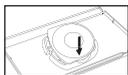
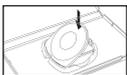


PRECAUTIONS

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



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



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

AVERTISSEMENT SUR LA SANTE

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

PIRATAGE INFORMATIQUE

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

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

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

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

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



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



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

Pour plus d'informations, visitez le site :

www.pegionline.eu



ULES-01554

USAGE PERSONNEL UNIQUEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PSP™ (PlayStation®Portable) agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTOMATISATION EXPRESSÉ DE SCEE. PlayStationNetwork, PlayStationStore et PlayStationHome sont soumis à des conditions d'utilisation qui ne sont pas disponibles dans tous les pays et dans toutes les langues (voir eu.playstation.com/terms). Connexion Internet haut débit requise. Les utilisateurs sont tenus au paiement des frais d'accès pour le haut débit. Certains contenus sont payants. Les utilisateurs doivent être âgés d'au moins 7 ans et doivent obtenir l'accord parental s'ils ont moins de 18 ans. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde et en Océanie seulement.

PS, PlayStation, PSP et PEGI are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NBA 2K12 © 2011 Take-Two Interactive Software. Published by Take-Two Interactive Software. Developed by Visual Concepts. Made in Austria. All rights reserved.

MISES A JOUR DU LOGICIEL SYSTEME

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

Réaliser une mise à jour du logiciel système

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



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

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

Vérifier que la mise à jour est réussie

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

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

NIVEAUX DE CONTROLE PARENTAL

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

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

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

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



SOMMAIRE

- 3 **INSTALLATION**
- 4 **COMMANDES**
 - 4 **EN ATTAQUE**
 - 5 **EN DÉFENSE**
 - 5 **LOIN DU BALLON**
 - 6 **TIRS**
- 6 **MENU PRINCIPAL**
- 7 **MODES DE JEU**
- 8 **EXTRAS DE NBA 2K12**
- 9 **EN LIGNE**
- 9 **MENU PAUSE**
- 10 **CRÉDITS DE NBA 2K12**
- 15 **CRÉDITS - MUSIQUES DE NBA 2K12**
- 16 **GARANTIE LIMITÉE, CONTRAT DE LICENCE, & MODALITÉS D'UTILISATION**
- 19 **SERVICE CONSOMMATEURS**

INSTALLATION

Installez votre système PSP™ conformément au mode d'emploi. Allumez votre système PSP™, l'indicateur POWER (alimentation) devient vert et l'écran d'accueil apparaît. Appuyez sur la touche OPEN (ouvrir) pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque. Insérez le disque du jeu **NBA 2K12**, face imprimée vers l'arrière du système PSP™, puis refermez délicatement le couvercle du compartiment à disque.

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

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

MEMORY STICK DUO™

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

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

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

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

MODE AD HOC



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

PARTAGE DE JEU



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

MODE INFRASTRUCTURE



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

COMMANDES

COMMANDES DES MENUS

Naviguer dans les menus touches directionnelles

Confirmer/Passer les cinématiques touche **X**

Échap./Retour touche **△**

Changer la configuration type 1 touche **L** / touche **R**

Changer la configuration type 2 pad analogique gauche/ droite

Passer à la page suivante touche **START**

Afficher le menu de navigation 2k touche **SELECT**

Options supplémentaires touche **○** / touche **□**

EN ATTAQUE

Déplacer le joueur pad analogique

Tir touche **□** (immobile)

Double-pas touche **□** (en déplacement)

Feinte de tir touche **□** (appuyez rapidement)

Tirs variés touche **□** + pad analogique

Icône de passe touche **L** (appuyez rapidement)

Poste touche **L** (maintenez enfoncée)

Turbo touche **R**

Passe touche **X** + pad analogique

Passe au-dessus de la tête touche **L** + touche **R** + touche **X**

Passe à terre Maintenez la touche **L** + touche **X**

EN ATTAQUE *suite*

Double crossover gauche/droite touche **○** (appuyez rapidement + maintenez une direction)

Dribble dans le dos touche **L** + touche **R** + touche **○**

Crossover touche **○** (appuyez deux fois rapidement)

Spin touche **△** (appuyez rapidement)

Hop Step touche **△** (appuyez deux fois rapidement)

Demi-spin touche **L** + touche **R** + **△**

Demander un écran touches directionnelles **↑**

Formation touches directionnelles **←**

Jeu offensif touches directionnelles **→**

Double contrôle touches directionnelles **↓**

Temps mort touche **SELECT**

Pause touche **START**

EN DÉFENSE

Déplacer le joueur pad analogique

Interception touche **□**

Défense au pad analogique touche **□** + pad analogique

Choisir joueur touche **L** (appuyez rapidement)

Sprint touche **R**

Changer de joueur touche **X**

Passage en force touche **○**

Contre touche **△**

Prise à deux touches directionnelles **↓**

Formation touches directionnelles **←**

Combinaisons défensives touches directionnelles **→**

Faute intentionnelle touche **SELECT**

Pause touche **START**

LOIN DU BALLON

Changer de joueur touche **X**

Appel de passe touche **△**

Rebond touche **△** (lorsque le ballon est dans les airs)

Claquette touche **R** + touche **△**

Demander un écran touche **○**

TIRS	
Tir en suspension	touche  (à l'arrêt)
Feinte de tir	touche  (appuyez rapidement)
Double-pas direct	touche  + pad analogique vers le panier
Double-pas à gauche	touche  + pad analogique vers la gauche du joueur, en faisant face au panier
Double-pas à droite	touche  + pad analogique vers la droite du joueur, en faisant face au panier
Fadeaway	touche  + pad analogique à l'opposé du panier
Changer de tir (dans les airs)	Appuyez à nouveau sur la touche  pendant un double-pas
Dunk classique	touche R + touche  + pad analogique vers le panier
Dunk élaboré	touche R + touche  + pad analogique vers la gauche du joueur en faisant face au panier
Dunk puissant	touche R + touche  + pad analogique vers la droite du joueur en faisant face au panier
Dunk retourné	touche R + touche  + pad analogique à l'opposé du panier

MENU PRINCIPAL

Une fois le jeu chargé, appuyez sur la touche START. Sélectionnez votre Profil pour ouvrir le menu principal.

- **Partie rapide**
Entrez directement sur le terrain ! Orientez le pad analogique vers la gauche/droite pour sélectionner votre équipe, et vers le haut/bas pour choisir les tenues.
- **Modes de jeu**
Sélectionnez Association pour diriger votre propre équipe de la NBA. Jouez dans la rue avec NBA Blacktop. Allez à l'essentiel en jouant les Playoffs ou réalisez une Saison complète. Créez vos propres Situations.
- **Mon joueur**
Contrôlez un rookie de la NBA et conduisez-le au sommet. Améliorez ses évaluations en remportant des points de compétences dans les matchs et les ateliers. Redoublez d'efforts pour accélérer sa progression.

- **Options**
Personnalisez les paramètres de jeu, les règles, les paramètres de présentation et la configuration des manettes. Sauvegardez et chargez vos paramètres, vos profils, vos effectifs, vos réglages ou les paramètres par défaut.
- **Extras**
Consultez la liste VIP. Organisez vos musiques en listes de lecture avec 2K Beats. Rendez-vous dans Bonus pour saisir vos Codes ou voir les crédits du jeu.
- **Charger/Sauvegarder**
Chargez et sauvegardez votre profil, vos effectifs et vos règles.
- **En ligne**
Vivez de nouvelles expériences de jeu avec vos amis.

MODES DE JEU

- **Association**
Le mode Association vous permet de contrôler tous les aspects d'une équipe. Vous incarnez le Manager Général, le Coach et les joueurs sur le terrain. Observez des joueurs, recrutez des agents libres, consultez le tableau à la recherche de jeunes talents universitaires, engagez des coachs et des assistants, et bien plus encore. Vous n'êtes pas limité à une saison. Fondez une véritable dynastie !
- **Saison**
Disputez une saison NBA, tout simplement. Choisissez la durée de la saison et essayez d'emmener votre équipe en finale de la NBA. Votre équipe parviendra-t-elle à dominer le championnat NBA ?
- **Playoffs**
Passez outre la saison régulière et inscrivez votre équipe aux playoffs.
- **Street**
Participez à des matchs sur terrain complet ou demi-terrain, dans des 1 contre 1 ou des 21 points. Serez-vous à la hauteur face aux meilleurs de la NBA dans ces modes de jeux spéciaux ?
- **Tournoi**
Organisez un tournoi de 4 à 16 équipes, pour vous et vos amis. Sélectionnez la draft Fantaisie et réglez la durée du quart-temps et du quart-temps des simulations.
- **Entraînement**
Apprenez les subtilités du jeu en terminant le mode Entraînement. Avez-vous les compétences pour réaliser les mouvements les plus compliqués ?

EXTRAS DE NBA 2K12

NBA 2K12 est parvenu une nouvelle fois à repousser les limites. De nouveaux contenus et une performance de jeu améliorée amènent cette franchise, acclamée par la critique, au niveau supérieur.

- **Défi Jordan**
Revivez 10 matchs légendaires de la carrière de Michael Jordan et reproduisez son œuvre dans **NBA 2K12**. Rejouez correctement les 10 scénarios de match pour débloquer le mode MJ : une légende en action.
- **Mon Jordan**
Terminez le défi Jordan pour débloquer ce mode spécial. Vous pourrez y contrôler un rookie nouvellement issu de la draft : Michael Jordan. Réécrivez l'histoire de la carrière de Michael dans la NBA.
- **Amélioration du mode Mon joueur**
Créez votre propre joueur et vivez littéralement au rythme d'une star de la NBA. Commencez avec un rookie de talent et propulsez-le au sommet de la NBA : une légende du Hall of fame. Grâce aux simulations de matchs, vous pouvez désormais faire progresser votre joueur en respectant un rythme de carrière bien plus réaliste !
- **Signatures de 2K12**
Des centaines d'animations spéciales ont été ajoutées, ainsi qu'une modélisation avancée des joueurs et des graphismes améliorés. Vos joueurs préférés de la NBA ne vous auront jamais paru aussi réalistes !
- **Mise à jour des effectifs**
Les derniers transferts de la saison 2010-2011 ont été incorporés au jeu. Vous pourrez ainsi jouer avec les équipes et les classements actuels.
- **Bande son de 2K Beats**
Cette année, la bande son peut se vanter d'avoir un mélange éclectique de compositions originales et de chansons à succès, par les plus grands artistes de la scène musicale. Vous retrouverez, entre autres, 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.

EN LIGNE

Notez que les fonctionnalités en ligne de NBA 2K12 seront disponibles jusqu'en novembre 2012. Nous nous réservons le droit de les modifier/supprimer après un préavis de 30 jours. Consultez www.2ksports.com/serverstatus pour plus de détails.

Mettez vos talents à rude épreuve en défiant vos amis ! Dans le menu En ligne, vous pouvez créer ou trouver des matchs dans les deux modes suivants :

- **Match d'exhibition**
Affrontez un adversaire via une connexion ad-hoc et faites votre choix parmi les équipes, les tenues, les formations et les terrains disponibles.
- **Match street**
Lancez un duel via une connexion ad-hoc et participez à des matchs passionnants pour deux joueurs. Les options de jeu sont nombreuses : terrain et demi-terrain, 3 contre 3, 4 contre 4 et même 5 contre 5.

MENU PAUSE

Entrez dans le menu pause pour modifier les options de jeu. Appuyez sur la touche **START** à tout moment de la partie pour ouvrir le menu. Appuyez sur la touche **X** pour sélectionner une option du menu pause.

Remarque : seul l'utilisateur en possession du ballon peut mettre le jeu en pause.

- **Reprendre**
Revenir dans le feu de l'action.
- **Ralenti**
Revoyez en boucle votre sublime dunk, votre passe dans le dos ou votre interception dans le système Ralenti.
- **Coaching**
Organiser la stratégie de votre équipe.
- **Stats match**
Voir les équipes, la feuille de match, les tirs et les blessures.
- **Options**
Régler les options du jeu.
- **Quitter**
Quitter la partie.

CRÉDITS DE NBA 2K12

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT DE VIRTUOS

PDG de Virtuos
G. Langourieux
Directeur de production
F. Pan
Directeur de compte
P. Angely
Producteur
J. Boehm
Directeur technique
Y. Chen
Chef-programmeur
L. Gong
Programmeurs
Y.H Ren
X.H. Wang
G.W. Ji

Directeur artistique
L. Wang
Artistes
S.H. Chen
Y.Y. Fu
Responsable CQ
B. Bao
Testeur CQ
W.X. Gao
Équipe CQ
Q. Zhao
B.B. Li
H. Liu

2K - CHINE

Chef-producteur Old-Gen
Lance Shen
Chef-programmeur
Liu Zhen Ming
Programmeur
Chen Lei
Bian Shi Jun
He Zhi Ming
Directeur artistique
Zeng Qing Xue
Artistes
Liu Yong
Zhang Xiao
Wang Rong Pei

Concepteur en chef
Yang Wei Peng
Concepteurs
Wei Shu Han
Lu Meng Fei
Conception artistique
Liu Jing
Su Lu
Xu Xiao Qiang
Liu Shan
Mao Yi Ming
Jin Yi

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT :

Producteur délégué
Jeff Thomas
Production & conception
Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Whitehouse
Grant Wilson
Rob Jones
Zach Timmerman
Kyle Lai-Fatt
Jerson Sapida
Mike Wang
Dion Peete
Ocie Henderson
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Ben Bishop
Abe Navarro
Jonathan Corl
Équipe artistique VC
Jonathan Gregory
Winnie Hsieh
Stephen Ytuarte
Tim Loucks
John Lee
Eric Apel

Fred Wong
Roy Tse
Elias Figueroa
Paulette Trinh
Derek Kurimoto
Willie Phung
Herman Fok
Myra Lim
David Lee
Anthony Yau
Quinn Kaneko
Carrie Dinitz
Justin Cook
Chris Darroea
Nathan Frigard
Don Bhatarakamol
Alex Steinberg
Kurt Lai

CAPTURE DE MOUVEMENTS :

Superviseur
David Washburn
Coordinateur
Steve Park
Spécialistes
Jose Gutierrez
Gil Espanto
Anthony Tominia
Kirill Mikhaylov

ÉQUIPE AUDIO :

Directeur audio
Joel Simmons
Ingénieur audio senior et outils audio
Daniel Gardopee
Ingénieur audio senior
Todd Gunnerson
Concepteur de son senior
Randy Rivas
Scénaristes
Tor Unsworth
Rhys Jones
Écriture script supplémentaire
Kevin Asseo
ÉQUIPE DE DIFFUSION ET VOIX :
Commentateur
Kevin Harlan
Analyste couleur
Clark Kellogg
Journaliste
Doris Burke
Annonceur studio
Damon Bruce
Annonceur
Peter Barto
Annonceur promo
Tony Azzolino
Conférence de presse
Mark Middleton
Mentor
CJ Norde
THÈME MUSICAL DE 2K SPORTS :
*The Contest and Network Sports
Tonight* Composition, ingénierie et
production par
Bill Kole

*The Comeback, The Rivalry, and The
Breakdown* Composé par
Joel Simmons

Ingénierie et production par
Bill Kole
Thèmes 2K interprétés par
CosmoSquad
Organiste, beats et musique
Casey Cameron
Musique PC
Bukue One pour Funnyman
Entertainment
Chris "The Arsonist" Jenkins
pour The Fire Department
Productions
Mashitup par Bukue One. Produit par
Amp Live

*The Comeback, The Rivalry, and The
Breakdown* Composé par
Joel Simmons
Ingénierie et production par
Bill Kole
Thèmes 2K interprétés par
CosmoSquad
Organiste, beats et musique
Casey Cameron
Musique PC
Bukue One pour Funnyman
Entertainment
Chris "The Arsonist" Jenkins
pour The Fire Department
Productions
Mashitup par Bukue One. Produit par
Amp Live

*The Comeback, The Rivalry, and The
Breakdown* Composé par
Joel Simmons
Ingénierie et production par
Bill Kole
Thèmes 2K interprétés par
CosmoSquad
Organiste, beats et musique
Casey Cameron
Musique PC
Bukue One pour Funnyman
Entertainment
Chris "The Arsonist" Jenkins
pour The Fire Department
Productions
Mashitup par Bukue One. Produit par
Amp Live

Thèmes 2K interprétés par
CosmoSquad

Organiste, beats et musique
Casey Cameron

Musique PC

Bukue One pour Funnyman
Entertainment
Chris "The Arsonist" Jenkins
pour The Fire Department
Productions
Mashitup par Bukue One. Produit par
Amp Live

Mashitup par Bukue One. Produit par
Amp Live

Président
Christoph Hartmann

Directeur des opérations
David Ismaïler

VPS du développement sports
Greg Thomas

Producteur délégué
Jeff Thomas

Producteur
Robert Nelson

It's Time par Bukue One Produit par
Ph-7

Ain'tNoBallHere Produit par
Del the Funky Homosapien
APLUS et AGEE pour Compound 7
Productions
Chris "The Arsonist" Jenkins
pour The Fire Department
Productions

Remerciements

Craig Rettmer
Sacramento State Marching Band

Voix joueurs

Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distas
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

Voix public

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

2K PUBLISHING

Président
Christoph Hartmann

Directeur des opérations
David Ismaïler

VPS du développement sports
Greg Thomas

Producteur délégué
Jeff Thomas

Producteur
Robert Nelson

Directeur du développement produit
Kate Kellogg

Directeur technologique
Jacob Hawley

VPS Marketing
Sarah Anderson

VP, Marketing sportif
Jason Argent

VP, Marketing international
Matthias Wehner

2K PUBLISHING (suite)

Directeur marketing Chris Snyder	Spécialiste capture Doug Tyler
Responsable marques senior Mark Goodrich	Directeur de Creative Production Jack Scalici
Chef de produit Ryan Hunt	Resp. senior de Creative Production Chad Rocco
Coordinateur marketing Ryan Balke	Resp. de Creative Production Josh Orellana
Assistant marketing Rebecca Euphrat	Resp. engagement consommateur Ronnie Singh
Directeur international RP Markus Wilding	VP, Développement commercial Kris Severson
Associé international RP Erica Denning	VP, Ventes et licences Steve Glickstein
Directeur de production marketing Jackie Truong	Dir. ventes stratégiques et licences Paul Crockett
Directeur artistique, marketing Lestey Zinn	VP, Juridique Peter Welch
Directeur internet Gabe Abarcar	Directeur des opérations Dorian Rehfield
Concepteur Web Keith Echevarria	Spécialiste licences/opérations Xenia Mul
Designer graphique junior Christopher Maas	Director of Analysis & Planning Phil Shpilberg
Assistant production marketing Ham Nguyen	Directeur de licences, partenariats stratégiques et média dans le jeu Shelby Cox
Responsable production vidéo J. Mateo Baker	Responsable associé des partenariats marketing Dawn Burnell
Monteur vidéo Kenny Crosbie	

2K GAMES INTERNATIONAL

Manager général Neil Ralley	Responsable marketing numérique international Martin Moore
Responsable marketing international Sian Evans	Directeur RP internationales Matt Roche
Resp. de produits internationaux Yvonne Dawson	Directeur licence Claire Roberts
Resp. de produits internationaux Chris Jennings	Conception James Crocker Tom Baker
Responsable RP internationales Emily Britt	
Assistant resp. RP internationales Sam Woodward	

2K - DÉVELOPPEMENT DE PRODUITS INTERNATIONAUX

Producteur international Mark Ward	Équipes externes de localisation Around the Word Synthesis International Srl Synthesis Iberia Bock GmbH
Responsable localisation Jean-Sébastien Ferey	
Assistant responsable localisation Arsenio Formoso	

2K - CONTRÔLE QUALITÉ

Vice-président du contrôle qualité Alex Plachowski	Responsables support Alexis Ladd Doug Rothman
Responsable test David Arnspiger	Testeur en chef Casey Ferrall

2K - CONTRÔLE QUALITÉ (suite)

Chef support Nathan Bell	Erin O'Malley Sergio Sanchez Michael Speiler Cody Starr Keane Tanouye Jeremy Thompson Luke Williams Chris Jones Todd Ingram Eric Lane Rick Shawalker Lori Durrant Jeremy Ford Pedro Villa Daisy Amescua
Testeurs senior Brian Salazar Ruben Gonzalez Matt Newhouse	
Contrôle qualité Chris Adams Kyle Adamson Craig Baroody Dale Bertheola Trevor Curran Matthew Foley Lee Irvin Manny Juarez	

2K - CONTRÔLE QUALITÉ INTERNATIONAL

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

2K - ÉQUIPE INTERNATIONALE

Agnes Rosique Stefan Eder Ben Seccombe David Halse Jan Sturm Jean-Paul Hardy Luis De La Camara Burditt Olivier Troit	Sandra Melero Simon Turner Snezana Stojanovska Alex Bickham Andreas Traxler Barbara Ruocco Fabio Gusmaroli Fiona Ng
---	--

TAKE-TWO - OPÉRATIONS INTERNATIONALES

Anthony Dodd Martin Alway Cat Findlay	Nisha Verma Robert Willis Denisa Polcerova
---	--

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, Partenariats marketing international Amy Blumberg
	Assistant département, licences vente Lindsay Milne

Niveau NBA
 Rudy Gay
 Dwight Howard
 Andre Iguodala
 Shaun Livingston
 Brian Laing
 Corey Maggette
 Chaquille O'Neal
 Chris Paul
 Gerald Wallace
 Evan Turner
 Wesley Johnson

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
 Tim "TP" Parham
 Brandon Bush
 Quinnel Brown
 Kasit Powell
 Larry "Bone" Williams
 Terrance Todd
 Darren Brooks
 Drew Gibson
 Johnnie Bryant
 Patrick Sanders
 Calvin Henry
 Gerard Anderson
 Jesse Byrd
 Purnell Davis
 Matthew Elijah

Mascotte
 Scoop Dogg
 Todd Maroldo

Danseurs
 Jennifer Santich
 Rebecca Breining

Remerciements
 Motion Sports Management
 Ben Spack

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. Vetawolf, Busta Rhymes, Lil Jon, & Twista. Composé par Michael Wayne Atha, Carl Terrell Mitchell, Trevor Tathem Smith Jr. Edité par EMI Music Publishing, Universal Music Publishing Group, Kobalt Music Publishing America, Bug Music Publishing. Autorisation de Interscope Records.

Workin' Man Blues
 Interprété par Azealayas feat. Ceelo. Composé par Eddie Hayes, Stefan Taylor, Thomas Dicarolo Callaway. Edité par That Kind of Music (ASCAP), Stefan Taylor Publishing (ASCAP), BMG Chrysalis. (P) © 2011 Decon Records. CeLo avec l'autorisation de Atlantic Records.

Heart You Calling
 Interprété par Kid Mac feat. Mat McHugh. Composé par Nicholas Audio, Lewis Hughes, Mat McHugh, Macaroni. Edité par Twice As Nice. C&P 2011 Move The Crowd Records.

Awesome
 Interprété par XV. Composé par Donovan Johnson, Terrence Thornton, Michael Summers. Edité par Donovan Johnson, Neighborhood Publishing (BMI) o/o Sony /ATV, ASCAP Man, I Need My Publishing. Autorisation de Warner Brothers Records.

Shogashift
 Interprété par DELS. Composé par Kieren Dickens (PRS) et Joe Goddard. Edité par Just Isn't Music Ltd/ Warner Chappell Music Publishing. Offert par NINJA TUNE, 2010.

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

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

Let It (Edit Remix) feat. Melo
 Interprété par Machine Drum. Composé par Trevor Stewart (Boutder Heave BMI), Sean Rhoden (Melotix Publishing BMI), Edité par Stones Throw Records.

Many Stars
 Interprété par Z.I. feat. Rebelez. Composé par A. Anderson, S. Gaines, B. Yonas. Edité par Crystal House Music (ASCAP), Yonas For Anja Blue Music (ASCAP), Yonas For Atzwahintalkinabout Music (ASCAP). © 2010 Gold Dust Media du groupe labellisé Ik7.

Sideways (2K Remix)
 Interprété par Cydel Young. Paroles de Cydel Young alias "Cyhi da Prince". Composé et produit par ENSAYNE Wayne pour ENSAYNE Music Group.

They Come Back
 Interprété par Project Lionheart. Composé par C. Cunningham, T. Berry, J. Keith (ASCAP). Edité par CC Lionheart Publishing (ASCAP).

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Michael Jordan
 Daniel Einzig
 Christopher Fiumano
 Jenn Kolbe
 Ashley Young
 David Boutry
 Ryan Dixon
 Michael Lightner
 Gail Hamrick
 Sharon Hunter
 Kate Ryan
 Michale Shadid
 2K IS Team
 David Cox
 Pedram Rahbari
 Jordan Katz
 Hank Diamond
 David Gershik

Take-Two Sales Team
 Take-Two Channel Team
 Seth Krauss
 Take-Two Team
 Jonathan Washburn
 Jondi Buckwalter
 Alan Lewis
 Meg Maisie
 Siobhan Boes
 Greg Gibson
 KD&E
 Buckwild
 Dan Klores Communications
 Access Communications
 Scott Patterson
 Matt Underwood
 Edwin Melendez
 Everyone at Operation Sports

We're Through
 Interprété par James Pants. Composé par James Singleton (Boulder Heave BMI). Edité par Stones Throw Records

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

Thunder Bay
 Interprété par Hudson Mohawke. Composé par Ross Birchard. Edité par Kobalt Music Publishing. Autorisation de Warp 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. Edité par EMI Music Publishing, Song Music, Warner Chappell (P) 2010 EMI Records Ltd.

Still A Soldier
 Interprété par Ancient Astronauts. Composé par Tom Strauch, Ingo Moell. Edité par Bug Music Publishing. Offert par ESL Recordings.

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

Rock Hood
 Interprété par Shinobi Ninja. Composé par Michael Machinist, David Machinist, David Aaron Gerberer, Edara Johnson, Marcus Hardin, Jonathan Nunes-Simone. Edité par Shinobi Ninja LLC.

Cozza Frenzy
 Interprété par Bassnectar. Composé par Lorin Ashton. Edité par Blue Mountain Music. Autorisation de OM Records.

Shout The Winners Out (Duck Down All-Stars 2)
 Interprété par Skyzoo, Smif N Wessun & Pharoahe Monch. Produit par ilMind. Ecrit par R. Ibanga Jr. G. Taylor, D. Yates Jr, T. Williams, T. Jamerson. Edité par Little Trouble Big China (ASCAP), Rudy For Real Publishing (BMI), Bucktown USA (ASCAP), Boot Camp Click (ASCAP), Trescadcaphobia Music (BMI), Songs of Kobalt Music Publishing.

The Shuffle (instrumental)
 Interprété par The Freeze Tag. Composé par J. Drake (Kid Lucci Music SESAC), B. Smith (Ivee Sessions SESAC). Edité par Ivey Sessions. Offert par Dope Lotus Records.

By The Numbers
 Interprété par Jamaica. Composé par Antoine Hilaire, Florent Lyonnet, Xavier De Rosnay, Peter France. Edité par 2009 Warner Chappell Music France & Control Freak. Autorisation de Downtown Records.

Now's My Time
 Interprété par D.J. © Produit par Alex Kresovich. Ecrit par Alex Kresovich, Isalah DuPree. Edité par Alexander Kresovich ASCAP

It's Another Day
 Interprété par The Death Set. Composé par Johnny Sierakowski (APRA), Daniel Walker (APRA), Jahphat Landis (ASCAP). Edité par Just Isn't Music Ltd. Autorisation de NINJA TUNE, 2011.

Intermazz2 (instrumental)
 Interprété par Mr. Chop. Composé par Corin Littler (Boulder Heave BMI). Edité par Stones Throw Records.

Make Your Move
 Interprété par Thunderball. Composé par Sidney Barcelona, Stephen Raskin. Edité par Bug Music Publishing. Autorisation de ESL Recordings.

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 fondée 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.

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. 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 LIÉ 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 DE DOCUMENTATION ELECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESOITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS, PAR LOUVERTURE, 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 « NETES PAS DE LICENCE »). SI VOUS N'UTILISEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE POTES 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 exclusive, 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'un 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 sur quel que 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 quel que 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, utiliser 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'exécution du Logiciel à partir du 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 déclarations de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; et 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 associées) peuvent être nécessaires pour accéder aux exemplaires numériques du Logiciel ou à certains contenus, services et/ou usages spéciaux (à déblocquer, à télécharger, en ligne ou autre), collectivement désignés par le terme « Contenus spéciaux ». L'accès aux Contenus spéciaux est limité à un seul compte utilisateur par numéro de série, et cet accès ne peut pas être transféré, vendu ou ré enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe remplacent et annulent tous les autres termes de cet Accord.

TRANSFERT DE COPIES PREENREGISTRES. 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 ces Conditions Spéciales, et notamment le contenu répertorié pas disponible sans numéro de série à usage unique, ne paueven 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 préenregistré n'est pas disponible pour l'utilisateur. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé. MALGRE CE QUI PRECEDE, VOUS N'ETES 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 patchs du Logiciel. Seul un utilisateur accomplissant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, et le transfert peut nécessiter de télécharger des patchs et des mises à jour. Le Logiciel 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 vous 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 droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le 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 certains 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 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 ou que le Logiciel répondra à vos attentes ; que la fonctionnalité 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'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.

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-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYS-FONCTIONNEMENT DU PRESENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, LA DEFAILLANCE OU LE DYS-FONCTIONNEMENT 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 REEL PAYE POUR L'UTILISATION DU 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 LA 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 devez 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)(ii) 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, autre garantie, preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'un 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, commandants, 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 ours 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.

Net BSD

Les fonctions de communication de ce produit intègrent un logiciel développé par NetBSD Foundation, Inc. et ses contributeurs. Pour obtenir une liste complète des contributeurs, rendez-vous sur le site : <http://www.scei.co.jp/psp-licence/pspnet.txt>

© 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

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.

POUR CONTACTER NOTRE HOTLINE

TELEPHONE

Depuis la France Métropolitaine, composez le : **0990 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@take2wo.fr

SITE WEB

Catologue produits : www.take2wo.fr

Site web : www.2kgames.com

NOTE

CUSTOMER SERVICE NUMBERS

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

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

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