



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

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

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

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

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

II. Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

SOMMAIRE

2 MANETTE Xbox 360

2 EN ATTAQUE/EN DÉFENSE (COMMANDES DE BASE)

3 EN ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

3 TIR

4 ISOMOTION™

5 PASSE

5 DÉFENSE DU PORTEUR

6 TRIPLE MENACE

7 MOUVEMENTS AU POSTE

8 DÉFENSE AU POSTE (PORTEUR DU BALLON)

8 ATTAQUE SANS BALLON

8 DÉFENSE SANS BALLON

9 TIRER

9 COACHING EN DIRECT

9 TACTIQUES RAPIDES ET VERROUILLAGE EN TACTIQUE RAPIDE

9 EN ÉQUIPE

10 SE CONNECTER AU Xbox LIVE

10 CONNEXION

10 CONTRÔLE PARENTAL

10 PARAMÈTRES 3D

10 NOUVEAUTÉS DE NBA 2K12

12 PARTIE RAPIDE

12 MENU PRINCIPAL

12 OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

14 MODES DE JEU

14 EXTRAS DE NBA 2K12

15 OPTIONS

16 MENU PAUSE

17 CRÉDITS DE NBA 2K12 (JEU)

22 CRÉDITS DE NBA 2K12 (MUSIQUE)

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

25 ASSISTANCE

MANETTE Xbox 360



	EN ATTAQUE (COMMANDES DE BASE)	EN DÉFENSE (COMMANDES DE BASE)
	Déplacer le joueur	Déplacer le joueur
	Tir	Bras en l'air/Empêcher la passe
	N/A	Bloquer
	N/A	Faute intentionnelle/volontaire
	N/A	Faute volontaire
	Modificateur de dribble/tir	Défense intensive
	Sprinter	Sprinter
	Dispositifs de placement/Contrôle de l'écran	Prise à deux
	Icône de passe	Permutation d'icône
	Passe/Passe enchaînée (appuyez avant d'attraper le ballon)	Changer de joueur (le plus proche du ballon)
	Feinte de passe	Passage en force
	Alley-oop	N/A
	Feinte de tir (appuyez rapidement)/Tir (appuyez)	Interception
	Activer/Désactiver Poste	Contre/Rebond
	Changer la caméra	Changer la caméra

	EN ATTAQUE (COMMANDES DE BASE)	EN DÉFENSE (COMMANDES DE BASE)
	Coaching en direct - Tactiques rapides	Coaching en direct - Tactiques défensives
	Coaching en direct - Stratégie offensive	Coaching en direct - Stratégie défensive
	Coaching en direct - Remplacements	Coaching en direct - Remplacements
	Temps mort	Faute intentionnelle
	Pause	Pause

EN ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

Dispositifs de placement	Appuyez rapidement sur puis appuyez rapidement sur la touche correspondant à l'icône du coéquipier de votre choix et choisissez le dispositif à partir du menu.
Demander à un coéquipier de se démarquer	Appuyez rapidement sur puis appuyez rapidement sur la touche correspondant à l'icône du coéquipier de votre choix et orientez dans la direction dans laquelle vous souhaitez qu'il se démarque.
Contrôle de l'écran	Maintenez et relâchez pour demander un pick & roll (appuyez à nouveau sur pour un écran rapide). Maintenez jusqu'à ce que le joueur soit prêt pour un pick & pop.
Contrôle de l'écran (icônes)	Appuyez rapidement sur puis maintenez la touche correspondant à l'icône du joueur que vous souhaitez voir faire écran. Relâchez rapidement pour un pick & roll et maintenez plus longtemps pour un pick & pop.
Alley-oop	+
Alley-oop contre la planche	+ lorsqu'un coéquipier vous suit.
Passe et va	+
Claquette dunk/Double-pas	+
Passe	Appuyez rapidement sur ou maintenez puis orientez pour faire la passe.
Contrôle total des passes	Appuyez rapidement sur la , maintenez la touche correspondant à l'icône du destinataire de la passe, puis déplacez-le avec et relâchez la touche pour faire la passe (l'option de contrôle total des passes doit être activée dans le menu Paramètres manette).
Verrouillage du joueur sans ballon	Appuyez rapidement sur puis appuyez sur la touche correspondant à l'icône du coéquipier dont vous souhaitez prendre le contrôle et appuyez rapidement sur .






TIR

Tir en suspension	Orientez et maintenez pour armer le tir et relâchez-le pour tirer.
Fadeaway	Orientez à l'opposé du panier, puis orientez lorsque vous êtes à l'arrêt.
Dribble + tir en suspension	Lorsque vous avancez en dribblant, replacez au centre et orientez dans n'importe quelle direction.
Dribble de dégagement et tir en suspension	En position de triple menace ou lorsque vous dribblez sur place, maintenez et orientez dans n'importe quelle direction.
Tir après un dribble renversé	Lorsque vous avancez en dribblant, effectuez un mouvement circulaire avec .
Tir en Step Back	En dribblant vers le panier, orientez dans la direction opposée.







TIR (suite)

Tir en suspension de côté	En vous déplaçant vers le panier, replacez  au centre, maintenez la touche  et orientez  vers l'arrière, à gauche ou à droite.
Runner	En dribblant vers le panier, maintenez  , puis maintenez la touche  et orientez  à l'opposé du panier.
Double-pas gauche/droite	Lorsque vous vous déplacez, orientez  vers l'avant, à gauche ou à droite du panier.
Double-pas inversé	En vous déplaçant le long de la ligne de fond, orientez  en direction de celle-ci.
Euro Step et double-pas	En vous déplaçant, maintenez  et orientez  vers le panier.
Double-pas - Hop Step	En vous déplaçant, maintenez  et orientez  à gauche /droite.
Double-pas après un dribble renversé	En vous déplaçant, maintenez  et effectuez un mouvement circulaire avec  .
Dunk normal/spécial	En dribblant vers le panier, maintenez  et orientez  vers le panier.
Dunk retourné	En dribblant vers le panier, maintenez  et orientez  à l'opposé du panier.
Dunk à 360°	En dribblant vers le panier, maintenez  et effectuez un mouvement circulaire avec  .
Changement de tir dans les airs	Commencez un dunk ou un double-pas, replacez  au centre, puis orientez à nouveau  dans la direction dans laquelle vous voulez terminer le mouvement.
Feinte de tir	Commencez un des tirs ou double-pas décrits précédemment, puis replacez immédiatement  au centre.
Tir par en dessous/Step-through	Effectuez une feinte de tir, puis orientez à nouveau  avant la fin de la feinte.










ISOMOTION™

Sizeup	En dribblant sur place, maintenez  et orientez  vers le panier.
Sizeup crossover	En dribblant sur place, maintenez  et orientez  de votre main de dribble vers votre main libre.
Sizeup Inside Out	En dribblant sur place, maintenez  et orientez  vers votre main de dribble.
Quitter le sizeup	En dribblant sur place, maintenez  et orientez  à l'opposé du panier.
Hésitation	En dribblant sur place, appuyez rapidement sur  .
Crossover	Maintenez  , puis orientez  à l'opposé de la main de dribble.
Double Crossover	Maintenez  , puis orientez  à l'opposé de la main de dribble et à nouveau vers la main de dribble (en respectant un certain rythme).
Intérieur et extérieur	Maintenez  , puis orientez  à l'opposé de la main de dribble et immédiatement vers la main de dribble.













ISOMOTION™ (suite)

Spin	Maintenez  , puis effectuez un mouvement circulaire avec  .
Demi-spin	Lorsque vous avancez en dribblant, appuyez rapidement sur  .
Dribble dans le dos	Effectuez un mouvement circulaire avec  de la main de dribble à la main opposée (en passant dans le dos du joueur).
Step back	En attaquant le panier, maintenez  , puis orientez  dans la direction opposée à celle du joueur.





PASSE

Alley-oop	 + 
Alley-oop contre la planche	 +  , avec un coéquipier derrière vous.
Passe et va	 + 
Faire rouler le ballon	 +  , lors d'une remise en jeu depuis la ligne de fond.
Feinte de passe	 lorsque vous êtes à l'arrêt.
Passe stick analogique droit	Maintenez la commande pour activer l'icône de passe. Orientez  pour faire une passe. Si vous activez l'option Destinataire, l'orientation de  détermine le joueur à qui la passe est adressée (par défaut). L'option Zone vous permet de déterminer une zone sur le terrain vers laquelle expédier la balle plutôt qu'un joueur précis (cette option peut être activée depuis le menu Paramètres manette).
Contrôle total des passes	Appuyez rapidement sur  , maintenez la commande correspondant au destinataire de la passe, déplacez-le avec  et relâchez la commande pour faire la passe (uniquement si l'option de contrôle total a été activée dans le menu Paramètres manette).
Icônes de passe avant	Appuyez rapidement sur  , orientez  dans la direction dans laquelle vous souhaitez envoyer le joueur et appuyez sur la commande correspondante.
Démarquage pour réception d'une passe	Appuyez rapidement sur  , orientez  dans la direction opposée au joueur en défense sur le destinataire de la passe, et appuyez sur la commande correspondant à ce joueur pour le sortir de sa position de poste.













DÉFENSE DU PORTEUR

Contre agressif	Maintenez  et appuyez sur la touche  .
Interception	Appuyez sur la touche  .
Bras en l'air	Orientez  dans n'importe quelle direction à proximité du porteur.
Empêcher la passe	Orientez  dans n'importe quelle direction à proximité d'un adversaire quand vous n'avez pas le ballon.
Bloquer une course	Maintenez  puis orientez  dans la direction du Hop step.
Faute volontaire	Maintenez  puis orientez  vers le tireur.
Faute volontaire	Appuyez sur  lorsque vous êtes à côté d'un adversaire en train de tirer.
Déplacement rapide	Maintenez  +  pour vous déplacer rapidement latéralement.

DÉFENSE DU PORTEUR (suite)

Faute intentionnelle	Maintenez  + orientez  vers le porteur.
Prise à deux	Appuyez rapidement sur  pour afficher les icônes des joueurs, puis appuyez sur la commande correspondant au joueur avec lequel vous souhaitez faire la prise à deux (appuyez normalement sur  pour sélectionner un joueur automatiquement).

TRIPLE MENACE

Jab step/Stepover	Maintenez  et orientez  vers la gauche ou la droite du joueur.
Jab step et pénétration	Effectuez un jab step, puis relâchez la touche  + orientez  vers la gauche ou vers la droite.
Protection du ballon	Maintenez  + orientez  vers le panier.
Protection et pénétration	En position pour protéger le ballon, orientez  dans la direction du joueur, puis relâchez rapidement  .
Protection et Spin Out	En position pour protéger le ballon, orientez  dans la direction opposée à celle du joueur, puis relâchez rapidement  .
Se démarquer	En position pour protéger le ballon, maintenez  dans la direction opposée au panier et relâchez  .




MOUVEMENTS AU POSTE

Entrée et sortie de poste	Appuyez sur la touche  .
Mouvement au poste	Lorsque vous êtes au poste, orientez  dans n'importe quelle direction.
Retournement à l'intérieur	Lorsque vous êtes au poste, balle en main, appuyez sur la touche  .
Retournement à l'extérieur	Lorsque vous êtes au poste, balle en main, orientez  dans la direction opposée au panier et appuyez sur la touche  .
Dribble de dégagement	Lorsque vous êtes au poste en train de dribbler, orientez  dans la direction opposée au panier et appuyez sur la touche  .
Step back	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, orientez  dans la direction opposée au panier et appuyez sur  .
Pénétration vers le panier	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, orientez  vers le panier et appuyez sur la touche  .
Mouvement arrière dos au panier	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, orientez  vers le panier et appuyez sur  .
Dribble renversé	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, orientez  vers la ligne de fond et appuyez sur la touche  .
Pénétration et spin	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, orientez  vers la ligne de fond et appuyez sur  .












MOUVEMENTS AU POSTE (suite)

Pénétration dans la raquette	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, orientez  vers la raquette et appuyez sur la touche  .
Pénétration raquette (agressive)	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, orientez  vers la raquette et appuyez sur  .
Feinte de pénétration	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, maintenez  et orientez  vers la raquette.
Feinte de spin	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, maintenez  et orientez  vers la ligne de fond.
Feinte de l'épaule	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, maintenez  et orientez  vers le panier.
Se pencher en arrière	Lorsque vous êtes au poste, balle en main, maintenez  enfoncée et orientez  vers le panier.
Créer de l'espace	Lorsque vous êtes au poste, balle en main, maintenez  enfoncée et orientez  dans la direction opposée au panier.
Feinte à gauche/droite	Lorsque vous êtes au poste, balle en main, orientez rapidement  vers la gauche ou vers la droite du joueur, puis rapidement dans la direction opposée.
Double feinte de tir à gauche et à droite	Lorsque vous êtes au poste, orientez rapidement  vers la gauche ou vers la droite du joueur, puis dans la direction opposée, et à nouveau dans la direction initiale.
Bras roulé au poste à gauche/droite	Lorsque vous êtes au poste près du panier, orientez et maintenez  vers la gauche/droite.
Fadeway au poste vers la gauche/droite	Lorsque vous êtes au poste à mi-distance ou plus loin, orientez et maintenez  vers la gauche/droite.
Hop Step au poste (gauche/droite)	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, maintenez  et orientez  vers la gauche ou vers la droite, dans la direction opposée au panier.
Tir en Step Back au poste	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, maintenez  et orientez  dans la direction opposée au panier.
Double-pas - Drop Step	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, maintenez  enfoncée et orientez  vers l'avant, à gauche ou à droite, en direction du panier.
Drop Step et dunk	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, près du panier, maintenez  vers l'avant, à gauche ou à droite du panier et appuyez sur  .
Bras roulé	Après vous être retourné, traversez la raquette et orientez  dans la direction du déplacement du joueur.
Fadeway	Après un retournement, traversez la raquette + orientez  à l'opposé du panier.
Spin Shot	Après vous être retourné, traversez la raquette + mouvement circulaire avec  .
Floater	Après vous être retourné, traversez la raquette + orientez  vers le panier.









DÉFENSE AU POSTE (PORTEUR DU BALLON)

Bloquer le mouvement	Lorsque vous êtes en défense au poste et que le joueur adverse effectue un mouvement, essayez de le bloquer en orientant  dans sa direction.
Interceptions au poste	Lorsque vous êtes au poste ou pendant un mouvement au poste, appuyez sur la touche  .
Flop	Au poste, lorsque le porteur du ballon recule vers vous, orientez  dans la direction opposée.

ATTAQUE SANS BALLON


Demander la balle	
Faire écran	Maintenez la touche  .
Demander un écran	Maintenez  .
Se démarquer	Orientez  dans la direction du déplacement souhaité.
Repousser le défenseur	En tournant le dos au défenseur, appuyez sur et maintenez la touche  .
Jeu au poste-Se démarquer pour passe lobée	Lorsque vous êtes au poste, relâchez  et orientez  vers la gauche ou vers la droite du défenseur.
Lutte au poste pour la position	Maintenez  et orientez  vers le défenseur pour prendre sa place sur le terrain.
Déjouer la défense/Se placer devant	Lorsque vous vous battez pour la position préférentielle au poste sans ballon, maintenez  enfoncée et orientez  pour contourner votre défenseur.

DÉFENSE SANS BALLON

Repousser l'attaquant	Lorsque vous êtes près d'un attaquant, appuyez sur  .
Empêcher la passe	Lorsque vous êtes près d'un attaquant, orientez  vers le joueur.
Lutte au poste pour la position	Lorsque vous êtes au poste, maintenez  enfoncée et orientez  vers le défenseur pour le repousser dans la direction de votre choix.
Contester/Se placer devant	Lorsque vous vous battez pour la position préférentielle au poste sans ballon, maintenez  et orientez  pour contourner l'attaquant.
Interception sur une passe	Au poste, maintenez  et appuyez sur la touche  lorsque le porteur du ballon amorce sa passe à l'intérieur.

TIRER

Indicateur de tir


Clignotant au pied du porteur de balle, l'indicateur de tir vous permet de tirer au bon moment. Initiez votre tir en maintenant  ou la touche . Effectuez le tir en relâchant la touche lorsque l'indicateur vert clignote.

Remarque : Le camp d'entraînement peut vous aider à améliorer le timing des tirs.

Jauge de précision de tir

Regardez la jauge de précision de tir de votre joueur pour connaître ses chances de réussir un tir depuis sa position. Plus vous avez de barres, plus votre joueur a de chances de réussir un tir extérieur. La jauge de précision de tir est propre à chacun des porteurs de balle, calculée suivant leurs compétences dans la vie réelle.






COACHING EN DIRECT

Le basket est un sport très dynamique et vos stratégies doivent être mises en place sur le vif. Utilisez  pour afficher le menu Coaching en direct et organisez votre stratégie d'équipe.

Tactiques rapides et verrouillage en tactique rapide

	EN ATTAQUE	EN DÉFENSE
	Changer la caméra	Changer la caméra
	Coaching en direct - Tactiques rapides	Coaching en direct - Tactiques défensives
	Coaching en direct - Stratégie offensive	Coaching en direct - Stratégie défensive
	Coaching en direct - Remplacements	Coaching en direct - Remplacements
	Temps mort	Faute intentionnelle
	Pause	Pause

En équipe

	EN ATTAQUE	EN DÉFENSE
	Coaching en direct - Changer la caméra	Coaching en direct - Changer la caméra
	Coaching en direct - Tactiques rapides	N/A
	Coaching en direct - Remplacements	Coaching en direct - Remplacements
	Temps mort	Faute intentionnelle
	Quitter/Stats rapides	Quitter/Stats rapides

- Les meneurs de jeu appliquent des tactiques, indépendamment du capitaine.
- Les remplacements de joueur ne sont possibles qu'en match régulier.
- Changer la caméra est impossible pour les meneurs de jeu ou les capitaines.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.


PARAMÈTRES 3D

Pour profiter de la 3D dans NBA 2K12, sélectionnez Paramètres 3D dans le menu des options.

REMARQUE : La fonctionnalité 3D nécessite un téléviseur Full HD 3D avec des lunettes 3D actives compatibles et un câble HDMI haute vitesse. Consultez le mode d'emploi de votre télévision pour connaître les capacités 3D et les consignes de sécurité.

REMARQUE : Chez certaines personnes, l'utilisation d'un téléviseur 3D pour des vidéos ou des jeux vidéo en 3D peut provoquer une sensation de gêne (vision troublée, fatigue oculaire ou nausées). Si vous éprouvez ces sensations désagréables, arrêtez immédiatement de regarder et/ou de jouer au jeu vidéo 3D jusqu'à disparition des symptômes. Nous recommandons aux utilisateurs d'observer des pauses régulières lorsque vous utilisez des vidéos ou des jeux vidéo en 3D. La durée et la fréquence des pauses nécessaires diffèrent d'une personne à l'autre. Faites des pauses suffisamment longues pour que toute sensation de gêne disparaisse. Si les symptômes persistent, arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin. Veillez à lire et à respecter les consignes de sécurité et les instructions fournies avec votre téléviseur 3D et vos lunettes 3D.

NOUVEAUTÉS DE NBA 2K12

- **Contrôle total du tir au stick analogique**
Effectuez toutes les actions offensives IsoMotion™ avec le stick analogique droit, apportant ainsi un jeu plus intuitif et une deuxième étape de tir plus précise.
- **Nouveau système de jeu au poste**
 - Appuyez sur la touche  pour entrer/quitter le poste.
 - Réalisez des actions avec tour complet à 360°.
 - Utilisez le système de contre défensif et réalisez, entre autres, des pénétrations, des step back et des mouvements arrière.
 - Combinez les mouvements et organisez des enchaînements.
- **Nouveau système d'arbre de jeu**
Les jeux offensifs évoluent en direct. Adaptez votre jeu en pleine action pour contrer la défense.

- **Légendes de la NBA**
Retrouvez 15 légendes de la NBA et revivez leurs matches-clés : MJ, Bird, Magic Johnson, Kareem Abdul-Jabbar et 11 autres grands joueurs NBA au travers d'une reconstitution historique. Les joueurs, les équipes, les rencontres, tout est fidèle à la réalité. Remontez au temps où les tirs à 3 points n'existaient pas, à l'époque de la télévision en noir et blanc ! Débloquez ces équipes historiques et affrontez les équipes actuelles de la NBA en partie rapide pour consacrer le meilleur joueur de tous les temps.
- **Amélioration du mode Mon joueur**
Créez et gérez la carrière de votre joueur idéal : entendez le commissaire Stern prononcer votre nom le soir de la draft, jouez dans la nouvelle présentation des rookies et négociez des contrats sportifs et publicitaires.
- **L'association en ligne**
Créez votre propre ligue NBA en ligne avec 29 autres joueurs et prenez des décisions de MG de chez vous. Réalisez des transferts et organisez des matchs en ligne. Votre saison se déroule au jour le jour, avec une simulation des matchs organisés si vous êtes absent. Recevez les dernières infos par e-mail pour rester en contact avec votre équipe 24 h/24, 7 jours sur 7.
- **Actualisation dynamique des chaussures**
Vous voulez porter les nouvelles chaussures que Kobe a reçues à Noël ? Ou voir Wade avec les Air Jordan 2012 ? Ce que les Pros portent sur le terrain, vous le retrouverez dans **NBA 2K12**. Dès que les nouvelles chaussures Nike et Jordan sortiront en magasin, vous pourrez également les télécharger pour les intégrer au jeu !
 - Utilisez le NIKEiD pour personnaliser vos chaussures.
 - Chargez vos chaussures avec un max de points de compétence pour améliorer les attributs d'un joueur.
- **NBA : une légende en action**
Avec le mode performant Mon joueur, décidez de l'avenir d'un joueur professionnel en place. Gérez sa future carrière de superstar à votre manière, tout en dirigeant les dernières saisons de sa carrière.
- **NBA 2K En ligne**
Créez un compte Mon2K pour accéder à NBA 2K En ligne et vivez une expérience renversante en ligne. Plus vous participerez, plus vous grimpez dans le classement.
 - Trouvez des amis en ligne plus rapidement.
 - Jouez en ligne dans des 5 contre 5 rapides.
 - Utilisez la médiathèque HP, publiez les vidéos de vos moments forts sur YouTube et Facebook, et tweetez sur votre dernière victoire.
 - Votre classement est actualisé en permanence sur l'écran d'Accueil.

- **Camps d'entraînement de la NBA**

Les légendes de la NBA d'hier et d'aujourd'hui vous aident à progresser en apportant, entre autres, leurs commentaires lors de vos entraînements. L'entraînement est organisé par type de compétences.

- **Amélioration de la précision de jeu**

La NBA évolue, NBA 2K12 également. Les détails graphiques sont plus dynamiques, notamment pour les joueurs et les rencontres. Les retransmissions sont améliorées avec une présentation rapide des joueurs avant les matchs et des vidéos rythmées par les musiques de 2K Beats.

- **Musiques de 2K Beats**

La nouvelle liste d'artistes regroupe Travis Barker, Busta Rhymes, Lil Jon, Twista, CeeLo, Q-Tip, Freddie Gibbs, Friendly Fires, Chiddy Bang, Hudson Mohawke, Bassnectar, Middle Class Rut, Jamaica, Shinobi Ninja et Cyhi da Prince.

PARTIE RAPIDE







1. **Commencer une partie**

À l'écran titre, appuyez sur la touche .

2. **Créer un nouveau profil**

En jouant pour la première fois, vous serez invité à créer un profil pour conserver votre progression, vos statistiques et vos succès. Saisissez un nom en utilisant le clavier virtuel et appuyez sur la touche .

3. **Configurer votre partie**

- Sur l'écran d'accueil, sélectionnez Partie rapide.
- Utilisez  pour sélectionner Dom. ou Ext. pour l'équipe contrôlée par votre manette.
- Utilisez  ou  pour choisir votre équipe.
- Utilisez  ou  pour choisir les maillots des équipes.
- Appuyez sur la touche .

MENU PRINCIPAL

Depuis l'écran d'accueil, orientez  pour afficher le menu principal.

OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

- **Accueil**

Sélectionnez cette option pour fermer le menu principal et afficher l'écran d'accueil.

- **Légendes de la NBA**

15 joueurs légendaires de la NBA, 15 matchs qui les ont consacrés superstars. Endossez le maillot d'un joueur pour revivre son jeu unique. Gagnez un match pour débloquer les deux équipes en jeu, voire des équipes bonus. Elles seront alors disponibles dans les parties rapides.

Les 15 légendes du basket sont :

• Bill Russell	Pivot
• Oscar Robertson	Meneur de jeu
• Wilt Chamberlain	Pivot
• Julius Erving	Ailier
• Larry Bird	Petit ailier
• Kareem Abdul-Jabbar	Pivot
• Isiah Thomas	Arrière
• Earvin "Magic" Johnson	Meneur de jeu
• Michael Jordan	Arrière/Petit ailier
• Jerry West	Arrière
• Patrick Ewing	Pivot
• Hakeem Olajuwon	Pivot
• Scottie Pippen	Petit ailier
• John Stockton	Meneur de jeu

- **Mon joueur**

Créez votre propre rookie et transformez-le en star de la NBA. Attribuez-lui les points de compétences reçus en remplissant les objectifs des matchs et des ateliers. Le joueur est classé suivant son talent et son intégration dans l'équipe. Grimpez les échelons en partant du bas de l'échelle pour atteindre les sommets de la NBA.

- **Modes de jeu**

Sélectionner votre mode de jeu. Ces modes sont présentés à la page 14.

- **En ligne**


Connectez-vous pour une partie rapide en équipe ou une partie VS avec vos amis. Comparez vos statistiques et jetez un coup d'œil aux tournois Virgin Gaming.

- **Extras**

Profitez des anciens et des nouveaux extras et prolongez l'expérience NBA 2K12. La liste des extras est disponible à la page 14.

- **Gestion de l'effectif**

Consulter ou changer les effectifs, les rotations, les formations, les tendances par joueur et par équipe, et les stratégies. Utilisez Créer joueur et Créer équipe pour faire évoluer vos propres joueurs. Chargez, modifiez ou créez une nouvelle classe de draft.

Pour modifier un joueur : sélectionnez un joueur dans Effectif, appuyez sur la touche , sélectionnez Modifier joueur, puis une caractéristique à modifier. Déplacez les réglages pour changer les paramètres.

- **Options**

Réglez les paramètres des options pour personnaliser votre façon de jouer. Les options sont présentées à la page 15.

MODES DE JEU

- **Association en ligne**
Personnaliser et régler chaque détail de votre propre organisation en ligne, pouvant regrouper jusqu'à 29 autres joueurs.
- **NBA : une légende en action**
Cette alternative survitaminée à la création d'un rookie via Mon joueur vous permet de débiter avec le joueur professionnel de votre choix. Votre superstar de la NBA peut améliorer ses points de compétences et ses attributs déjà conséquents en remplissant les objectifs des matchs et des ateliers.
- **Association**
Créer, personnaliser et diriger votre propre équipe de la NBA.
- **Saison**
Jouer une saison.
- **Playoffs**
Allez droit au but et jouez comme vous le souhaitez.
- **NBA Blacktop**
Revenez sur le bitume. Les meilleurs joueurs n'oublient jamais leurs origines.
- **Camp d'entraînement**
Développez vos compétences en suivant l'exemple d'un mentor de la NBA. Appuyez sur la touche BACK pour qu'il vous fasse une démonstration d'un mouvement ou d'un tir. L'entraînement vous permet de pratiquer les dribbles, les tirs, le jeu au poste, l'attaque sans ballon, la défense, les passes et l'attaque.
 - En vous entraînant à tirer, une icône verte apparaît à l'écran lorsque votre tir est correctement réalisé. Une icône rouge apparaît si vous avez relâché le bouton de tir au mauvais moment. Ces icônes sont réservées au mode entraînement.
- **Entraînement**
Participez à un match improvisé ou à des ateliers dédiés à l'amélioration de compétences spécifiques.

EXTRAS DE NBA 2K12

- **2K Shoes**
 - **Mes chaussures**
Dotez vos joueurs de chaussures de grandes marques. Ces chaussures branchées améliorent les points de compétences afin d'activer certaines actions sur le terrain : des sauts, des pressing, des passes, des tirs à 3 points, des interceptions, des compétences de poste bas, etc. Achetez l'amélioration du nombre de compétences pour chaque chaussure avant de choisir une paire. Vous débloquentez de nouvelles chaussures en progressant dans le jeu.
 - **NIKEiD**
Réveillez votre côté artistique. Mélangez les couleurs et réalisez une chaussure pour les joueurs du jeu et pour ceux que vous avez créés.

- **Médiathèque HP**
 - Créez, visionnez et partagez des vidéos réalisées avec Reelmaker.
 - Utilisez 2K Beats pour gérer la musique du jeu.
 - Utilisez la Gestion de la musique de la salle.
- **Mon2K**
 - Créez en ligne un profil Mon2K incluant un joueur personnalisé.
 - Pour rester informé, rejoignez le réseau **NBA 2K12** et connectez-vous sur d'autres réseaux sociaux, tels que Facebook, Twitter et YouTube.
 - Votre classement Mon2K s'affiche en temps réel sur l'écran d'accueil.
- **NBA2K.com**
 - Consultez les classements et les stats de votre association en ligne.
 - Regardez les étapes de votre Mon joueur et comparez les stats personnelles et la progression dans le Hall of Fame.
 - Visionnez les vidéos des moments forts et communiquez directement avec l'équipe de développement de **NBA 2K12**.
- **2KShare**
Partagez vos propres joueurs, effectifs, équipes, classes de draft et réglages.
- **Visionneuse V.I.P.**
Consultez les stats détaillées et les tendances, notamment les performances rangées par catégorie.
- **Bonus**
Saisissez vos codes et visionnez les crédits de **NBA 2K12**.

OPTIONS

Accédez aux options depuis le menu principal ou le menu pause.

- **Ma NBA**
 - Paramètres de jeu : régler la difficulté et la vitesse de jeu.
 - Paramètres 3D : régler le type, l'intensité et la profondeur 3D.
 - Présentation : régler les paramètres audio, le texte du porteur de balle, l'aide et les commentaires sur la qualité du jeu.
 - Paramètres coach : Activer/Désactiver le mode Coach et régler les paramètres.
 - Réglages : Paramétrer Utilisateur et IA.
 - Profils de coach : Définir les priorités de coaching.
 - Règles NBA : Activer/Désactiver les règles ou les réinitialiser.
- **Charger/Sauvegarder**
Charger/supprimer des données, sauvegarder un effectif, des paramètres, un profil utilisateur ou des réglages de jeu. Activer/Désactiver la sauvegarde automatique et les effectifs dynamiques.

- **Réinitialiser l'effectif**
Réinitialiser votre effectif et revenir à la formation par défaut.
- **Ma manette**
 - Choisir parmi 3 alternatives à la configuration de touches par défaut.
 - Changer les paramètres de la manette.
 - Voir les commandes avancées.
- **Choisir côté** (disponible uniquement depuis le menu Pause)
Changer de côté pendant un match.

MENU PAUSE

- **Reprendre**
Revenir au jeu.
- **Performance** (pour Mon joueur et NBA : une légende en action)
Consultez la performance de votre joueur, dont la note coéquipier et les objectifs remplis.
- **Ralenti**
Revoir les précédentes actions. Monter et créer une vidéo de ralenti à visionner ou à partager dans la médiathèque HP.
- **Coaching**
 - Effectuer des remplacements, voir les oppositions, appeler des prises à deux et des pressings défensifs, et revoir les stratégies.
 - Devenir un coach à plein temps : sélectionner Options> Ma NBA> Paramètres Coach et activer le mode Coach.
- **Stats match**
Voir les stats, la feuille de match, les moments forts et les blessures.
- **Options**
Personnaliser les paramètres de jeu, les règles, les paramètres de présentation et la configuration des manettes.
- **Quitter**
Mettre un terme au match en cours et revenir au menu principal.

CRÉDITS DE NBA 2K12 (JEU)

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

Ingénieur en chef Andrew Marrinson	Production & Design 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 Cort
Directeurs graphiques Studio Matt Crysdale Alvin Cardona	ÉQUIPE ARTISTIQUE : Responsable personnages Jonathan Gregory Graphiste personnages Winnie Hsieh Responsable environnements John Lee Graphiste environnements Tim Loucks Responsable externalisation Kurt Lai Graphiste en chef IU Herman Fok Interface utilisateur David Lee Justin Cook Carrie Dinitz Chris Darroca Myra Lim Quinn Kaneko Anthony Yau
Directeur artistique Lynell Poonee Jinks	Rigging Nathan Frigard
INGÉNIEURS : Ingénieurs IA Shawn Lee Eddie Park Gordon Read Mark Horstley Ivan Myers Jr. Ben Hester	Design technique Alex Steinberg Don Bhatarakamol
Ingénieurs Chris Larson Matt Hamre Johnnie Yang Nick Jones Mark Robert Nate Bamberger Evan Harsha David Copelovici Matt Townsend Matthias Wloka Harlan Young Steven Fuller Tim Schroeder Paul Hale Brad Jones Thomas Anderson Sang-Won Kim Kijin Keum Barry LaVergne Jordan Sztanyo Alex O'Konski Bryan Harris Bryan Austin Glen Hempstock John Brough David Burchanowski Doug Hyde Beom Sik Kim Evan Young Brian Townsend	Un grand merci à : Zhen Tan Ray Wong
Ingénieurs librai Ivar Olsen	Directeur des animations 4-Ever Roy Tse
Responsable outils/Ingénieur librai Jason Dorie	Animateur en chef Elias Figueroa
Ingénieurs librai Boris Kazanskii Zhe Peng Brian Ramagli	Animateurs Paulette Trinh Wilster Phung Derrick McGinnis
PRODUCTION : Producteur délégué Jeff Thomas	CAPTURE DE MOUVEMENTS : Superviseur David Washburn
Producteurs Asif Chaudhri Erick Boenisch Felicia Whitehouse Grant Wilson	Coordinateur Steve Park
Producteur gameplay Rob Jones	Spécialistes Jose Gutierrez Gil Espanto Anthony Tominia
	Directeur audio Joel Simmons
	Chef-ingénieur du son et des outils audio Daniel Gardopee

Chef-ingénieurs du son

Todd Gunnerson
Randy Rivas

Scénaristes

Tor Unsworth
Rhys Jones

Audio supplémentaire

John Crysdale
Justin Rothaug

Écriture script supplémentaire

Kevin Asseo

ÉQUIPE DE DIFFUSION & VOIX :**Commentateur**

Kevin Harlan

Consultants

Clark Kellogg
Steve Kerr

Journaliste

Doris Burke

Annonceur studio

Damon Bruce

Annonceur

Peter Barto

Annonceur promo

Tony Azzolino

Conférence de presse

Mark Middleton

THÈME MUSICAL DE 2K SPORTS :

The Contest and Network Sports Tonight

Composition, ingénierie et production de

Bill Kole

The Comeback, The Rivalry, and The Breakdown

Composé par

Joel Simmons

Ingénierie et production de

Bill Kole

Thèmes 2K interprétés par

CosmoSquad

Organiste, percussions & musique

Casey Cameron

Remerciements

Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog Marching Band

Un grand merci également à

Greg Ortiz
Aggie Pack
California Aggie Marching Band
Craig Rettmer

Voix 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 Pacher
Brian Shute
Eric White

Voix public

Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Daryll Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Stephen Bernad
Justin Balague
Joshua Balague
Ryanson S. Aspiras
Nathan Runner
Eric Distad
Francis Sameon
Ken Sameon
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Yusuf Hansia
Jason Arnold
Jordan Carson
Byron Deme
Thomas Brewer
Michael McCoy
Rebecca Friedman
Savon Cleveland
Colety Kaltschmidt
Daniel Stafford
Megan Knapp
Elliott Whitehurst
Dustin Ragozzino
Guido Sontori
Billy Harris
Leslie Peacock
Paulette Trinh

2K PUBLISHING**Président**

Christoph Hartmann

Directeur opérationnel

David Ismaïler

VPS du développement sports

Greg Thomas

Directeur du développement produit

Kate Kellogg

Directeur technologique

Jacob Hawley

VPS Marketing

Sarah Anderson

VP, Marketing sportif

Jason Argent

VP du marketing international

Matthias Wehner

Directeur marketing

Chris Snyder

Responsable marques senior

Mark Goodrich

Chef de produit

Ryan Hunt

Directeur international des relations publiques

Markus Wilding

Associé international des relations publiques

Erica Denning

Directeur de production marketing

Jackie Truong

Directeur artistique, marketing

Lesley Zinn

Directeur internet

Gabe Abarcar

Concepteur Web

Keith Echevarria

Designer graphique junior

Christopher Maas

Assistant production marketing

Ham Nguyen

Responsable production vidéo

J. Mateo Baker

Monteur vidéo

Kenny Crosbie

Monteur vidéo junior

Michael Howard

Spécialiste capture

Doug Tyler

Directeur de production artistique

Jack Scalici

Responsable senior de production artistique

Chad Rocco

Responsable de production artistique

Josh Orellana

Responsable engagement consommateur

Ronnie Singh

VP, Développement commercial

Kris Severson

VP, Ventes et licences

Steve Glickstein

Directeur ventes stratégiques et licences

Paul Crockett

VP, Juridique

Peter Welch

Directeur des opérations

Dorian Rehfield

Spécialiste licences/opérations

Xenia Mul

Directeur de l'analyse et planning

Phil Shpilberg

Directeur de licences, partenariats stratégiques

et média dans le jeu

Shelby Cox

Responsable associé des partenariats marketing

Dawn Burnell

2K GAMES INTERNATIONAL**Manager général**

Neil Ralley

Responsable marketing international

Slan Evans

Responsable RP internationales

Emily Britt

Assistant responsable RP internationales

Sam Woodward

Directeur RP internationales

Matt Roche

Directeur licence

Claire Roberts

Responsable marketing numérique international

Martin Moore

Conception

James Crocker
Tom Baker

2K - CONTRÔLE QUALITÉ

Vice-président du contrôle qualité Alex Plachowski	Devon Stewart Cody Paterso Cris Maurera Jason Berlin Michael Spoiler Stephanie Anderson Benjamin Sorofman Jeremy Thompson Manny Juarez Chris Adams Matthew Foley Erin O'Malley Luke Williams Andrew Garrett Ivan Preciado Joshua Glover Robert Newman Bill Lanker Mark Vazquez Luis Nieves Keith Doran Nigel Nikitovich Davis Krieghoff Andrew Vietri Noah Ryan-Stout Colin Campbell Kevin Skorcz John Hernande Chris Henderson Gabe Woods Antonio Monteverde-Talarico Josh Lagerson
Responsables tests de contrôle qualité David Arnsperger	
Resp. tests contrôle qualité – Assistance technique Alexis Ladd Doug Rothman	
Chef de projet Jeremy Ford	
Testeur en chef - Assistance technique Nathan Bell Scott Sanford Casey Ferrell	
Testeurs senior Shant Boyatzian Adam Klingensmith Brian Salazar Justin Waller Maro Perret Ruben Gonzalez	
Contrôle qualité Shane Coffin Chris Beltran Dewayne Wilbert Jr. Ali Akhavan-Rajabi Edgar Solis Ryan Walter Jordan Rush Alex Maltsev Rico Serrano David Boo Ramon Villacorta Justin Jordan Lee Irvin Craig Baroody Dustin Gibbs Peter Long Kyle Adamson Cody Starr Sergio R. Sanchez	Remerciements Chris Jones Todd Ingram Pedro Villa Eric Lane Merja Reed Daisy Amescua Rick Shawalker Lori Durrant

2K GAMES INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DE PRODUITS

Responsable CQ Ghulam Khan	Techniciens senior CQ de la localisation Elmar Schubert Fabrizio Mariani Florian Genthon Jose Olivares Stefan Rossi
Superviseur CQ de la localisation Lena Brenk	
Ingénieur masterisation Wayne Boyce	Techniciens CQ de la localisation Giovanni De Caro Harald Raschen Javier Vidal Marcella Franzese Tirdad Nosrati
Technicien masterisation Alan Vincent	
Chef de projet CQ de la localisation Jose Minana	
Chefs CQ de la localisation Karim Cherif Luigi Di Domenico Oscar Pereira	

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique Alex Bickham Ben Lawrence Ben Seccombe Dan Cooke David Halse Diana Freitag Luis De La Camara Burditt	Olivier Troit Richie Churchill Ross Purdy Sandra Melero Simon Turner Solenne Antien Stefan Eder
---	---

2K - ASIE

Directeur marketing en Asie Karen Teo	Opérations asiatiques de Take Two Eileen Chong Veron Khuan Chermine Tan Fumiko Okura
Producteur associé en Asie Albert Hoolsema	Développement commercial Asie de Take Two Julian Corbett Andrew Donovan Ellen Hs Henry Park Satoshi Kashiwazaki
Responsable marketing Japon Takahiro Morita	
Responsable localisation Yosuke Yano	

FOX STUDIOS

Rick Fox Michael Weber Tim Schmidt Cal Halter	Keith Fox Dustin Smith Joe Schmidt
--	--

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

VPS, Licences et affaires commerciales Vicky Picca	Responsable, Licences de produits de divertissement Matt Holt
Directeur senior, Produits de divertissement Anne Hart	Responsable, Partenariats marketing international Natasha Opong
Dir. senior, Partenariats marketing international Chad Biggs	Directeur compte Amy Blumberg Assistant département, licences vente Lindsay Milne

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS

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

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Michael Jordan
Scott Patterson
Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Seth Krauss
Greg Gibson
Take-Two Legal Team

Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Michael Lightner
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Kate Ryan
Michele Shadid
72 & Sunny
Access Communications
KD&E
Red Sheet
Hanshaw Ink & Image
Gwendoline Olivier
Robert Nelson
Matt Underwood
Edwin Melendez
Everyone at Operation Sports

ÉDITÉ PAR 2K SPORTS

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

Toutes les marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les noms et logos des salles appartiennent à leurs propriétaires respectifs, utilisés avec leur autorisation. Certaines marques de commerce ici présentes (ou ailleurs) appartiennent à American Airlines, Inc. et sont utilisées sous la licence de 2K Sports. Tous droits réservés. Copyright 2011 par STATS LLC. Interdiction formelle d'utiliser à des fins commerciales ou de distribuer les matériels sous licence sans l'autorisation écrite expresse de STATS LLC. Gared Sports est le fournisseur exclusif de l'équipement de basket et des paniers de basket des salles NBA. Ce logiciel est fondé en partie sur le travail de Independent JPEG Group. Les outils et support de localisation sont fournis par XLOC, Inc. Remerciements spéciaux à Anne Hart, Matthew Holt et Brian Choi de NBA Entertainment, Inc.

CRÉDITS DE NBA 2K12 (MUSIQUE)

Basketball

Interprété par Kurtis Blow. (P) 1984 The Island Def Jam Music Group. Autorisation de The Island Def Jam Music Group sous licence de Universal Music Enterprises.

Fast Lane

Interprété par Eminem & Royce Da 5'9". (P) 2011 Shady Records/Interscope Records. Autorisation de Interscope Records sous licence de Universal Music Enterprises

Let's Go

Interprété par Travis Barker feat. Yelawolf, Busta Rhymes, Lil Jon & Twista. Composé par Michael Wayne Atha, Carl Terrell Mitchell, Trevor Taheim Smith Jr. Édité par EMI Music Publishing, Universal Music Publishing Group, Kobalt Music Publishing America, Bug Music Publishing. Autorisation de Interscope Records.

Awesome

Interprété par XV. Composé par Donovan Johnson, Terrence Thornton, Michael Summers. Édité par : Donovan Johnson, Neighborhood Pusha Publishing (BMI) c/o Sony /ATV, ASCAP Man, I Need My Publishing. Avec l'autorisation de Warner Brothers Records.

Skeleton Boy

Interprété par Friendly Fires. Composé par John Frederick Gibson, David MacFarlane, Barnaby Savidge. Édité par Universal Music Publishing Group. 2008 XL Recordings.

Let It (Edit Remix) feat. Melo

Interprété par Machine Drum. Composé par Travis Stewart (Boulder Heave BMI), Sean Rhoden (Meloxtra Publishing BMI). Édité par Stones Throw Records.

Sideways (2K Remix)

Interprété par Cydel Young. Paroles : Cydel Young alias "Cyhi da Prince." Composé et produit par ENSAYNE Wayne pour ENSAYNE Music Group.

We're Through

Interprété par James Pants. Composé par James Singleton (Boulder Heave BMI). Édité par Stones Throw Records

Thunder Bay

Interprété par Hudson Mohawke. Composé par Ross Birchard. Édité par Kobalt Music Publishing. Avec l'autorisation de Warp Records

Still A Soldier

Interprété par Ancient Astronauts. Composé par Tom Strauch, Ingo Moell. Édité par Bug Music Publishing. Avec l'autorisation de ESL Recordings.

Rock Hood

Interprété par Shinobi Ninja. Composé par Michael Machinist, David Machinist, David Aaron Gerberer, Edara Johnson, Marcus Hrdina, Jonathan Nunes-Simone. Édité par Shinobi Ninja LLC.

Cozza Frenzy

Interprété par Bassnectar. Composé par Lorin Ashton. Édité par Blue Mountain Music. Offert par QM Records.

The Shuffle (instrumental)

Interprété par The Freeze Tag. Composé par J. Drake (Kid Lucci Music SESAC), B. Smith (Ivee Sessions SESAC). Édité par Ivee Sessions. Avec l'autorisation de Dope Lotus Records.

By The Numbers

Interprété par Jamaica. Composé par Antoine Hilaire, Florent Lyonne, Xavier De Rosnay, Peter Franco. Édité par 2009 Warner Chappell Music France & Control Freak. Avec l'autorisation de Downtown Records.

It's Another Day

Interprété par The Death Set. Composé par Johnny Sierakowski (APRA), Daniel Walker (APRA), Jahphet Landis (ASCAP). Édité par Just Isn't Music Ltd. Avec l'autorisation de NINJA TUNE, 2011.

Make Your Move

Interprété par Thunderball. Composé par Sidney Barcelona, Stephen Raskin. Édité par Bug Music Publishing. Avec l'autorisation de ESL Recordings.

Workin' Man Blues

Interprété par Aceyalone feat. CeeLo. Composé par Eddie Hayes, Stefan Taylor, Thomas Dicarolo Callaway. Édité par That Kind of Music (ASCAP), Stefan Taylor Publishing (ASCAP), BMG Chrysalis. (P) & © 2011 Decon Records. CeeLo avec l'autorisation de Atlantic Records.

Hear You Calling

Interprété par Kid Mac feat. Mat McHugh. Composé par Nicholas Audino, Lewis Hughes, Mat. McHugh, Macario De Souza. Produit par Twice As Nice. C&P 2011 Move The Crowd Records.

Shapeshift

Interprété par DELS. Composé par Kieren Dickens (PRS) et Joe Goddard. Édité par Just Isn't Music Ltd/ Warner Chappell Music Publishing. Avec l'autorisation de NINJA TUNE, 2010.

Haterz

Interprété par See-I. Composé par Archie Steele, Salem Steele, Rob Meyers. Édité par See Eye Music (BMI)

Many Stylez

Interprété par Zion I feat. Rebelution. Composé par A. Anderson, S. Gaines, B. Yonas. Édité par Crystal House Music (ASCAP), Gaines For Anja Blue Music (ASCAP), Yonas For Atzwhatimtalkinabout Music (ASCAP). © 2010 Gold Dust Media du groupe labellisé Ik7.

They Come Back

Interprété par Project Lionheart. Composé par C. Cunningham, T. Berry, J. Keith (ASCAP). Édité par CC Lionheart Publishing (ASCAP).

New Low

Interprété par Middle Class Rut. Composé par Zack Lopez, Sean Stockham. Édité par EMI Music Publishing. © 2010 Bright Antenna Records.

Here We Go

Interprété par Chiddy Bang feat. Q-Tip. Composé par James Patterson Jr III, Benjamin Ruttner, Chidera Anamege, Noah Beresin, Kamaal Ibn John Fareed. Édité par EMI Music Publishing, Song Music, Warner Chappell (P) 2010 EMI Records Ltd.

Look Easy

Interprété par Freddie Gibbs. Composé par Fredrick Tipton, Sidney Miller. Produit par Speakerbomb. Édité par Willie Watts Music/Sony Music ATV (ASCAP). Stewart Music/Universal Music Publishing Group (ASCAP). Freddie Gibbs avec l'autorisation de CTE World.

Shout The Winners Out (Duck Down All-Stars 2)

Interprété par Skyzoo, Smif N Wessun & Pharoahe Monch. Produit par Illmind. Écrit par R. Ibanga Jr, G. Taylor, D. Yates Jr, T. Williams, T. Jamerson. Édité par Little Trouble Big China (ASCAP), Rudy For Real Publishing (BMI), Bucktown USA (ASCAP), Boot Camp Click (ASCAP), Trescadecaphobia Music (BMI) Songs of Kobalt Music Publishing.

Now's My Time

Interprété par D.J.I.G. Produit par Alex Kresovich. Écrit par Alex Kresovich, Isaiah DuPree. Édité par Alexander Kresovich ASCAP

Intermezzo 2 (Instrumental)

Interprété par Mr. Chop. Composé par Corin Littler (Boulder Heave BMI). Édité par Stones Throw Records.

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 des 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

CE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT CE LOGICIEL (COMME DÉFINI CI-DESSOUS), VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE LA PRESENTE GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ET DE LACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS Dénommé «L'ACCORD DE LICENCE»). SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS DEVEZ SUPPRIMER IMMÉDIATEMENT LE LOGICIEL DE VOTRE ORDINATEUR, DE VOS DISQUES DURS, DE VOS SUPPORTS DE STOCKAGE, DE VOS DOCUMENTS D'ACCOMPAGNEMENT, EMBALLAGE ET AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUE, QUEL QUE SOIT LE STATUT DES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS PAR L'OUVRETURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL, AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC VOUS. ACCEPTEZ PAR LA PRESENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. («LE «DONNEUR DE LICENCE»»). SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NETES PAS AUTORISÉ À INSTALLER, COPIER OU UTILISER LE LOGICIEL.

LICENCE. Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sauf stipulation contraire). Vos droits acquis sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sont d'accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel. Le présent Accord est un document juridique qui définit les conditions de la licence. Vous reconnaissez et acceptez immédiatement et sans réserve, en cas de non respect 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 le Logiciel n'est transféré (ou cédé) et que le présent Accord ne sera pas interprété comme une vente de droits dans le 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 souscrit et/ou 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, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire 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, sans l'accord écrit du Donneur de licence, est considérée comme ayant violé la loi américaine sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles et/ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains sous-programs, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

Vous acceptez de ne pas : a) Exploiter sans accord écrit préalable du Donneur de licence ; b) Distribuer, éditer, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou autre 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 du Logiciel en totalité ou en partie pour être distribués, vendus, loués, transférés ou autrement exploités par un tiers, sans l'autorisation écrite préalable du Donneur de licence ; e) Copier le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs ordinateurs ; f) Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exécution du Logiciel à partir d'un CD-ROM ou du DVD-ROM ainsi (cette interdiction ne s'applique qu'en cas de copie non autorisée) ; g) Réaliser une copie partielle ou totale du Logiciel, ou modifier tout code source ou objet du Logiciel, ou révéler son contenu à un tiers, sans l'autorisation écrite préalable du Donneur de licence ; h) Reproduire ou copier tout matériel protégé par le Logiciel dans un contre de jeux électroniques ou tout autre site web sans la condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence sans titre séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; i) Rétro-concevoir, décompiler, désassembler ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; j) Retirer ou modifier tous les avis ou indications de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; et k) Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel les lois américaines ou étrangères ou des réglementations d'embargo interdisent de recevoir ledit Logiciel ; ou enfreint autrement ces lois, ou réglementations, modifications 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 être nécessaires pour accéder aux exemplaires numériques du Logiciel ou à certains contenus, services et/ou usages spéciaux (à débiter, à télécharger, en ligne ou autre), collectivement désignés par le terme « Contenu(s) spécial(s) ». L'accès aux Contenu(s) spécial(s) est limité à un seul compte utilisateur par numéro de série, et cet accès ne peut pas être transféré, vendu ou réenregistré 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 préenregistré, ainsi que sa documentation de manière permanente à une personne libre, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de l'importé quelconque 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, et les Contenus spéciaux sont susceptibles de ne plus fonctionner si l'exemplaire d'installation original est effacé ou si la copie préenregistrée n'est pas disponible pour l'utilisateur. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé. **MALGRE CE QUI PRECEDE, VOUS NETES PAS AUTORISE A TRANSFERER DES EXEMPLAIRES DU LOGICIEL AVANT SA SORTIE**

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel est étée 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 droits limités et les licences 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 patches du Logiciel. Seul un Logiciel accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, et notamment pour télécharger des patches et des mises à jour. L'utilisation d'un tel Logiciel sans autorisation à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à modifier ou convenir 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 CREÉ PAR L'UTILISATEUR : Le logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer un contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un contenu de votre ou des vidéos des séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vous contribuerez lors de l'utilisation du Logiciel selon en accord avec des droits en vigueur, vous céderez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, édition, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de tous les droits de propriété intellectuelle, y compris les droits de brevet, de droit de marque, de droit de copyright, de droit de propriété industrielle et de droit de propriété intellectuelle, et de toutes les applications des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncerez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres personnes de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION A 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.

En installant et en utilisant le Logiciel, vous acceptez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lois que ceci est applicable) pour le transfert de toutes données depuis le Donneur de Licence et ses Filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la CEE/S. Si vous vous connectez à Internet quand vous jouez, les données personnelles peuvent être envoyées à nos serveurs afin qu'ils puissent collecter ces données. Les données sont collectées sous forme de fichiers texte ou de bases de données dans des formats de 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 traitées conformément aux lois applicables. Les données personnelles ne sont pas divulguées à des tiers. Les informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID utilisateur, 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.

GARANTIE LIMITEE : Le Donneur 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 de l'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 matériel ou qui est adaptée pour le producteur du matériel. Le Donneur de licence ne garantit pas la compatibilité du Logiciel avec les matériels ou logiciels tiers. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel ne subisse des modifications, Le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur. L'installation et l'utilisation du Logiciel ne sont pas garanties, car 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. Aucune note orale ou écrite ne peut être considérée comme une garantie écrite. Le Donneur de licence ne peut pas garantir l'absence de virus ou de logiciels malveillants. Le Donneur de licence ne peut pas garantir les dommages ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur. Une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

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

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie décrite 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.

CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNEES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRESENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION : Le présent Accord reste en vigueur à moins qu'il ne soit résilié par vous-même, par le donneur de licence, ou automatiquement si vous ne respectez pas 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 tous les composants 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 est soumise 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 EQUITÉ : 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, outre garantie, preuve de préjudices, 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'un 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

LIEN APPLICABLE. Cet Accord est régi par les lois de l'Etat de New York, telles qu'appliquées dans l'Etat de New York et entre les principes dudit Etat, hormis disposition fédérale contraire. A 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 la poursuite d'éventuelles actions pénales ou civiles ou sujet du présent contrat se situent à l'Etat et au lieu où se trouve le siège social du Donneur de licence (Comité 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 A LA PRESENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ECRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

Je vous indique la technologie de Massives Integrées ("Massive"), une filiale en propriété exclusive de Microsoft Corporation ("Microsoft"), qui autorise la publicité dans les jeux et l'affichage d'autres objets similaires intégrés au jeu, qui sont téléchargés de façon temporaire sur votre ordinateur personnel ou console de jeu et remplacés au cours du jeu en ligne. Dans le cadre de ce processus, Massive est autorisée à recueillir des informations concernant le jeu et les publicités que vous voyez, ainsi que des informations standard, qui sont envoyées lorsque votre ordinateur personnel ou votre console de jeu se connecte à Internet, y compris votre adresse IP. Massive utilisera ces informations pour transmettre et évaluer la publicité dans les jeux et pour améliorer les produits et services de Massive et de ses affiliés. Aucune des informations collectées ne sera utilisée pour vous envoyer plus de publicité que celle que vous avez autorisée. Vous pouvez consulter la politique de confidentialité de Massive et la politique de confidentialité dans les jeux Massive à l'adresse <http://www.microsoft.com/fwlink/?linkid=122085&clcid=0x409>. Les marques commerciales et les documents protégés par les droits d'auteur contenus dans le service de publicité dans les jeux sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Des parties de ce projet appartiennent à © 2008 Massive Incorporated. Tous droits réservés.

© 2005-2011 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. © 2011 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

HOTLINE TAKE TWO INTERACTIVE FRANCE

Tous les efforts ont été entrepris pour rendre nos produits aussi compatibles que possible avec le matériel actuel. Cependant, si vous rencontrez des problèmes durant l'utilisation d'un de nos titres, vous avez la possibilité de contacter notre hotline de plusieurs façons.

TELEPHONE

Depuis la France Métropolitaine, composez le : **0890 808 809** (0,18€ TTC /min)

Horaires d'ouverture (hors jours fériés) :

- lundi, mardi, jeudi et vendredi : de 10h00 à 19h00

- mercredi et samedi : de 10h00 à 20h00

Depuis la Belgique, composez le : 0902 88 078 (0,74€ TTC /min)

SCI

Service Hotline Take Two Interactive
30 avenue des Béthunes

Z.A.C des Béthunes

95310 Saint Ouen l'Aumône

Pour les demandes de patch

SITE WEB

Catalogue produits : www.fabry.com

Site web : www.2kgames.com