



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

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

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

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

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

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

Qu'est-ce que le système PEGI ?

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



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



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

SOMMAIRE

TOUTES LES COMMANDES (CONFIGURATION PAR DÉFAUT)	2
PRÉPARATION	3
DEPUIS LE FAUTEUIL DU PILOTE	3
LE PROFIL PILOTE	5
GARAGE & CONCESSION	6
NEED FOR SPEED VIP	7
AUTOLOG	7
ÉPREUVE RAPIDE	8
LA CARRIÈRE	8
LES VOITURES	9
LES ÉPREUVES	11
CONNEXION À Xbox LIVE	12
MULTIJOUEUR	13
GARANTIE	14
SERVICE CLIENTS : NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS AIDER !	14

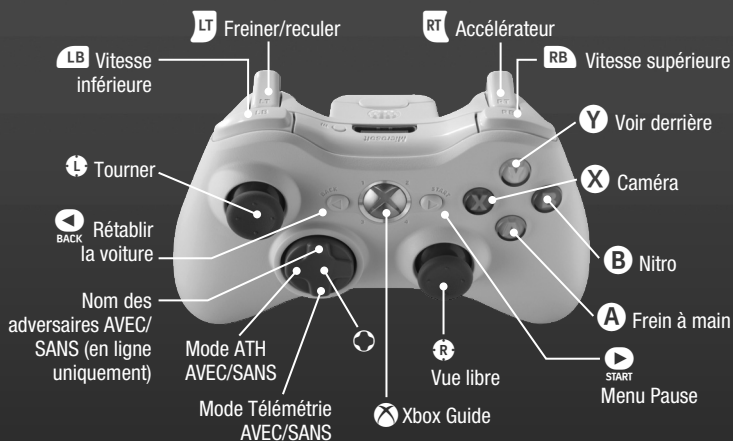
RESTEZ DANS LA PARTIE ET CREEZ UN COMPTE EA !

Créez un compte de membre EA et enregistrez ce jeu pour recevoir des codes et des astuces de jeu. La création d'un compte de membre EA et l'enregistrement de ce jeu sont faciles et rapides !

Rendez-vous sur ea.onlineregister.com et enregistrez-vous dès aujourd'hui !

WWW.NEEEDFORSPPEED.COM

TOUTES LES COMMANDES (CONFIGURATION PAR DÉFAUT)



PRÉPARATION

SAUVEGARDER/CHARGER UN PROFIL DU JOUEUR

Créez un Profil de pilote et sauvegardez votre progression. La sauvegarde de votre progression se fait automatiquement après chaque épreuve.

Au lancement du jeu, votre Profil de pilote se charge automatiquement au dernier point de sauvegarde.

OPTIONS

- Jouabilité** Modifier les préférences de manette, le niveau des adversaires et régler les aides à la conduite.
- Audio/Vidéo** Personnaliser la musique et les effets sonores du jeu ou calibrer l'affichage.
- En ligne** Se connecter à Autolog (ou se déconnecter), consulter les Conditions d'utilisation ou l'état de votre compte EA (ou mettre celui-ci à jour).

DEPUIS LE FAUTEUIL DU PILOTE

ÉCRAN DE JEU



NOUVEAUTÉ CAMÉRA AU CASQUE

Vivez la course à la place du pilote grâce à la toute nouvelle caméra au casque. À l'approche d'un virage, la tête du pilote tourne, penche et résiste à l'accélération latérale. La caméra au casque est une nouvelle expérience d'immersion et un excellent outil pour apprendre à piloter.

NOUVEAUTÉ LES COURSES EN NOCTURNE

Découvrez pour la première fois des courses en nocturne d'un très grand réalisme ! Préparez-vous à piloter contre l'obscurité avec seulement vos phares pour vous guider.

LA MEILLEURE TRAJECTOIRE

Chaque circuit possède une trajectoire optimale autorisant les meilleures vitesses de passage. Cette trajectoire idéale prend la forme d'une ligne verte au sol. Collez à la trajectoire pour dominer les épreuves auxquelles vous participez. La ligne change de couleur en fonction de votre pilotage : jaune quand il faut ralentir, rouge quand il faut freiner.

L'indicateur de Meilleure trajectoire peut être désactivé dans Jouabilité > Options.

NOUVEAUTÉ LE COMPORTEMENT ÉLITE

Le tout nouveau comportement Élite vous permet d'affûter et d'enrichir votre pilotage pour tirer tout le potentiel du jeu. Le passage manuel des vitesses est fortement recommandé !

NOUVEAUTÉ LA MISE AU POINT

La mise au point des voitures, largement enrichie, vous permet désormais de sauvegarder vos réglages par circuit ou par groupe de circuits. Vous voulez constater les effets de vos réglages ? Le nouveau mode Réglages en direct vous permet de régler votre voiture en temps réel et d'obtenir des performances optimales.

LE PROFIL PILOTE

Votre Profil pilote décide des défis et des occasions qui vous sont proposés. Tout nouveau pilote fait ses débuts par une épreuve qualificative. À l'issue de celle-ci, Vaughn Gittin Junior, en fonction des performances réalisées, proposera des réglages par défaut. Le joueur fait ensuite évoluer son Profil pilote selon le style qu'il a choisi.

Consultez également le Profil pilote de vos concurrents lors de parties multijoueur en ligne. Vous connaîtrez ainsi à l'avance le niveau de vos adversaires.

NIVEAU PILOTE ET EXP

Pendant que votre style se précise, vous recevez des récompenses et améliorez votre Niveau de pilote. Tous vos faits et gestes rapportent de l'EXP. Accumulez les points pour faire monter votre Niveau de pilote, débloquer de nouveaux défis, de plus grosses récompenses et des voitures de plus en plus performantes. Plus vous jouez, plus vous gagnez d'EXP, et plus le choix d'épreuves est vaste.

BARRE D'EXP

Vous gagnez de l'EXP en fonction de vos performances face au circuit, face à vos adversaires et à vos amis. L'EXP détermine vos récompenses et les opportunités qui s'offrent à vous. Vous cumulez des points en fonction de ce que vous faites sur le circuit (par exemple en suivant la trajectoire idéale ou en profitant de l'aspiration d'un concurrent) et de votre niveau de domination de la course (place obtenue, maîtrise du circuit, objectifs de course, etc). Vous gagnez aussi de l'EXP en battant les records de vos amis dans Autolog, en mode solo ou en ligne.

GARAGE & CONCESSION

Courir sans voiture est impossible. Gagner sans modifier son bolide l'est tout autant. Achetez vos voitures à la Concession et améliorez-les selon vos goûts et votre budget. Beaucoup de voitures ou seulement quelques-unes très préparées ? C'est à vous de voir !

L'ARGENT

Vous devez gagner de l'argent pour acheter des voitures et de quoi les améliorer. Chaque course terminée rapporte de l'argent, surtout si vous terminez dans les trois premiers. Gagnez un maximum d'argent pour acheter les meilleures améliorations possibles.

NEED FOR SPEED VIP

Les fans de *Need for Speed™* qui ont déjà joué à *Need for Speed™ Shift*, à *Need for Speed™ Undercover*, à *Need for Speed™ Hot Pursuit* sur la même console recevront une surprise au premier lancement de *Shift 2 Unleashed*. Après vérification de vos données, vous recevrez des bonus exclusifs. Vous pouvez aussi vérifiez manuellement si vous avez joué à des titres précédents en sélectionnant NEED FOR SPEED VIP dans le menu Extras.

AUTOLOG

Autolog est un système révolutionnaire qui permet à chacun d'accéder à tout moment à toutes sortes d'informations. Autolog est par exemple capable de vous suggérer des épreuves à disputer, des circuits à découvrir, et sert également de lieu d'accueil, avec un mur, un outil de suivi d'activité de ses amis, et un service d'informations (Infos).

- Suggestions Autolog** Autolog identifie vos marque et modèle préférés, vos épreuves de prédilection, et établit des suggestions d'épreuves à disputer en fonction d'autres données de votre profil. Vous pouvez également suggérer des épreuves à vos amis, et inversement.
- Mur** Suivez la progression de vos amis, accédez à leurs photos partagées et aux Succès remportés !
- Records** Comparez vos records à ceux de vos amis ou d'autres joueurs d'une zone géographique, voire au niveau mondial.
- Amis** Pour consulter sa liste d'amis, visiter leurs galerie, comparer ses profils respectifs et situer son niveau grâce aux classements Amis.
- Profil** Pour consulter son Niveau de pilote actuel, ses badges, ses statistiques et les récompenses à venir.
- Galerie** Pour partager et visionner les photos et les vidéos capturées pendant les courses.
- Infos** Pour rester connecté(e) à la communauté *Need for Speed* avec des infos en provenance de needforspeed.fr, du site dédié au sport automobile speedhunters.com et retrouver les défis hebdomadaires de l'équipe de la communauté NFS.
- Paramètres** Pour définir les notifications et les abonnements affichés par Autolog.

ÉPREUVE RAPIDE

Choisissez votre épreuve, votre voiture, le circuit, et c'est parti. La progression de votre Carrière débloque de nouvelles voitures utilisables dans ces Épreuves rapides. L'argent et l'EXP gagnés dans les Épreuves rapides sont disponibles en mode Carrière.

ASTUCE : les petits accrochages sont sans conséquence pour votre voiture, mais un gros choc risque de vous reléguer aux dernières places.

LA CARRIÈRE

Établissez votre réputation sur les parcours les plus difficiles du monde, et lancez-vous dans une collection de voitures que vous pouvez préparer à volonté. Devenez un grand nom du sport automobile.

LA CARTE CARRIÈRE

Choisissez sur la Carte Carrière les épreuves que vous voulez disputer. Appuyez sur **A** pour participer à une compétition ou voir les épreuves disponibles. Sélectionnez une course, appuyez sur **A** : c'est parti.

La progression de votre carrière décide des épreuves, des défis et des invitations débloqués. Vos victoires sur les Rivaux rapportent des voitures, de l'argent et des badges.

LES BADGES

Les badges s'obtiennent par la maîtrise de circuits, en battant les rivaux et en réalisant d'autres actions en cours de jeu. Accédez à votre page de profil Autolog pour consulter le nombre de badges gagnés ou comparez les badges obtenus à ceux de vos amis grâce au classement Amis.

LES RIVAUX

Les rivaux sont les meilleurs pilotes de chaque discipline. Faites forte impression en accédant au podium. Vous aurez alors une chance de les battre, ce qui vous permettrait de leur prendre leur voiture et de récolter beaucoup d'argent.

LES ÉPREUVES SPÉCIALES

À partir de certains Niveaux de pilote, vous recevrez de nombreuses propositions sous la forme d'épreuves spéciales (Tour Chrono, Élimination, etc) ou d'épreuves sur invitation qui vous permettront d'essayer et de gagner de nouvelles voitures.

LE CHAMPIONNAT DU MONDE FIA GT1

Le rêve de tout pilote : un marathon impitoyable en deux séries de courses disputées partout dans le monde, et une grande finale décisive pour devenir peut-être, le champion d'entre tous les champions. Attention, la marge d'erreur est très mince. En remportant ce Championnat, sommet absolu de la discipline, vous gagnerez une voiture exceptionnelle. Mais vous n'en êtes pas là. Progressez d'abord dans la hiérarchie avant de prouver votre supériorité.

LES VOITURES

VOTRE GARAGE

Vos voitures y dormiront entre deux courses. Retrouvez-les et modifiez-les dans Menu principal > GARAGE.

Acheter des voitures

Vous pouvez acheter toute voiture débloquée et dont le prix respecte les limites de votre budget. Sélectionnez CONCESSION dans le menu principal.

Revendre des voitures

La revente d'une voiture qui ne vous convient plus rapporte de l'argent. Allez dans Garage > MES VOITURES, choisissez la voiture à revendre, appuyez sur **A**, et sélectionnez VENDRE.

REMARQUE : la revente des voitures reçues comme récompenses est impossible. Vous devez par ailleurs posséder au moins deux voitures pour pouvoir en vendre une.

L'ESTHÉTIQUE

Accédez au menu Esthétique pour refaire une beauté à votre bolide. Choisissez une nouvelle peinture, des vinyles, des jantes, etc.

LES AMÉLIORATIONS

Remplacez et améliorez de nombreuses pièces pour tirer tout le potentiel de votre voiture... à condition d'en avoir les moyens !

Les Pièces

Améliorez vos performances en améliorant la mécanique (moteur, transmission, turbo/compresseur) ou le comportement routier (pneus, freins et suspensions).

La Nitro

Installez un réservoir de Nitro (menu Améliorations) et boostez vos accélérations en maintenant **B** enfoncé aussi longtemps qu'il le faut... tant que le réservoir n'est pas vide !

La préparation Works

Le kit de préparation Works n'est pas donné, mais l'optimisation est totale : un maximum de puissance pour un minimum de kilos. Avant d'y accéder, chaque amélioration installée ajoute un certain pourcentage à votre barre de préparation Works. Dès que cette barre atteint 75 %, vous pouvez acheter la préparation Works et transformer votre voiture en bête de circuit, optimisée à l'extrême.

MISE AU POINT AVANCÉE

Réglez toute une série de paramètres (pression des pneus, dureté des amortisseurs, rapports de transmission) et affolez le chronomètre. Certains réglages se débloquent en achetant certaines pièces... et la différence peut être énorme. Vous pouvez même sauvegarder les réglages opérés pour certains circuits et y accéder rapidement par la suite.

Mise au point rapide

Vous manquez de temps ? Procédez à une mise au point rapide qui se limite aux réglages de la direction, de l'étagement de la transmission, de l'équilibre et de l'appui aérodynamique.

LES ÉPREUVES

De la position de départ au nombre de concurrents en passant par l'heure de la journée, les épreuves sont différentes les unes des autres. Certaines imposent des conditions d'accès (relative à la catégorie de la voiture), mais pas de quoi perturber un pilote de votre niveau, pas vrai ?

- Drift** Affinez votre technique sur un parcours balisé. Marquez des points en fonction de la vitesse et de la précision de vos drifts. L'auteur du meilleur score a gagné.
- 1 Contre 1** Poursuivez ou distandez un concurrent. Se joue au meilleur des trois manches.
- Élimination** Malheur au dernier ! Course sur plusieurs tours où le dernier à la fin de chaque tour est éliminé. Une variante chronométrée élimine toutes les 30 secondes la voiture qui se trouve en dernière position.
- Endurance** Participez à de longues épreuves qui sauront trouver les limites de votre talent et de votre endurance.
- Sur invitation** Frottez-vous aux meilleurs au volant d'une voiture de prêt. Une victoire rapporte une grosse prime de cash et peut même vous faire gagner la voiture de prêt !
- Chrono solo** Vous avez trois temps à battre mais seulement quelques tours pour y parvenir.
- Course** Course classique sur circuit face à plusieurs concurrents bien décidés à gagner.
- Série** Participez à une série de courses sur différents circuits. Le pilote totalisant le plus de points à la fin de la série l'emporte.
- Time Attack** L'objectif est de battre le record du tour et d'humilier son précédent détenteur.

Xbox LIVE

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

INSCRIPTION REQUISE POUR ACCÉDER AUX SERVICES EN LIGNE EA. VOUS DEVEZ AVOIR AU MOINS 16 ANS POUR VOUS INSCRIRE. LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ ET LES CONDITIONS D'UTILISATION PEUVENT ÊTRE CONSULTÉES SUR LE SITE WWW.EA.COM/FR. EA PEUT FOURNIR DU CONTENU OU DES MISES À JOUR SUPPLÉMENTAIRES SANS FRAIS SUPPLÉMENTAIRES, LE CAS ÉCHÉANT. L'ACCÈS À CERTAINS CONTENUS EN LIGNE SUPPLÉMENTAIRES NÉCESSITE ÉGALEMENT DE S'ENREGISTRER À L'AIDE DU CODE DE SÉRIE À USAGE UNIQUE FOURNI DANS TOUT JEU ACHETÉ NEUF. L'ENREGISTREMENT POUR CERTAINS CONTENUS EN LIGNE EST LIMITÉ À UN COMPTE EA PAR CODE, LEQUEL N'EST PAS CESSIBLE APRÈS USAGE. DES CODES DE SÉRIE SUPPLÉMENTAIRES SONT DISPONIBLES À LA VENTE. INCLUT UN LOGICIEL COLLECTANT DES DONNÉES EN LIGNE POUR PROPOSER DES PUBLICITÉS DANS LE JEU. EA SE RÉSERVE LE DROIT DE SUSPENDRE LES FONCTIONS EN LIGNE APRÈS PRÉAVIS DE 30 JOURS PUBLIÉ SUR [HTTP://WWW.EA.COM/FR/EDITO/SERVICES-EN-LIGNE](http://WWW.EA.COM/FR/EDITO/SERVICES-EN-LIGNE).

Connexion

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

Contrôle parental

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

MULTIJOUEUR

Prouvez que vous avez le niveau pour battre des pilotes du monde entier dans des épreuves Course ou Time Attack. 12 joueurs au maximum peuvent se disputer les points d'EXP et des primes de cash pour le mode Carrière. Vous pouvez aussi participer à d'intenses Championnats 1 Contre 1 face à un concurrent.

ASTUCE : à l'accueil multijoueur, n'oubliez pas de consulter le Profil pilote de vos concurrents ainsi que leurs badges gagnés et leurs statistiques.

- | | |
|-----------------------------|---|
| Selon classement | Exploitez tout votre talent de pilote. Les résultats sont ici comptabilisés. |
| Sans classement | Pour jouer sans envoyer ses statistiques de fin de course. |
| Partie rapide | Trouvez, rejoignez et affrontez un autre pilote en partie multijoueur. |
| Créer une partie | Créez votre propre match selon classement ou sans classement et rendez son accès privé ou public. |
| Partie personnalisée | Recherchez des parties selon des critères précis. |
| Parcourir | Choisir une épreuve parmi une liste. |

CHAMPIONNAT DE 1 CONTRE 1

Participez à des tournois de 1 Contre 1 et disputez-vous des points d'EXP, des primes de cash et des couronnes.

Chaque tour comprend un match en trois manches où chacun joue successivement le rôle de leader et de poursuivant. Le leader doit effectuer un tour complet en tête ou prendre une avance suffisante sur le poursuivant. Le poursuivant, lui, doit rattraper, doubler, et soit devancer le pilote de tête pendant cinq secondes, soit franchir la ligne d'arrivée avant lui. En cas d'égalité, une manche décisive départagera les deux pilotes.

Vous devez ainsi battre vos adversaires les uns après les autres. Vous recevez la couronne si vous gagnez la Finale.

Chaque victoire en Finale rapporte une couronne, mais une défaite vous ramène au Tour qualificatif.

GARANTIE

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Service Clients Electronic Arts, TSA 30211 – 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

ATTENTION : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

SERVICE CLIENTS : NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS AIDER !

Si vous rencontrez des dysfonctionnements avec votre jeu, rendez-vous sur <http://www.electronicarts.fr>, rubrique « Aide technique ». Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique « Aide en ligne ». Si les réponses données ne suffisent pas, posez directement votre question au Service Clients grâce au Formulaire de contact, situé lui aussi dans la rubrique « Aide technique ».



Si vous n'avez pas de connexion Internet ou si vous souhaitez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service Clients pour la France métropolitaine au :

04 88 71 10 01

(numéro géographique non surtaxé)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au :

0900 900 998

(CHF 1,9/min)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

REMARQUE : le Service Clients ne propose pas de codes ou solutions de jeu.

© 2011 Electronic Arts Inc. EA, le logo EA, Need for Speed, le logo Need for Speed, l'icône en forme de "N", Shift 2 Unleashed et le logo Shift 2 Unleashed sont des marques d'Electronic Arts Inc. Aston Martin Racing, DBR9, DBRS9 et le logo Aston Martin Racing sont des marques commerciales appartenant à et sous licence d'Aston Martin Lagonda © 2011 Aston Martin Lagonda. "Aston Martin" et le logo Aston Martin entre deux ailes (et les noms des modèles tels que "V8", "DB9", "DBS", "Volante", "Coupe", "Vantage" et "N400") sont des marques commerciales appartenant à Aston Martin Lagonda Limited. Produit sous licence comprenant des marques commerciales et d'autres éléments de conception et de propriété intellectuelle appartenant à Aston Martin. Ces éléments ne peuvent être reproduits, effacés, modifiés ou utilisés sous quelque forme que ce soit sans autorisation préalable et écrite d'Aston Martin Lagonda Limited. Les marques commerciales, les brevets de conception et les droits d'auteur sont utilisés avec l'autorisation de leur propriétaire, AUDI AG. Le nom "Bentley", le "B" entre deux ailes et le modèle 2010 de la Bentley Continental Supersports sont utilisés avec l'accord de Bentley Motors Limited copyright 2011. Le logo, le lettrage et les appellations des modèles de BMW sont des marques commerciales de BMW AG et sont utilisées sous licence. Le logo ALPINA, le lettrage ALPINA et les appellations des modèles ALPINA sont des marques commerciales d'ALPINA Burkard Bovensiepen GmbH + Co. KG et sont utilisées sous licence d'ALPINA Burkard Bovensiepen GmbH + Co. KG. Les marques commerciales, les brevets et les droits d'auteur sont utilisés avec l'autorisation de leur propriétaire et/ou du bailleur de licence, Bugatti International S.A. Utilisation sous licence de Caterham Cars Ltd, Royaume-Uni. Dodge et HEMI sont des marques déposées de Chrysler Group LLC. Dodge Challenger, Dodge Charger et Dodge Viper et leurs habillages commerciaux sont utilisés sous licence par Electronic Arts. © Chrysler Group LLC 2011. Alfa Romeo est une marque commerciale déposée par Fiat Group Automobiles S.p.A. Lancia est une marque déposée sous licence de Fiat Group Automobiles S.p.A. L'ovale "Ford" et les monogrammes des modèles sont des marques déposées appartenant à et sous licence de Ford Motor Company. Les marques commerciales Matech Concept SA sont utilisées sous licence par Electronic Arts. Cosworth est une marque déposée de Cosworth Limited. Tous droits réservés. SHELBY®, 427®, SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, GT-500®, LA FORME ET LE DESSIN (HABILLAGE COMMERCIAL) DU MODÈLE SHELBY COBRA 427®, LA FORME ET LE DESSIN (HABILLAGE COMMERCIAL) DU MODÈLE SHELBY COBRA "DAYTONA" COUPE®, ET LA FORME ET LE DESSIN (HABILLAGE COMMERCIAL) DU MODÈLE SHELBY GT-500™ DES ANNÉES 1960 sont des marques déposées de Carroll Shelby et Carroll Shelby Licensing, Inc. (Shelby). COBRA et la forme du SERPENT COBRA sont des marques commerciales de Ford Motor Company utilisées sous licence. Le logo Terlingua Racing Team® est utilisé par Shelby sous licence exclusive concédée par Bill Neale, 2011. Les marques commerciales General Motors sont utilisées sous licence par Electronic Arts. GUMPERT est une marque commerciale déposée de GUMPERT Sportwagenmanufaktur GmbH (Allemagne). Produit sous licence officielle Honda. Les marques commerciales de Honda Motor Co., Ltd. sont utilisées sous licence d'American Honda Motor Co., Inc. Produit sous licence officielle Acura. Les marques commerciales de Honda Motor Co., Ltd. sont utilisées sous licence d'American Honda Motor Co., Inc. Jaguar, XKR, E-TYPE et le logo

en forme de félin bondissant sont des marques commerciales appartenant à et sous licence de Jaguar Cars Limited © 2011 Jaguar Cars Limited. Les noms Koenigsegg, les modèles, les éléments distinctifs et la forme de la carrosserie des modèles sont des marques déposées et/ou la propriété intellectuelle de Koenigsegg Automotive AB utilisées sous licence par Electronic Arts Inc. Les droits associés aux marques commerciales et aux éléments de conception Lamborghini, la forme en bouclier et le taureau du logo Lamborghini sont utilisés sous licence de Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italie. Produit sous licence concédée par Group Lotus plc. LOTUS, l'insigne rond Lotus, les noms des modèles, tous les logos et autres éléments distinctifs des modèles sont des marques déposées de Group Lotus plc. Maserati est une marque commerciale déposée. Utilisée sous licence de Maserati S.p.A. Mazda et toutes les marques, symboles et designs associés sont utilisés avec l'autorisation de Mazda Motor Corporation. Le nom et le logo McLaren sont des marques déposées du groupe McLaren. Mercedes-Benz et l'étoile à trois branches dans un cercle sont des marques commerciales sous licence de Daimler AG. Austin est une marque commerciale déposée appartenant à Nanjing Automobile (Group) Corporation. Mini est une marque commerciale déposée de BMW AG. Sous licence de British Motor Heritage Ltd. Licences gérées par LMI. Les noms, emblèmes et éléments de carrosserie Mitsubishi et Lancer Evolution sont des marques commerciales et/ou des propriétés intellectuelles de MITSUBISHI MOTORS CORPORATION utilisées sous licence par Electronic Arts Inc. "Nissan" et les noms, les logos, les marques et le design des produits NISSAN sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de NISSAN MOTOR CO., LTD. utilisées sous licence par Electronic Arts Inc. Pagani, C9, Zonda Cinque Roadster, Zonda F, Zonda R et leurs éléments de design sont des marques commerciales et/ou des propriétés intellectuelles de Horacio Pagani SpA utilisées sous licence par Electronic Arts. Porsche, le blason Porsche, 911, Carrera sont des marques déposées de Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Sous licence de certains brevets. Les marques commerciales, les brevets de conception et les droits de propriété intellectuelle sont utilisés avec l'accord de leur propriétaire, Radical Sportscars Ltd. Les produits sous licence officielle RENAULT sont des modèles de véhicules et des marques commerciales protégées par les lois sur la propriété intellectuelle. Les produits sont utilisés avec la permission de RENAULT. Tous droits réservés. Les marques commerciales, les brevets de conception et les droits de propriété intellectuelle sont utilisés avec l'accord de leur propriétaire, SEAT S.A. Les noms, emblèmes et éléments de carrosserie SUBARU sont la propriété de FUJI HEAVY INDUSTRIES, LTD. et sont utilisés sous licence par Electronic Arts Inc. Toyota, Corolla, Supra, Lexus, LFA, IS F, Scion, tC et tous les symboles, emblèmes ou créations associés sont la propriété intellectuelle de Toyota Motor Corporation et sont utilisés avec son autorisation. Les marques commerciales, les brevets de conception et les droits de propriété intellectuelle sont utilisés avec l'accord de leur propriétaire, VOLKSWAGEN AG. Les noms, les logos et les éléments de design de tous les produits présents dans ce jeu appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Leur utilisation a fait l'objet d'une autorisation.



Utilise la norme vidéo Bink Video Technology. Copyright © 1997-2007 par RAD Game Tools, Inc. Technologie d'encodage MPEG Layer-3 sous licence de Fraunhofer IIS et de THOMSON multimédia. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Ce jeu est équipé d'une technologie dynamique de service de publicité régie par Electronic Arts Inc. (« EA »), permettant à de la publicité d'être temporairement chargée au cours des parties, sur votre PC ou votre console, et d'être modifiée lorsque vous jouez en ligne. EA consigne uniquement les informations nécessaires à l'évaluation de l'affichage de la publicité dans des zones spécifiques du jeu, puis à l'adaptation du message à la région géographique appropriée. Les données consignées peuvent inclure l'adresse IP du joueur, l'endroit dans le jeu, la durée de visibilité d'une publicité, la taille de celle-ci et l'angle de vue. L'adresse IP est supprimée dès que la session de jeu en ligne prend fin. Un numéro d'identification peut être associé à votre copie du jeu, sur votre PC ou votre console, et utilisé par EA pour calculer le nombre d'affichages uniques et répétés de la publicité dynamique dans le jeu. Ce numéro d'identification n'est en aucun cas associé à des données personnelles. Les informations consignées ne servent pas à vous identifier personnellement. Cette technologie au service de la publicité est intégrée au jeu. Si vous en refusez le principe, jouez en dehors de toute connexion à Internet. Pour plus de renseignements, consultez la Charte de confidentialité d'EA à l'adresse <http://tos.ea.com/legalapp/WEBPRIVACY/FR/fr/PC/>.

EAF07607774MT



