



## SOMMAIRE

### 2 COMMANDES

#### 2 COMMANDES DE LA MANETTE

3 EN ATTAQUE/EN DÉFENSE (COMMANDES DE BASE)

4 EN ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

4 TIR

6 ISOMOTION™

7 PASSE

7 DÉFENSE DU PORTEUR

8 TRIPLE MENACE

9 MOUVEMENTS AU POSTE

11 DÉFENSE AU POSTE (PORTEUR DU BALLON)

11 ATTAQUE SANS BALLON

11 DÉFENSE SANS BALLON

### 12 TIRER

#### 12 COACHING EN DIRECT

12 TACTIQUES RAPIDES ET VERROUILLAGE EN TACTIQUE RAPIDE

12 EN ÉQUIPE

### 13 NOUVEAUTÉS DE NBA 2K12

### 14 PARTIE RAPIDE

#### 14 MENU PRINCIPAL

14 OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

### 16 MODES DE JEU

### 16 EXTRAS DE NBA 2K12

#### 17 OPTIONS

### 18 MENU PAUSE

### 19 CRÉDITS DE NBA 2K12 (JEU)

### 24 CRÉDITS DE NBA 2K12 (MUSIQUE)

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

### 28 ASSISTANCE

COMMANDES



COMMANDES DE LA MANETTE

Ce manuel d'instructions fait référence à la manette Xbox 360® de Microsoft®. D'autres manettes de jeu peuvent être utilisées, avec leur propre nomenclature. Reportez-vous à la documentation de votre manette ou au menu Contrôleurs de Jeu dans le Panneau de Configuration de Windows.

MANETTE Xbox 360	LOGITECH RUMBLE PAD 2	CLAVIER
	Joystick gauche	Q / S / D / Z
	Bouton 1	Pavé num. 5
	Bouton 2	Spacebar
	Bouton 3	Pavé num. 0
	Bouton 4	Pavé num. 1 (point)
	Bouton 5	Tab
	Bouton 6	Pavé num. +
	Bouton 7	Shift gauche
	Bouton 8	Pavé num. Enter
	Bouton 10	Esc
	Bouton 9	Pg Up
	Bouton multidirectionnel	↑ / ← / → / ↓
	Joystick droit	Pavé num. 2 / 4 / 6 / 8

MANETTE	CLAVIER	EN ATTAQUE (COMMANDES DE BASE)	EN DÉFENSE (COMMANDES DE BASE)
	Q / S / D / Z	Déplacer le joueur	Déplacer le joueur
	Pavé num. 2 / 4 / 6 / 8	Tir	Bras en l'air/Empêcher la passe
	Q / S / D / Z + Tab + Pavé num. +	N/A	Bloquer
	Pavé num. 2 / 4 / 6 / 8 + Pavé num. +	N/A	Faute intentionnelle/volontaire
	N/A	N/A	Faute volontaire
	Tab	Modificateur de dribble/tir	Intensité défensive
	Pavé num. +	Sprinter	Sprinter
	Shift gauche	Dispositifs de placement/Contrôle de l'écran	Prise à deux
	Pavé num. Enter	Icône de passe	Permutation d'icône
	Spacebar	Passe/Passe enchaînée (appuyez avant d'attraper le ballon)	Changer de joueur (le plus proche du ballon)
	Pavé num. 0	Feinte de passe	Passage en force
	Pavé num. 0 + Tab	Alley-oop	N/A
	Pavé num. 5	Feinte de tir (appuyez rapidement)/Tir (appuyez)	Interception
	Pavé num. 1	Activer/Désactiver Poste	Contre/Rebond
	↑	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
	Pg Up	Temps mort	Faute intentionnelle
	Esc	Pause	Pause





































## EN ATTAQUE (COMMANDES AVANCÉES)

Dispositifs de placement	Appuyez rapidement sur <b>LB</b> ou <b>(←Shift)</b> gauche, 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 <b>LB</b> ou <b>(←Shift)</b> gauche, puis appuyez rapidement sur la touche correspondant à l'icône du coéquipier de votre choix et orientez <b>RT</b> ou utilisez les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> dans la direction dans laquelle vous souhaitez qu'il se démarque.
Contrôle de l'écran	Maintenez et relâchez <b>LB</b> ou <b>(←Shift)</b> gauche pour demander un pick & roll (appuyez à nouveau pour un écran rapide). Maintenez la touche jusqu'à ce que le joueur soit prêt pour un pick & pop.
Contrôle de l'écran (icônes)	Appuyez rapidement sur <b>LB</b> ou <b>(←Shift)</b> gauche, 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	<b>RT</b> + <b>B</b> ou <b>[Tab]</b> + touche du Pavé num. <b>[0]</b>
Alley-oop contre la planche	<b>RT</b> + <b>B</b> ou <b>[Tab]</b> + touche du Pavé num. <b>[0]</b> lorsqu'un coéquipier vous suit.
Passe et va	<b>RT</b> + <b>A</b> ou <b>[Tab]</b> + <b>[Spacebar]</b>
Claquette dunk/Double-pas	<b>RT</b> + <b>X</b> ou touche du Pavé num. <b>[+]</b> + touche du Pavé num. <b>[6]</b>
Passe	Appuyez rapidement sur ou maintenez <b>RB</b> , puis orientez <b>RT</b> ou utilisez les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> pour faire la passe.
Contrôle total des passes (le contrôle total des passes doit être activé dans le menu Paramètres manette)	Appuyez rapidement sur <b>RB</b> ou Pavé num. <b>[←Enter]</b> , maintenez la touche correspondant à l'icône du destinataire de la passe, puis déplacez-le avec <b>RT</b> ou appuyez sur les touches <b>[Q] / [S] / [D] / [Z]</b> , et relâchez la touche de l'icône pour faire la passe.
Verrouillage du joueur sans ballon	Appuyez rapidement sur <b>LB</b> ou <b>(←Shift)</b> gauche, puis appuyez sur la touche correspondant à l'icône du coéquipier dont vous souhaitez prendre le contrôle et appuyez rapidement sur <b>RB</b> ou la touche du Pavé num. <b>[←Enter]</b> .

## TIR































Tir en suspension	Orientez et maintenez <b>RT</b> ou utilisez les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> pour armer le tir et relâchez la commande pour tirer.
-------------------	---



























Fadeaway	Orientez <b>RT</b> ou appuyez sur <b>[Q] / [S] / [D] / [Z]</b> à l'opposé du panier, puis orientez <b>RT</b> ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> lorsque vous êtes à l'arrêt.
Dribble + tir en suspension	Lorsque vous avancez en dribblant, remplacez <b>RT</b> au centre ou utilisez <b>[Q] / [S] / [D] / [Z]</b> , et orientez <b>RT</b> ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> dans n'importe quelle direction.
Dribble de dégagement et tir en suspension	En position de triple menace ou lorsque vous dribblez sur place, maintenez <b>RT</b> et orientez <b>RT</b> ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> dans n'importe quelle direction.
Tir après un dribble renversé	Lorsque vous avancez en dribblant, effectuez un mouvement circulaire avec <b>RT</b> ou avec les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> .
Tir en Step Back	En dribblant vers le panier, orientez <b>RT</b> ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> dans la direction opposée
Tir en suspension de côté	En vous déplaçant vers le panier, remplacez <b>RT</b> au centre ou utilisez <b>[Q] / [S] / [D] / [Z]</b> , maintenez <b>RT</b> ou <b>[Tab]</b> , et orientez <b>RT</b> vers l'arrière, à gauche et à droite ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> .
Runner	En dribblant vers le panier, maintenez <b>RT</b> ou les touches <b>[Q] / [S] / [D] / [Z]</b> , puis maintenez <b>RT</b> ou <b>[Tab]</b> et orientez <b>RT</b> ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> à l'opposé du panier.
Double-pas gauche/droite	Lorsque vous vous déplacez, orientez <b>RT</b> ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> vers l'avant, à gauche ou à droite du panier.
Double-pas inversé	En vous déplaçant le long de la ligne de fond, orientez <b>RT</b> ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> en direction de la ligne de fond.
Euro Step et double-pas	En vous déplaçant, maintenez <b>RT</b> ou <b>[Tab]</b> et orientez <b>RT</b> ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> vers le panier.
Double-pas - Hop Step	En vous déplaçant, maintenez <b>RT</b> ou <b>[Tab]</b> , et orientez <b>RT</b> à gauche/droite ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[4] / [6]</b> .
Double-pas après un dribble renversé	En vous déplaçant, maintenez <b>RT</b> ou <b>[Tab]</b> et effectuez un mouvement circulaire avec <b>RT</b> ou avec les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> .
Dunk normal/spécial	En dribblant vers le panier, maintenez <b>RT</b> ou la touche du Pavé num. <b>[+]</b> + orientez <b>RT</b> ou appuyez sur les touches du Pavé num. <b>[2] / [4] / [6] / [8]</b> vers le panier.

Dunk retourné	En dribblant vers le panier, maintenez  ou la touche du Pavé num.  + orientez  ou appuyez sur les touches du Pavé num.  /  /  /  à l'opposé du panier.
Dunk à 360°	En dribblant vers le panier, maintenez  ou la touche du Pavé num.  + effectuez un mouvement circulaire avec  ou en utilisant les touches du Pavé num.  /  /  /  .
Changement de tir dans les airs	Commencez un dunk ou un double-pas, remplacez  au centre ou utilisez les touches du Pavé num.  /  /  /  , puis orientez à nouveau  ou appuyez sur les touches du Pavé num.  /  /  /  dans la direction dans laquelle vous voulez terminer le mouvement.
Feinte de tir	Commencez un des tirs ou double-pas décrits précédemment, puis remplacez immédiatement  au centre ou utilisez les touches du Pavé num.  /  /  /  .
Tir par en dessous/Step-through	Effectuez une feinte de tir, puis orientez à nouveau  ou appuyez à nouveau sur les touches du Pavé num.  /  /  /  avant la fin de la feinte.












## ISOMOTION™

Sizeup	En dribblant sur place, maintenez  ou  et orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers le panier.
Sizeup crossover	En dribblant sur place, maintenez  ou  et orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  de votre main de dribble vers votre main libre.
Sizeup Inside Out	En dribblant sur place, maintenez  ou  et orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers votre main de dribble.
Quitter le sizeup	En dribblant sur place, maintenez  ou  et orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  à l'opposé du panier.
Hésitation	En dribblant sur place, appuyez rapidement sur  ou  .
Crossover	Maintenez  ou  puis orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  à l'opposé de la main de dribble.
Double Crossover	Maintenez  ou  , puis orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  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  ou  , puis orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  à l'opposé de la main de dribble et immédiatement vers la main de dribble.
Spin	Maintenez  ou  , puis effectuez un mouvement circulaire avec  ou en utilisant les touches  /  /  /  .
Demi-spin	Lorsque vous avancez en dribblant, appuyez rapidement sur  ou la touche du Pavé num.  .




































Dribble dans le dos	Effectuez un mouvement circulaire avec  ou en utilisant les touches  /  /  /  de la main de dribble à la main opposée (en passant dans le dos du joueur).
Step back	En attaquant le panier, maintenez  ou  , puis orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  dans la direction opposée à celle du joueur.
PASSE	
Alley-oop	 +  ou  + touche du Pavé num. 
Alley-oop contre la planche	 +  ou  + touche du Pavé num.  avec un coéquipier derrière vous.
Passe et va	 +  ou  + 
Faire rouler le ballon	 +  ou  +  , lors d'une remise en jeu depuis la ligne de fond.
Feinte de passe	 ou touche du Pavé num.  lorsque vous êtes à l'arrêt.

Passe stick analogique droit	Maintenez la commande pour activer l'icône de passe. Orientez  ou appuyez sur  /  /  /  pour faire une passe. L'option Destinataire choisit le joueur à qui la passe est adressée suivant la direction. L'option Zone permet de désigner une zone où faire la passe (cette option peut être activée depuis le menu Paramètres manette).
Contrôle total des passes (le contrôle total des passes doit être activé dans le menu Paramètres manette)	Appuyez rapidement sur  ou la touche du Pavé num.  , maintenez la commande correspondant au destinataire de la passe, déplacez-le avec  ou en utilisant les touches  /  /  /  , et relâchez la commande pour faire la passe.
Icônes de passe avant	Appuyez rapidement sur  ou la touche du Pavé num.  , orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  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  ou la touche du Pavé num.  , orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  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  ou maintenez la touche du Pavé num.  et appuyez sur la touche du Pavé num.  .
Interception	Appuyez sur la touche  ou la touche du Pavé num.  .
Bras en l'air	Orientez  ou appuyez sur les touches du Pavé num.  /  /  /  dans n'importe quelle direction à proximité du porteur.



Empêcher la passe	Orientez  ou appuyez sur les touches du Pavé num.  /  /  /  dans n'importe quelle direction à proximité d'un adversaire quand vous n'avez pas le ballon.
Bloquer une course	Maintenez  ou  puis orientez  ou appuyez sur les touches du Pavé num.  /  /  /  dans la direction du Hop step.
Faute volontaire	Maintenez  ou la touche du Pavé num.  , puis orientez  ou appuyez sur les touches du Pavé num.  /  /  /  vers le tireur.
Faute volontaire	Appuyez sur  lorsque vous êtes à côté d'un adversaire en train de tirer.
Déplacement rapide	Maintenez  +  ou la touche  + la touche du Pavé num.  pour vous déplacer rapidement latéralement.
Faute intentionnelle	Maintenez  ou la touche du Pavé num.  + orientez  ou appuyez sur les touches du Pavé num.  /  /  /  vers le porteur.
Prise à deux	Appuyez rapidement sur  ou sur la touche  gauche 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  ou sur la touche  gauche pour sélectionner un joueur automatiquement).

### TRIPLE MENACE











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

### MOUVEMENTS AU POSTE



Entrée et sortie de poste	Appuyez sur la touche  ou la touche du Pavé num.  .
Mouvement au poste	Lorsque vous êtes au poste, orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  dans n'importe quelle direction.
Retournement à l'intérieur	Lorsque vous êtes au poste, balle en main, appuyez sur la touche  ou sur la touche du Pavé num.  .
Retournement à l'extérieur	Lorsque vous êtes au poste, balle en main, orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  dans la direction opposée au panier et appuyez sur la touche  ou sur la touche du Pavé num.  .
Dribble de dégagement	Lorsque vous êtes au poste en train de dribbler, orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  dans la direction opposée au panier et appuyez sur la touche  ou sur la touche du Pavé num.  .
Step back	Lorsque vous êtes au poste sans avoir encore dribblé, orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  dans la direction opposée au panier et appuyez sur  ou sur la touche du Pavé num.  .
Pénétration vers le panier	Même situation, orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers le panier et appuyez sur la touche  ou sur la touche du Pavé num.  .
Mouvement arrière dos au panier	Même situation, orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers le panier et appuyez sur  ou sur la touche du Pavé num.  .
Dribble renversé	Même situation, orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers la ligne de fond et appuyez sur la touche  ou sur la touche du Pavé num.  .
Pénétration et spin	Même situation, orientez  vers la ligne de fond et appuyez sur  ou sur la touche du Pavé num.  .
Pénétration dans la raquette	Même situation, orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers la raquette et appuyez sur la touche  ou sur la touche du Pavé num.  .
Pénétration raquette (agressive)	Même situation, orientez  ou utilisez les touches  /  /  /  vers la raquette et appuyez sur  ou sur la touche du Pavé num.  .
Feinte de pénétration	Même situation, maintenez  ou  et orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers la raquette.
Feinte de spin	Même situation, maintenez  ou  et orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers la ligne de fond.
Feinte de l'épaule	Même situation, maintenez  ou  et orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers le panier.

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
























## DÉFENSE AU POSTE (PORTEUR DU BALLON)

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

## ATTAQUE SANS BALLON

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

## DÉFENSE SANS BALLON

<b>Repousser l'attaquant</b>	Lorsque vous êtes près d'un attaquant, appuyez sur  ou  .
<b>Empêcher la passe</b>	Lorsque vous êtes près d'un attaquant, orientez  ou appuyez sur les touches du Pavé num.  /  /  /  vers le joueur.
<b>Lutte au poste pour la position</b>	Lorsque vous êtes au poste, maintenez  ou  enfoncée et orientez  ou appuyez sur les touches  /  /  /  vers le défenseur pour le repousser dans la direction de votre choix.
<b>Contester/Se placer devant</b>	Lorsque vous vous battez pour la position préférentielle au poste sans ballon, maintenez la touche  ou  et orientez  ou appuyez sur les touches du Pavé num.  /  /  /  pour contourner l'attaquant.
<b>Interception sur une passe</b>	Au poste, appuyez sur la touche  ou sur la touche du Pavé num.  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.













### 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  ou  /  /  pour afficher le menu Coaching en direct et organisez votre stratégie d'équipe.

### Tactiques rapides et verrouillage en tactique rapide



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

### En équipe

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

## 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  ou la touche du Pavé num.  pour entrer/quitter le poste.
  - 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 matchs-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.
- **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 de légende.

- **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 débloquent 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 ci-dessous.
- **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 16.
- **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 17.



## 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  ou  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.
  - **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**
  - Créé 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.
- **Choix de la langue**  
Choisissez votre langue entre l'anglais, le français, l'allemand, l'italien ou l'espagnol.
- **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.
- **Paramètres Vidéo**  
Changer les paramètres vidéo et tester les performances de votre PC.
- **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 Iwahashii Jason Souza Dan Indra Joe Levesque Ben Bishop Abe Navarro Jonathan Corti
Directeurs graphiques Studio Matt Crysdale Alvin Cardona	ÉQUIPE ARTISTIQUE : Responsable personnages Jonathan Gregory
Directeur artistique Lynell Poonee Jinks	Graphiste personnages Winnie Hsieh
INGÉNIEURS : Ingénieurs IA Shawn Lee Eddie Park Gordon Read Mark Horstley Ivan Myers Jr. Ben Hester	Responsable environnements John Lee
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	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
	Rigging Nathan Frigard
	Design technique Alex Steinberg Don Bhatarakamol
	Un grand merci à : Zhen Tan Ray Wong
	Directeur des animations 4-Ever Roy Tse
	Animateur en chef Elias Figueroa
	Animateurs Paulette Trinh Wilster Phung Derrick McGinnis
	CAPTURE DE MOUVEMENTS : Superviseur David Washburn
	Coordinateur Steve Park
	Spécialistes Jose Gutierrez Gil Espanto Anthony Tominia
	Directeur audio Joel Simmons
	Chef-ingénieur du son et des outils audio Daniel Gardopee
GROUPES TECHNIQUE : Directeur technologique Tim Walter	
Ingénieur en chef librairie Ivar Olsen	
Responsable outils/Ingénieur librairie Jason Dorie	
Ingénieurs librairie Boris Kazanskii Zhe Peng Brian Ramagli	
PRODUCTION : Producteur délégué Jeff Thomas	
Producteurs Asif Chaudhri Erick Boenisch Felicia Whitehouse Grant Wilson	
Producteur gameplay Rob Jones	



**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

<b>Président</b> Christoph Hartmann	<b>Responsable production vidéo</b> J. Mateo Baker
<b>Directeur opérationnel</b> David Ismaïler	<b>Monteur vidéo</b> Kenny Crosbie
<b>VPS du développement sports</b> Greg Thomas	<b>Monteur vidéo junior</b> Michael Howard
<b>Directeur du développement produit</b> Kate Kellogg	<b>Spécialiste capture</b> Doug Tyler
<b>Directeur technologique</b> Jacob Hawley	<b>Directeur de production artistique</b> Jack Scalici
<b>VPS Marketing</b> Sarah Anderson	<b>Responsable senior de production artistique</b> Chad Rocco
<b>VP, Marketing sportif</b> Jason Argent	<b>Responsable de production artistique</b> Josh Orellana
<b>VP du marketing international</b> Matthias Wehner	<b>Responsable engagement consommateur</b> Ronnie Singh
<b>Directeur marketing</b> Chris Snyder	<b>VP, Développement commercial</b> Kris Severson
<b>Responsable marques senior</b> Mark Goodrich	<b>VP, Ventes et licences</b> Steve Glickstein
<b>Chef de produit</b> Ryan Hunt	<b>Directeur ventes stratégiques et licences</b> Paul Crockett
<b>Directeur international des relations publiques</b> Markus Wilding	<b>VP, Juridique</b> Peter Welch
<b>Associé international des relations publiques</b> Erica Denning	<b>Directeur des opérations</b> Dorian Rehfield
<b>Directeur de production marketing</b> Jackie Truong	<b>Spécialiste licences/opérations</b> Xenia Mul
<b>Directeur artistique, marketing</b> Lesley Zinn	<b>Directeur de l'analyse et planning</b> Phil Shpilberg
<b>Directeur internet</b> Gabe Abarcar	<b>Directeur de licences, partenariats stratégiques et média dans le jeu</b> Shelby Cox
<b>Concepteur Web</b> Keith Echevarria	<b>Responsable associé des partenariats marketing</b> Dawn Burnell
<b>Designer graphique junior</b> Christopher Maas	
<b>Assistant production marketing</b> Ham Nguyen	

## 2K GAMES INTERNATIONAL

<b>Manager général</b> Neil Ralley	<b>Directeur RP internationales</b> Matt Roche
<b>Responsable marketing international</b> Slan Evans	<b>Directeur licence</b> Claire Roberts
<b>Responsable RP internationales</b> Emily Britt	<b>Responsable marketing numérique international</b> Martin Moore
<b>Assistant responsable RP internationales</b> Sam Woodward	<b>Conception</b> James Crocker Tom Baker

## 2K GAMES INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DE PRODUITS

<b>Producteur international</b> Mark Ward	<b>Équipes externes de localisation</b> Around the Word Synthesis International Srl Synthesis Iberia Code Entertainment Entalze
<b>Responsable localisation</b> Jean-Sébastien Ferey	
<b>Assistant responsable localisation</b> Arsenio Formoso	<b>Outils de localisation et support par</b> XLOC Inc.

## 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 - CONTRÔLE QUALITÉ

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 Ballou 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'aimable 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'aimable autorisation de Warp Records

### Still A Soldier

Interprété par Ancient Astronauts. Composé par Tom Strauch, Ingo Moell. Édité par Bug Music Publishing. Aves l'aimable 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. Aves l'aimable autorisation de Dope Lotus Records.

### By The Numbers

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

### It's Another Day

Interprété par The Death Set. Composé par Johnny Sierakowski (APRA), Daniel Walker (APRA), Jahphat 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'aimable autorisation de ESL Recordings.

### Workin' Man Blues

Interprété par Acastone feat. CeeLo. Composé par Eddie Hayes, Stefon Taylor, Thomas Dicarle Callaway. Édité par That Kind of Music (ASCAP), Stefon Taylor Publishing (ASCAP), BMG Chrysalis. (P) + © 2011 Decon Records. CeeLo avec l'aimable 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'aimable 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'aimable 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 Klik (ASCAP), Trescadecaphobia Music (BMI) Songs of Kobalt Music Publishing.

### Now's My Time

Interprété par D.J.J.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.



GARANTIE LIMITEE POUR LOGICIEL ; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNEES CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur [www.taketwogames.com/eula](http://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. CE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT CE LOGICIEL (COMME DEFINI CI-DESSOUS), VOUS ACCEPTEZ D'ETRE LIE PAR LES TERMES DE LA PRESENTE GARANTIE LIMITEE POUR LOGICIEL ET DE L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRES DENOMME « L'ACCORD »). AINSI QUE PAR LES TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRESENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ECRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ELECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVERTURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRESENTE LES TERMES DU PRESENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »). SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NETES PAS AUTORISE A INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

I. LICENCE

**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 sujet à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expire à la date de disposition 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 le Logiciel n'est transféré(e) ou cédé(e) 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.

**PROPRIETE.** 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, 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 de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux Etats-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 supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : a. Exploiter commercialement le Logiciel ; b. Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ; c. Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; d. Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; e. Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, installer ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) 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'achat du Logiciel à partir d'un CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ; g. 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 site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; h. Rétro-concevoir, décompiler, désassembler ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; i. Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; e t j. Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

**ACCES AUX CONTENUS ET/OU SERVICES SPECIAUX, NOTAMMENT LES EXEMPLAIRES NUMERIQUES.** 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 associés) peuvent être nécessaires pour accéder aux exemplaires numériques du Logiciel ou à certains contenus, services et/ou usages spéciaux (à débloquer, à télécharger, en ligne ou autre), collectivement désignés par le terme « Contenu 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 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 tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe 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, 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 peut être doté de mesures pour en 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'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 CREE 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 des 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 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, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou

inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les lois 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 Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de 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.

II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS.

En installant et en utilisant le Logiciel, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lorsque c'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 C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel, à l'aide d'un réseau associé à une plate-forme de jeu, le Donneur de licence peut récupérer des informations des 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 constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'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.

III. GARANTIE

**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 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 qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité ; 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 ininterrompu 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 notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer 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 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'usage 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.

Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessus 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 SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRESENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, LA DEFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOT L'AUTORISE, LES DOMMAGES ET INTERETS POUR BLESSURES CORPORELLES, MEME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DESDITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DU DONNEUR DE LICENCE NE DEPASSE PAS LE PRIX RETI PAVE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

CERTAINS ETATS/PAYS NAUTORISENT 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 AMERICAIN :** Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain 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 (a)(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 EQUITE :** Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie, 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'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

**LOI APPLICABLE.** Cet Accord est régi 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. 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 juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situe 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 A LA PRESENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ECRIT TAKE-TWO  
INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 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.

## ASSISTANCE

### POUR CONTACTER NOTRE HOTLINE

#### 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)

#### COURRIER

##### SCP

Service Hotline Take Two Interactive

39, avenue des Béthunes

Z.A.C des Béthunes

95310 Saint Ouen l'Aumône

Pour les demandes de patch(es) ou pour toute autre demande d'information, vous pouvez contacter le Service Hotline à l'adresse email suivante : [hotline@taketwo.fr](mailto:hotline@taketwo.fr)

#### SITE WEB

Catalogue produits : [www.taketwo.fr](http://www.taketwo.fr)

Site web : [www.2kgames.com](http://www.2kgames.com)