC. (ASCAP) au nom de UNIVERSAL MUSIC PUBLISHING INTERNATIONAL B.V.

On to the Next One

Interprété par Jay-Z avec la participation de Swizz Beatz
Composé par Michel Andre Auge
Gaspard, Shawn C. Carter, Jessie Chanon, Xavier De Rosnay et Kasseeem Dean
Avec l'aimable autorisation d'Atlantic Recording Corp. / Roc Nation
En accord avec Warner Music Group
Video Game Licensing
© 2009 Shawn Carter
Édité par Universal Music – MGB Songs (ASCAP/SESAC) au nom de Universal Music Publishing MGB France et Options/Universal Tunes- Division musicale de Universal, Inc. en son nom et Monza Ronza / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.
Contient un extrait de :
"D.A.N.C.E."

Interprété par Justice
Avec l'aimable autorisation d'Atlantic Recording Corp. / Because Music
En accord avec Warner Music Group
Video Game Licensing
© 2007 Ed Banger Records sous licence exclusive de Because Music

Jay-Z – Public Service Announcement

Interprété par Jay-Z
Composé par Shawn Carter, Justin Smith et Raymond Levin
Édité par EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP)
Contient un extrait de "Little Boy Blues" composé par Raymond Levin
Édité par Edgewater Music
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

H.A.M. (Instrumental)

Interprété par
Composé par Lexus Arnel Lewis, Kanye Omari West, Mike Dean et Shawn C. Carter
Édité par EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) et EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
© WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), KIMANI MUSIC (BMI), PLEASE GIMME MY PUBLISHING INC. (BMI), CARTER BOYS MUSIC (ASCAP) ET ÉDITEUR INCONNU (NS)
TOUS DROITS EN SON NOM ET KIMANI MUSIC
ADMINISTRÉS PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP.
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

We Major

Interprété par Kanye West avec la participation de Nas et Really Doe
Composé par Warrryn S. Campbell, Nasir Jones, Maureen Elizabeth Reid, Russell W. Simmons, Lawrence Smith, Warren Trotter, Kanye Omari West, Antony Von Williams et Dontae Maurice Winslow
Édité par Universal Music – Z Songs/ Universal Music Corp./Songs of Universal, Inc. en son nom et Rush Music Corp. / Universal Tunes, A.D.O. Chansons de Universal Inc. en son nom et Notting Hill Songs USA / Universal Music Publishing Pty. Ltd. en son nom, Penafire Prod. et Ultra Empire Music (ASCAP/BMI/SESAC) / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) et EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI)
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

Blow the Whistle

Interprété par Too Short
Avec l'aimable autorisation de RCA Records, division de Sony Music Entertainment
En accord avec Sony Music Licensing
Composé par Todd Anthony Shaw, La Marquis Jefferson, James Phillips, Craig D. Love et Jonathan H. Smith
Édité par ME AND MARQ MUSIC (ASCAP) c/o BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC et Universal Music - Z Songs en son nom et Grand Music (BMI) / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) et EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Reservoir 416 (BMI) c/o Reservoir Media Management, Inc.
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

Pump It Up (Freestyle)

Interprété par Jay-Z
Composé par Robert Earl Bell, Ronald N. Bell, George Melvin Brown, Joseph Anthony Budden, Shawn C. Carter, Robert Spike Mickens, Claydes Eugene Smith, Justin Gregory Smith, Dennis Thomas et Richard A. Westfield
Produit par Just Blaze pour F.O.B. Entertainment/N.Q.C. Direction, LLC
Édité par Songs of Universal, Inc. (BMI) / N.Q.C. Music Publishing, LLC au nom de F.O.B. Music Publishing, LLC
© 2010 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. (BMI), OLD RIVER MUSIC, (BMI), ON TOP PUBLISHING (NS), FOB MUSIC PUBLISHING (ASCAP) ET CARTER BOYS MUSIC (ASCAP)
TOUS DROITS EN SON NOM ET OLD RIVER MUSIC, ADMINISTRÉ PAR WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. TOUS DROITS RÉSERVÉS
(CONTIENT UN EXTRAIT DE "PUMP IT UP" PAR ROBERT MICKENS, CLAYDES SMITH, RICHARD WESTFIELD, GEORGE BROWN, RONALD BELL, RONALD NATHAN BELL, JOSEPH ANTHONY BUDDEN ET JUSTIN SMITH. WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP., OLD RIVER MUSIC, ON TOP PUBLISHING, FOB MUSIC PUBLISHING)

Run This Town

Interprété par Jay-Z avec la participation de Kanye West et Rihanna
Avec l'aimable autorisation d'Atlantic Recording Corp. / Roc Nation
En accord avec Warner Music Group
Video Game Licensing
© 2009 Shawn Carter
Composé par Ernest Wilson, Sean Carter, Kanye West, Jeffrey Bhasker, Robyn Rihanna Fenty, *Anthanasios Alatas, *Christos Vlachakis, *Marinos Giamalakis, *Niko Grapsas et *Nikos Dounavis
Édité par Sony/ATV Songs LLC / Way Above Music / Chrysalis Songs (BMI)/No ID Music (BMI) c/o BMG RIGHTS MANAGEMENT (US) LLC / EMI APRIL MUSIC INC. (ASCAP) et EMI BLACKWOOD MUSIC INC. (BMI) / Éditeur(s) inconnu(s)
© 2010 WARNER CHAPPELL MUSIC GREECE LTD (AEPI) ET ÉDITEUR INCONNU (NS)
TOUS DROITS RÉSERVÉS
CETTE ŒUVRE CONTIENT UN EXTRAIT DE "SOMEDAY IN ATHENS" - ATHANASIOS ALATAS ET EIKONAXOS ALATAS.
Compositeur(s) désigné(s) *
Tous droits réservés. Utilisé avec autorisation.

ÉDITÉ PAR 2K SPORTS

2K Sports est une division de 2K, un label d'édition de Take-Two Interactive Software.

Toutes les marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Les noms et logos de toutes les salles sont les marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et sont utilisés avec permission. Certaines marques commerciales mentionnées ici sont la propriété de American Airlines, Inc. utilisées sous licence de 2K Sports. Tous droits réservés.

Copyright 2012 par STATS LLC. Toute utilisation ou distribution commerciale des éléments sous licence est strictement interdite sans l'autorisation écrite préalable de STATS LLC.

Équipement de basket fourni par Gared Sports, fournisseur exclusif de paniers de basket des salles NBA.

Ce logiciel est inspiré en partie du travail de l'Independent JPEG Group.
Outils et support de localisation par XLOC, Inc.

Un grand remerciement à Anne Hart, Matthew Holt et Brian Choi de NBA Entertainment, Inc.

GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur www.taketwogames.com/eula.
 L'utilisation de ce Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

[illegible]

I. LICENCE

L'ÉDITEUR Sous réserve d'être pré-acordé et des conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités à utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur un unique ordinateur ou sur un ordinateur (date de stipulation ci-dessus). Vous ne pouvez pas être sujet à autre acceptation ou utilisation du Logiciel sans l'autorisation écrite préalable de l'Éditeur. Les droits réservés sont ceux qui entrent en application aux termes du Logiciel et expire à la date de expiration du logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de contournement des protections utilisées par le Logiciel. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez dans le présent document qu'aucun titre ni propriété dans ce logiciel n'est transféré à vous, mais que le présent Accord sera interprété comme si les droits de propriété intellectuelle du Logiciel. Tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Accord sont réservés par le Donneur de licence et le cas échéant, par ses concédants.

PROPRIÉTÉ. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent 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, personnalités, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, illustrations, créations artistiques ou littéraires, œuvres musicales ou autres œuvres protégées par la loi ainsi que les droits d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire 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 quelquel 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 Etats-Unis et dans son pays. Sachez que ces actions sont poursuivies avec succès devant les tribunaux américains et étrangers.

Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Logiciel peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : A) Exporter commercialement le Logiciel ; B) Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre ou transférer ou ceder autrement le présent Logiciel; ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit expresse préalable du Donneur de Licence ; C) Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; D) Faire des copies et utiliser les métadonnées associées au contenu d'un fichier protégé par le Logiciel pour la création d'une œuvre dérivée ; E) Copier le Logiciel sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ; F) 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 ; G) Interférer ni s'appliquer aux paquets totales ou partielles pouvant être réalisés par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement ; H) Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de Licence puisse vous proposer un accord de licence sur place ; I) Modifier, réviser, améliorer ou adapter le Logiciel ou son contenu ; J) Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; etc). Transporter, exporter ou importer (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 CONTENUS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, NOTAMMENT LES EXEMPLAIRES NUMÉRIQUES. Le téléchargement du Logiciel, l'obtention d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'abonnement à des services tiers et/ou à un service du Donneur de licence (et notamment l'acceptation des conditions d'utilisation associées) peuvent donner accès à certains contenus et/ou services du Logiciel ou à certains contenus, services ou données spéciaux (à télécharger ou à télécharger en ligne) aux utilisateurs désignés par le terme « Contenus spéciaux ». L'accès aux Contenus spéciaux est limité à un seul compte utilisateur par numéro de série, et cet accès ne peut pas être transféré, vendu ou enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe remplacent et annulent tous les autres termes de cet Accord.

TRANSFERT DE COPIES PREENREGISTREES. Vous pouvez transférer la copie physique complète du Logiciel preenregistré, ainsi que sa documentation de manière permanente à une personne tierce, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de l'importer quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes de cet accord. Les Contenus spéciaux, et notamment le contenu n'étant pas disponible sans numéro de série à usage unique, ne peuvent en aucun cas être transférés à un autre utilisateur. Les Contenus spéciaux ne peuvent être transférés qu'à un utilisateur unique. Le Logiciel et sa documentation ne peuvent être transférés qu'à un utilisateur unique. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé. MALGRÉ CE QU'IL PRÉCÈDE, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À TRANSFÉRER DES EXEMPLAIRES DU LOGICIEL. AVANT SA SORTIE.

PROTECTIONS TECHNIQUES Le Logiciel peut être doté de mesures pour contrôler l'accès, ou pour contrôler l'accès à certaines fonctionnalités ou certains contenus, afin d'éviter d'éventuelles copies non autorisées ou d'empêcher quiconque de dépasser les limites et les restrictions accordées dans le présent Accord. Si le Logiciel autorise l'accès à des Contenus spéciaux, seule une copie de ce Logiciel peut y avoir accès à la fois. Des termes et des conditions de licence additionnels peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement des mises à jour et des patchs du Logiciel. Les mises à jour et les patchs du Logiciel peuvent être téléchargés à l'adresse www.logiciel.com ou à l'adresse indiquée sur l'écran de démarrage du Logiciel. Le téléchargement des patchs et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou contourner à de tels paramètres de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protections techniques, le Logiciel ne fonctionnera pas correctement.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : Le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un design de voiture ou des vidéos de séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur.

vous cédez par la présente l'attribution de licence en droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits, y compris, sans limitation, vos droits de reproduction, copie, copie partielle, modification, réimpression, échange, distribution, diffusion, transmission ou communication au grand public, et toutes les autres les droits, qu'elles soient matérielles, incorporelles, et de distribuer vos contributions sans aucun préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le titulaire de licence ou les auteurs jouissant de tels droits en vertu de la Loi sur le Logiciel, ses produits dérivés et ses améliorations. Vous reconnaissez et acceptez que si vous ne respectez pas les conditions de la présente licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdura même après la rupture de la présente licence.

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. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, incluant mais ne se limitant pas à une plate-forme tierce, aux services du Donneur de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques du Logiciel peuvent ne pas ou ne plus fonctionner correctement, que ce soit en partie ou dans leur intégralité.

II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS

En installant et en utilisant le jeu, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (orque c'est applicable) pour le transfert de toutes données possédées par le Donneur de Licence et ses filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent jeu, vous acceptez de transférer à une plate-forme de jeu le Donneur de Licence pour récupérer des informations sur les fabricants du matériel ou des plates-formes de jeu et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur. Ces informations peuvent inclure, sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de diverses fonctionnalités du jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur de licence sont supposées être anonymes et ne divulguent pas votre identité (ni votre nom, ni votre adresse, ni votre numéro de téléphone, ni votre adresse e-mail, ni votre nom de domaine, ni votre vrai nom) dans votre jeu. Toutefois, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme suit.

Les informations collectées par le Donneur de licence peuvent être placées par le Donneur de licence sur des sites Web publics, partagées avec des fabricants de matériel, des plates-formes hôtes, des partenaires marketing du Donneur de licence ou utilisées par ce dernier dans tout autre but licite. Si vous ne voulez pas que vos informations personnelles soient partagées ainsi, vous ne devez pas utiliser le présent Logiciel.

III. GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE. Le Do sur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou sur le site Internet de la Logiciel. Le Logiciel est garanti pour être compatible avec le support de jeu pour lequel il a été créé ; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera interrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Les garanties ne couvrent pas les dommages matériels ou logiciels résultant de l'utilisation du Logiciel. Le Logiciel est une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence acceptera de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie et vous fournira un nouveau support de stockage. Toutefois, le Donneur de licence ne sera pas tenu de rembourser le droit de remplacement pour un Logiciel ayant une valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usage normal. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus. Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, et toutes les garanties de fournisseurs tiers. Cette garantie ne s'applique pas aux produits ou services de non-conformité, et aucun produit ou service de non-conformité ne sera éligible à la présente garantie. Le Donneur de licence ne sera pas tenu de garantir la performance ou la disponibilité de tout produit ou service de non-conformité.

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

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRESSIONNÉ LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PÉRTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE DU LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES ET INTÉRÊTS POUR BLESSURES CORPORELLES, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE NE DÉPASSE PAS LE PRIX RÉEL PAYÉ POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTHORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

RESILIATION: Le preneur s'engage à respecter les présentes conditions générales. En cas de résiliation, vous devrez détruire ou renvoyer la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, et détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, sa documentation, les supports associés et toutes les composantes en votre possession ou sous votre contrôle, et notamment présents sur un serveur client ou un ordinateur sur lequel le Logiciel aurait été installé.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN: Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c) (1)(i) 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 subordination, autre garantie, preuve de préjudice, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

INDEMNISATION: Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

DIVERS: Le présent Accord constitue l'intégralité de l'accord relatif à la présente licence entre les parties et remplace et annule tous les accords et déclarations antérieurs signés entre elles. Il ne peut être modifié que par un document écrit exécuté par les deux parties. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revenue 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 par les lois de l'état de New York, telles qu'appliquées dans l'Etat de New York et entre les résidents dudit Etat, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'Etat et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Les deux parties consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'Etat de New York. Les parties acceptent 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.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES À LA PRÉSENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

NetBSD

The communications function of this product includes software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors. For a complete list of contributors please see <http://www.scei.co.jp/psp-license/psnet.txt>
© 2005-2012 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. 2K Sports, le logo 2K Sports et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. La NBA et les appellations des équipes de la NBA utilisées dans ce produit sont des marques commerciales, des logos protégés par copyright ou toute autre forme de propriété intellectuelle de NBA Properties, Inc. et des équipes membres de la NBA et ne peuvent pas être utilisées, en totalité ou en partie, sans l'autorisation préalable et par écrit de NBA Properties, Inc. © 2012 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème de fonctionnement sur l'un de nos produits, vous pouvez contacter le support technique par téléphone ou sur Internet :

TÉLÉPHONE : 0890 808 809 / (0,15 TTC/min)
Du Lundi au Vendredi de 13H00 à 21H00
Depuis la Belgique, composez le : 0902 88 078 (0,80€ TTC/min)

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

"Informations concernant la loi informatique et liberté"

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

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

- par courrier à l'adresse suivante :
Take-Two Interactive France
Webmaster
14, rue de Castiglione
75001 Paris

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

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

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en œuvre dans le cadre d'un site internet. N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

Australia	1300 365 911 Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406 Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111 Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line. Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13 support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33 prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000 Εθνική Χροσση
Ireland	0818 365065 All calls charged at national rate
Italia	199 116 266 Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300 Local rate
Nederland	0495 574 817 Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447 National Rate 0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10 Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102 Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632
Sverige	08 587 822 25 support@se.playstation.com Mån–Frë 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85 Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	0844 736 0595 Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PSP™ Hardware Support.

If your local telephone number is not shown,
please visit eu.playstation.com for contact details.