

*Check Out The  
2K6 Lineup!*

*Admirez la formation  
du jeu 2K6 !*

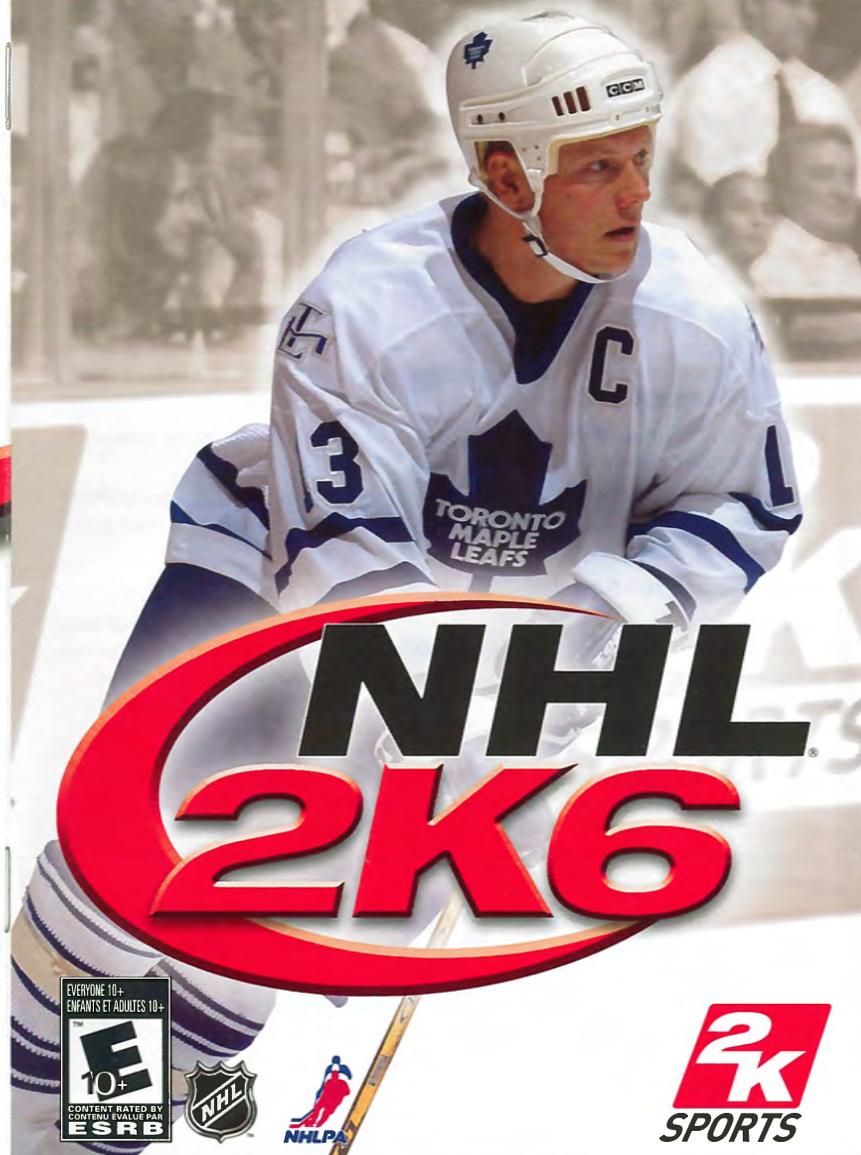
[www.2Ksports.com](http://www.2Ksports.com)

**2K**  
SPORTS

XBOX

LIVE

Online enabled / Activé en ligne



EVERYONE 10+  
ENFANTS ET ADULTES 10+  
**E**  
10+  
CONTENT RATED BY  
CONSEIL CANADIEN  
ESRB



**2K**  
SPORTS

## SAFETY INFORMATION

### About Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures.

The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by sitting farther from the television screen, using a smaller television screen, playing in a well-lit room, and not playing when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

Other Important Health and Safety Information The Xbox Instruction Manual contains important health and safety information that you should read and understand before using this software.

### Avoid Damage to Your Television

Do not use with certain televisions. Some televisions, especially front- or rear-projection types, can be damaged if any video games, including Xbox games, are played on them. Static images presented during the normal course of gameplay may "burn in" to the screen, causing a permanent shadow of the static image to appear at all times, even when video games are not being played. Similar damage may occur from static images created when placing a video game on hold or pause. Consult your television owner's manual to determine if video games can be played safely on your set. If you are unable to find this information in the owner's manual, contact your television dealer or the manufacturer to determine if video games can be played safely on your set.

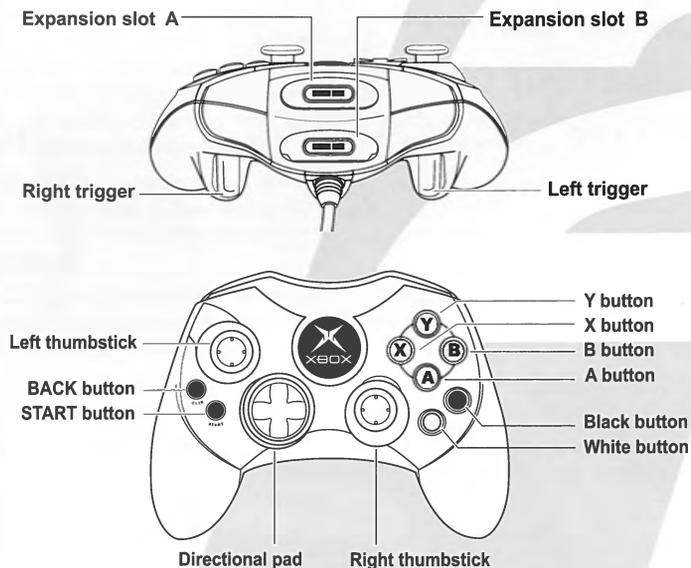
Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.

This game is presented in Dolby Digital. Connect your Xbox to a sound system with Dolby Digital technology using a digital optical cable with an Xbox Advanced A/V Pack or Xbox High Definition A/V Pack. Select "Dolby Digital" in the Dashboard menu of the Xbox to experience the excitement of surround sound.

## TABLE OF CONTENTS

USING THE XBOX® CONTROLLER .....	2
QUICK GAME & EXHIBITION .....	3
CONTROL SUMMARY .....	5
INTERMEDIATE CONTROLS .....	10
XBOX LIVE .....	14

## USING THE XBOX CONTROLLER



For specific in-game button functionality, see pages 5-12

## QUICK GAME & EXHIBITION

Quick Game lets you jump right into a game between the teams of your choice while Exhibition allows for deeper customization. Both modes have access to strategy changes and lineup matchups.

In Quick Game you do not have the option to have a fantasy draft, uniform select, created or classic teams, or arena select. You may only play as the original 30 NHL teams- all you need to do is select the 2 teams and press **START**.

In Exhibition after you have chosen the 2 teams you select your uniforms, player lineup, and arena before starting the game.

### Team Select

- Move the right thumbstick up or down to select a User Profile, or to highlight No Profile, New Profile, or Load Profile.
- To play the game without a User Profile, select No Profile and press **A** or **START**.
- To create a User Profile, highlight New Profile and press **A** or **START**. Enter a name on the Virtual Keyboard and press **START**.
- To load a User Profile on the Load screen, highlight Load Profile and press **A** or **START**.
- Pull the left trigger or right trigger to change the team.
- Press **Y** to change the team to a random team. (You can press **Y** with your controller icon in the center of the screen to randomly change both the Home and the Away Team).
- Press **Black** to access Select Play Style overlay.
- Press **White** to access the Line Match-Up screen.
- Press **X** to view the Help Menu.
- Press **A** or **START** (with one of your profiles or No Profile selected) to confirm your team.
- Once you've confirmed your team, pull the left trigger or right trigger to select the uniform you want your team to wear (some of the uniforms must be unlocked first).

## PLAYER LINEUP

### Play Game!

- Pull the left trigger or right trigger to toggle between the Starting Lineup (your skaters) and the Goalie.

### Shuffle Players

- Press **A** to scramble the starters (including your goalie).
- Pull the left trigger or right trigger to toggle between the Starting Lineup (your skaters) and the Goalie.

### Fantasy Draft

- Press **A** to begin the Fantasy Draft.
- Pull the left trigger or right trigger to switch between the 1st / 2nd Lines and the Checking / 4th / Goal Lines.
- Press **A** to view a list of players available for that position.
- Press **A** to draft the player.
- Press **START** if you want the CPU to finish the draft for you.
- When you're done in the Player Lineup screen, press **A** or **START** to advance to the Arena Select screen.

### Arena Select screen

- Pull the left trigger or right trigger to switch the arena.
- Press **A** or **START** to load the game.

# CONTROL SUMMARY

## CLASSIC CONTROLS

### OFFENSE

#### Faceoff (Classic, Intermediate, and Advanced)

- left thumbstick** ..... Aim pass
- A** ..... Draw puck / Pass
- B** ..... Control skater facing-off
- X** ..... Switch user-controlled skater
- START** ..... Pause game

#### Offense with puck

- left thumbstick** ..... Move skater
- right thumbstick** ..... Total Control Dekes (see below). Click For Pro Control (See Pro Control)

**directional pad** ..... On-The-Fly coaching

**left trigger** ..... Protect puck

+ **directional pad** ..... Line changes

**right trigger** ..... Speed burst

#### **right trigger + left trigger**

+ **directional pad** ..... Play style changes

**A** ..... Pass / Press and hold for a flip pass

**B** ..... Speed burst

**X** ..... Snap shot / Press and hold for a slap shot

**Y** ..... Dump (Hold **Y** for longer dump)

+ **right trigger** ..... Deke (depending on situation)

**White** ..... Pass and Go (Pass and maintain control of passing player)

**Black** ..... Sidestep

**START** ..... Pause game

### Coach's Tip – The Wrap Around

The entire rink is fair game in NHL hockey, including the area behind the net. You can attempt to skate behind the net and execute a lightning-quick sweep of the puck into the goal all the while using the net itself to protect the puck. To execute a wrap-around shot, while behind the net, move your player to either side of the net and attempt to shoot the puck. You will automatically attempt a wrap around.

### Coach's Tip – One-Timer

A one-timer is when an offensive player catches and shoots the puck in one quick motion. The speed of the one-timer can deny the goalie enough time to react, making it easier to score a goal. To perform a one-timer when passing to a computer-controlled player, press **A** to pass and immediately press **X**, before the other player receives the puck. During multiplayer games, to perform a one-timer when another player passes you the puck, press **X** before the puck reaches you.

### Coach's Tip – Total Control Dekes

Perform 7 special moves with the **right thumbstick**. Move the **right thumbstick** in a given direction to perform the desired action.

Up to Up-Right = Short deke right

Up to Up-Left = Short deke left

Up-Right to Right = Long deke right (for players with high puck-handling rating)

Up-Left to Left = Long deke left (for players with high puck-handling rating)

Right to Down-Right = Side-step right (does not let go of the puck)

Left to Down-Left = Side-step left (does not let go of the puck)

Down-Right to Down-Left = Full stop (does not let go of the puck)

**Note:** Pull and hold the **left trigger** and move UP on **right thumbstick** for flip deke.

**Note:** Think of 'Up' as moving directly up on the **right thumbstick**, and 'Right' as moving directly right on the **right thumbstick**. A combination of these two, ie 'Up-Right', would be moving at perfect 45 degree angle in-between 'Up' and 'Right'.

### Offense without puck

**left thumbstick** ..... Move skater

**right thumbstick** ..... Intense Contact

**directional pad** ..... On-The-Fly coaching

**left trigger** ..... Grab puck from the air

+ **directional pad** ..... Line changes

**right trigger** ..... Speed burst

**right trigger + left trigger**

+ **directional pad** ..... Play style changes

**A** ..... Change skaters / Hold to select goalie

**B** ..... Check / Hold for a speed burst

**X** ..... One-Timer / Hook

**Y** ..... Deflection

**Black** ..... Sidestep

**White** ..... Pass and Go

### Board Pinned (Classic, Intermediate, and Advanced)

**left thumbstick** ..... Move skater

**A** ..... Change skaters

**B** ..... Elbow

**X** ..... Kick puck

### Penalty Shot

**left thumbstick** ..... Move Skater

**left trigger** ..... Sidestep

**right trigger** ..... Speed burst

**X** ..... Snap shot / Press and hold for a slap shot

## DEFENSE

- left thumbstick** ..... Move skater
- + **left trigger** (pull and hold) ..... Skate backwards
- right thumbstick** ..... Intense Contact
- directional pad** ..... On-The-Fly-Coaching
- left trigger** ..... Grab puck from the air
- + **directional pad** ..... Line changes
- right trigger** ..... Speed burst
- right trigger + left trigger**
- + **directional pad** ..... Play style changes
- A** ..... Change skaters / Hold to select goalie
- B** ..... Check / Push
- X** ..... Poke check / Hook (depending on the situation)
- Y** ..... Block / Dive (depending on situation)
- Black** ..... Sidestep
- White** ..... Sidestep
- START** ..... Pause game

## Goalie Without Puck (Classic and Intermediate)

- left thumbstick** ..... Move goalie
- directional pad** ..... On-The-Fly coaching
- left trigger** ..... Best stance
- + **directional pad** ..... Line changes
- right trigger** ..... Position goalie
- right trigger + left trigger**
- + **directional pad** ..... Play style changes
- A** ..... Change skaters
- B** ..... Press and hold for check
- X** ..... Poke check / Dive
- Y** ..... Save / Best stance

## Goalie With Puck (Classic, Intermediate, and Advanced)

- left thumbstick** ..... Move goalie
- A** ..... Pass
- B** ..... Leave puck
- X** ..... Clear
- Y** ..... Cover

## Goalie Holding Puck (Classic, Intermediate, and Advanced)

- left thumbstick** ..... Move goalie
- A** ..... Drop puck and pass
- B** ..... Drop puck
- X** ..... Drop clear
- Y** ..... Cover

## Board Pin (Classic, Intermediate, and Advanced)

- left thumbstick** ..... Move skater
- A** ..... Change skaters
- B** ..... Check
- X** ..... Push
- Y** ..... Cancel pin

## Fighting (Classic, Intermediate, and Advanced)

- left trigger** ..... Grab Using Left Arm
- right trigger** ..... Grab Using Right Arm
- A** ..... Duck / Avoid
- B** ..... Knock Grab
- X** ..... Punch (jab)
- Y** ..... Uppercut
- White** ..... Taunt
- Black** ..... Fake Punch

**Note:** Fighting moves can also be performed using the **right thumbstick**.

# INTERMEDIATE CONTROLS

## OFFENSE

### Faceoff

(see Classic Controls)

### Offense with puck

**left thumbstick** ..... Move skater

**right thumbstick** ..... Total Control Deker (see description in Classic Controls)

**directional pad** ..... On-The-Fly coaching

**left trigger** ..... Skate backward

+ **directional pad** ..... Line changes

**right trigger** ..... Speed burst

**right trigger + left trigger**

+ **directional pad** ..... Play style changes

**A** ..... Pass

**B** ..... Protect puck

**X** ..... Snap shot / Press and hold for a slap shot

**Y** ..... Dump

+ **left trigger** ..... Hold **Y** to deke / Release to shoot

**START** ..... Pause game

**White** ..... Pass and Go

### Offense without puck

**left thumbstick** ..... Move skater

**right thumbstick** ..... Intense Contact

**directional pad** ..... On-The-Fly coaching

**left trigger** ..... Skate backward

+ **directional pad** ..... Line changes

**right trigger** ..... Speed burst

**right trigger + left trigger**

+ **directional pad** ..... Play style changes

**A** ..... Change skaters

+ **left trigger** ..... Change to last man back

**B** ..... Check

+ **left trigger** ..... Hook

**X** ..... One-timer / Deflection

+ **left trigger** ..... Poke dive

**Y** ..... Poke check

**Black** ..... Shot block / Knee drop

+ **left trigger** ..... Select goalie (w/ Goalie Control on MANUAL)

**White** ..... Grab puck from the air

### Board Pinned

(see Classic Controls)

### Penalty Shot

**left thumbstick** ..... Move skater

**right trigger** ..... Speed burst

**B** ..... Protect puck

**X** ..... Snap shot / Press and hold for a slap shot

**Y** ..... Dump

+ **left trigger** ..... Hold **Y** to deke / Release to shoot

## DEFENSE

- left thumbstick** ..... Move skater
- right thumbstick** ..... Intense Contact
- directional pad** ..... On-The-Fly coaching
- left trigger** ..... Skate backward
- + directional pad** ..... Line changes
- right trigger** ..... Speed burst
- right trigger + left trigger**
- + directional pad** ..... Play style changes
- A** ..... Change skaters
- + left trigger** ..... Change to last man back
- B** ..... Check / Push
- + left trigger** ..... Hook
- X** ..... Shoot loose puck
- + left trigger** ..... Poke dive
- Y** ..... Poke check
- Black** ..... Shot block / Knee drop
- + left trigger** ..... Select goalie (w/ Goalie Control on MANUAL)
- White** ..... Grab puck from the air

## Goalie Without Puck

(see Classic Controls)

## Goalie With Puck

(see Classic Controls)

## Goalie Holding Puck

(see Classic Controls)

## Board Pin

(see Classic Controls)

## Fighting

(see Classic Controls)

*For Advanced Controls, please see In-game manual.*

# XBOX LIVE®

## Take NHL® 2K6 Beyond the Box

Xbox Live® is a high-speed or broadband Internet gaming community where you can create a permanent gamer identity, setup a Friends List with other players, see when they're online, invite them to play, and talk to them in real-time as you play.

## Downloadable NHL® 2K6 Content

If you are an Xbox Live® subscriber, you can download the very latest content (such as <new levels, missions, weapons, vehicles, and more>) to your Xbox console.

## Connecting

Before you can use Xbox Live®, you need to connect your Xbox console to a high-speed or broadband Internet connection and sign up for the Xbox Live® service. To determine if Xbox Live® is available in your region and for information about connecting to Xbox Live®, see [www.xbox.com/connect](http://www.xbox.com/connect).

Here's where you really put your skills to the test. Challenge other players online with Xbox Live®. Please register for an Xbox Live® account before using this feature.

## Xbox Live® Sign In

### To create a user account:

Highlight Create account and press **A**. You will be taken to the Xbox Dashboard.

Follow Xbox Live® Instructions to create a new account.

### To use an existing user account:

Move UP or DOWN on the **left thumbstick** to highlight the desired user account name.

Press **A**.

If the account has a Passcode, enter it.

### To join as a guest:

After the account holder has selected his account, highlight PLAY AS GUEST and press **A**.

To advance, press **START**.

## XBOX LIVE® MENU

### Quick Match

Quick Match is the fastest way to challenge an opponent. It is intended for players to easily find and enter a game. When you select Quick Match, you will automatically challenge another user to a game. If they accept the challenge, the Team Select screen will appear.

Use the following options to select an opponent

- Host Rank: Top 900 to top 100.
- Host Feedback: Select the feedback rating for your opponent: 25% or better to 95% or better.

Press the **START** button to find a match.

### Friends List

In NHL 2K6, you can access your friends list at any time while on the Xbox Live® Network.

#### To use the Friends List:

- Press **X** to pull up additional options: Send message to all friends and Add friend by gamertag.
- Move the **left thumbstick** UP or DOWN to select a user on your Friends List. There are three types of users found on this list: users who are your friends, users with a pending friend request from you, and users who are awaiting your accepted friend request. Press **A** to bring up the options overlay for a specific user.

If your selected user is already your friend you can: Send Text Message, Record voice Message, Request voice Chat, Remove Friend, Mute Voice.

If you selected a user who has yet to accept your friend request, you can: Cancel Friend Request or Mute Voice.

For users who are awaiting a pending friend request acceptance from you, you can: Accept Friend Request, Decline Friend Request, Block Requests From This User or Mute Voice.

### Online Desk

The hub of your online activities.

#### Leaderboards

The Leaderboard screen downloads the current leaders from the server complete with their records and player statistics.

#### News

Here you can check the latest news for up to date info on 2K SPORTS NHL 2K6.

### Downloads

The Downloadable Content screen will download the latest NHL rosters to keep your game up to date with the pros. Highlight an update and press **A** to download it.

### Online Options

While in the Online Options screen, pull the **right trigger** and **left trigger** to toggle between the General and Challenge option screens.

### General Options

Press **A** to toggle options or to access an option.

- Appear Online: Yes (Default) or No - Set this option to YES and other users will be able to see that you're signed in to Xbox Live®, while you are playing offline. Set it to NO and they won't.
- In Game Message Icon: On (Default) or Off - You will receive an icon for online gaming notifications such as game invites, friend requests, 2K Sports Messaging, etc. with this option ON.
- Rumble on challenge: When you are challenged by another user.
- Voice Masking: When using an Xbox Communicator, turn this option ON to mask your voice with the following options: None (Default, no voice-masking), Anonymous (a breathy soft voice), Cartoon (a nasal voice), Big Guy (a deep voice), Child (a high-pitched child voice), Robot (a monotone robot voice), Dark Master (a dark foreboding voice), Whisper (a quiet whispery voice), or Demon (an Imp-like higher-pitched whispery voice).
- Voice over Speakers: On (Default) Off.

### Challenge Options

See Set Custom Challenge in Lobbies.

### Online FAQ

Frequently Asked Questions about the NHL and 2K Sports.

### My Player Card

This screen gives you all the information for Stats, Feedback and your current rankings on Xbox Live®.

### Sign Out

Pretty obvious, don't ya think.

### Main Menu

Returns you to the Main Menu. This year, you are still 'online' and will receive in game message icons (if you set the option to ON) on the upper left side of the screen when you are challenged, invited, etc.

**For full music track listing go to: <http://www.2ksports.com/games/nhl2k6/>  
Mask Artwork for Marty Turco – Ray Bishop**

## LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH 2K SPORTS. ("LICENSOR").

**LICENSE:** Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single console. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

**OWNERSHIP:** LICENSOR retains all right, title and interest in this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United States copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from LICENSOR. Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to \$100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

### LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one console at the same time;
- (e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your console during installation in order to run more efficiently);
- (f) use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any U.S. export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

### THE SOFTWARE UTILITIES.

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
- (b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
- (c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
- (d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
- (e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.
- (f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and
- (g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

**LIMITED WARRANTY:** LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above. Except as set forth above, this

warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

**TERMINATION:** This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

**U.S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS:** The Software and documentation have been developed entirely at private expense and are provided as "Commercial Computer Software" or "restricted computer software." Use, duplication or disclosure by the U.S. Government or a U.S. Government subcontractor is subject to the restrictions set forth in subparagraph (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 or as set forth in subparagraph (c)(1) and (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19, as applicable. The Contractor/ Manufacturer is the LICENSOR at the location listed below.

**EQUITABLE REMEDIES:** You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

**INDEMNITY:** You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

**MISCELLANEOUS:** This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under New York law as such law is applied to agreements between New York residents entered into and to be performed within New York, except as governed by federal law and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts in New York, New York.

IF YOU HAVE ANY QUESTIONS CONCERNING THIS LICENSE, YOU MAY CONTACT IN WRITING 2K SPORTS, 575 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

### OBTAINING TECHNICAL SUPPORT/SERVICE

To receive additional support, including troubleshooting assistance, please contact:

- web site . . . . . <http://2Ksports.com/>
- e-mail . . . . . [customerservice@2Ksports.com](mailto:customerservice@2Ksports.com)
- telephone . . . . . 1-415-507-7750

Developed by Kush Games. ©2005 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. NHL and the NHL Shield are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. ©2005. All rights reserved. Officially Licensed Product of the National Hockey League. ©NHLPA. NHL 2K6 is an Officially Licensed Product of the NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by Take-Two Interactive Software, Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

## INFORMATION DE SÉCURITÉ

### À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

### Comment éviter d'endommager votre téléviseur

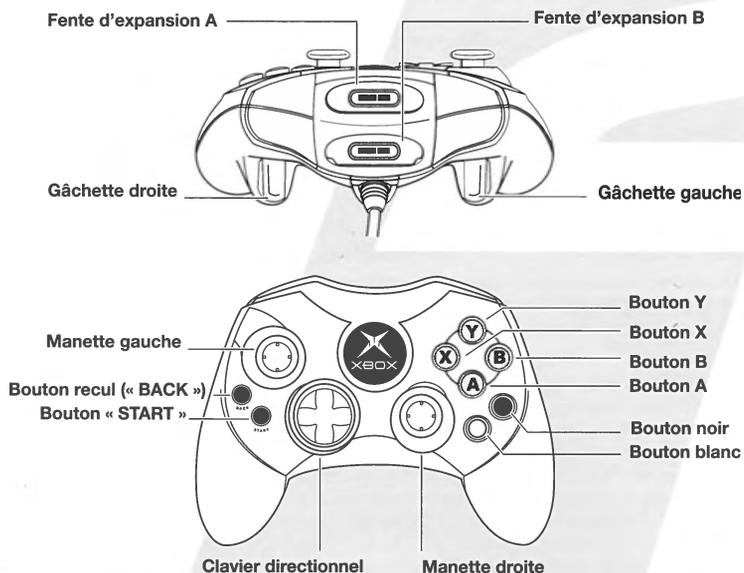
Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

Les copies non autorisées, l'ingénierie inverse, la transmission, la diffusion public, la location, l'achat de temps de jeu par un tiers non autorisé ou l'action d'outrepasser les lois de protection en vigueur sont strictement interdites.

Ce jeu est présenté en Dolby Digital. Installez votre console Xbox à une chaîne stéréo à technologie Dolby Digital à l'aide d'un câble optique numérique avec Pack A/V avancé Xbox ou Pack A/V haute définition Xbox. Sélectionnez « Dolby Digital » dans le menu Dashboard de la console Xbox pour apprécier toute l'expérience du son ambiophonique.

## TABLE DES MATIÈRES

UTILISATION DE LA MANETTE XBOX® . . . . .	20
MATCH ÉCLAIR ET EXHIBITION . . . . .	21
SOMMAIRE DES COMMANDES . . . . .	23
COMMANDES INTERMÉDIAIRES . . . . .	28
XBOX Live® . . . . .	31



Reportez-vous aux pages 5 à 12 pour les fonctions particulières des boutons en cours de match.

La fonction Quick Game permet de plonger les équipes de votre choix directement dans l'action, et la fonction Exhibition permet de personnaliser davantage la partie. Les deux modes permettent de changer les stratégies et les formations qui s'affrontent.

En mode Quick Game, vous ne pouvez effectuer un repêchage fictif, choisir les uniformes, des équipes créées ou classiques ou des arénas. Vous n'avez accès qu'aux 30 équipes originales de la LNH - vous n'avez qu'à sélectionner les 2 équipes et à appuyer sur **START**.

En mode Exhibition, après avoir choisi les 2 équipes, vous pouvez choisir les uniformes, les alignements et l'aréna avant d'entreprendre la partie.

## Sélection des équipes

- Déplacez la manette droite vers le haut ou le bas pour choisir un profil d'utilisateur (User Profile) ou pour mettre en surbrillance No Profile, New Profile ou Load Profile.
- Pour jouer une partie sans profil d'utilisateur, sélectionnez No Profile et appuyez sur **A** ou **START**.
- Pour créer un profil d'utilisateur, mettez New Profile en surbrillance et appuyez sur **A** ou **START**. Entrez un nom au clavier virtuel et appuyez sur **START**.
- Pour charger un profil d'utilisateur à l'écran Load, mettez Load Profile en surbrillance et appuyez sur **A** ou **START**.
- Tirez sur **la gâchette gauche** ou **droite** pour changer d'équipe.
- Appuyez sur **Y** pour remplacer l'équipe par une équipe aléatoire. (Vous pouvez appuyer sur **Y** alors que l'icône de manette se trouve au centre de l'écran pour remplacer au hasard l'équipe qui reçoit et l'équipe visiteuse).
- Appuyez sur **le bouton noir** pour accéder à l'écran Select Play Style.
- Appuyez sur **le bouton blanc** pour accéder à l'écran Line Match-Up.
- Appuyez sur **X** pour voir le menu d'aide.
- Appuyez sur **A** ou **START** (avec l'un de vos profils ou aucun profil sélectionné) pour confirmer votre équipe.
- Une fois que vous avez confirmé votre équipe, tirez **la gâchette gauche** ou **droite** pour sélectionner l'uniforme de votre équipe (vous devez d'abord déverrouiller certains uniformes).

## ALIGNEMENT DES JOUEURS

### Au jeu !

- Tirez la gâchette gauche ou droite pour basculer entre Starting Lineup (vos joueurs) et Goalie.

### Permuter les joueurs

- Appuyez sur **A** pour mélanger les joueurs (y compris le gardien).
- Tirez la **gâchette gauche** ou **droite** pour basculer entre Starting Lineup (vos joueurs) et Goalie.

### Repêchage fictif

- Appuyez sur **A** pour entreprendre le repêchage fictif (Fantasy Draft).
- Tirez le **gâchette gauche** ou **droite** pour permuter entre les 1re / 2e lignes et les lignes d'échec avant / 4e / gardien.
- Appuyez sur **A** pour consulter une liste des joueurs disponibles à cette position.
- Appuyez sur **A** pour repêcher le joueur.
- Appuyez sur **START** pour que l'unité complète le repêchage pour vous.
- Quand vous avez terminé avec l'écran Player Lineup, appuyez sur **A** ou **START** pour passer à l'écran Arena Select.

### Écran Arena Select

- Tirez sur la **gâchette gauche** ou **droite** pour changer d'aréna.
- Appuyez sur **A** ou **START** pour charger la partie.

## SOMMAIRE DES COMMANDES

### COMMANDES EN MODE CLASSIQUE

#### OFFENSIVE

**Mise au jeu (modes classique, intermédiaire et avancé)**

**Manette gauche** Diriger une passe

**Bouton A** ..... Prendre / Passer la rondelle

**Bouton B** ..... Contrôler le joueur en position de mise au jeu

**Bouton X** ..... Basculer les commandes vers un autre patineur

**Bouton START** ..... Arrêt de jeu

#### Offensive (avec la rondelle)

**Manette gauche** ..... Déplacer le patineur

**Manette droite** ..... Contrôle total des feintes (voir ci-dessous)  
Cliquez pour ProControl (veuillez voir Pro Control)

**Clavier directionnel** ..... Conseils pendant l'action

**Gâchette gauche** ..... Protéger la rondelle

+ **Clavier directionnel** ... Changer les lignes

**Gâchette droite** ..... Poussée de vitesse

**Gâchette droite + Gâchette gauche**

+ **Clavier directionnel** ... Changements de style de jeu

**Bouton A** ..... Passe / Appuyer et tenir pour une passe levée

**Bouton B** ..... Poussée de vitesse

**Bouton X** ..... Tir frappé court / Appuyer et tenir pour un tir frappé

**Bouton Y** ..... Relâcher la rondelle (Maintenir Y enfoncé pour un dégagement plus long)

+ **Gâchette droite** ..... Faire une feinte (selon la situation)

**Bouton blanc** ..... Passe et file (Passer et maintenir le contrôle du passeur)

**Bouton noir** ..... Pas de côté

**Bouton START** ..... Arrêt de jeu

### Conseil de l'entraîneur – Le Wrap Around

Exploitez tous les recoins de la patinoire au jeu NHL Hockey, y compris l'espace derrière le filet. Vous pouvez tenter de patiner derrière le filet et d'exécuter un balayage vif comme l'éclair pour loger la rondelle derrière le gardien, en vous servant du filet pour protéger la rondelle. Pour exécuter un tir « wrap around », déplacez un joueur qui se trouve derrière le filet d'un côté ou de l'autre du filet et tentez de lancer la rondelle. Cette manoeuvre permet d'exécuter automatiquement un tir « wrap around ».

### Conseil de l'entraîneur – Tir sur réception

Un tir sur réception se produit lorsqu'un joueur offensif capte la rondelle et la tire en un seul mouvement rapide. La vitesse générée par un tir sur réception peut empêcher le gardien de réagir faute de temps et faciliter la réalisation d'un but. Pour faire un tir sur réception lorsque vous faites une passe à un joueur contrôlé par l'ordinateur, appuyez sur **A** pour passer, puis immédiatement sur **X** avant que l'autre joueur ne reçoive la rondelle. Durant les parties multijoueurs, pour effectuer un tir sur réception quand un autre joueur vous passe la rondelle, appuyez sur **X** avant que la rondelle ne vous atteigne.

### Conseil de l'entraîneur – Feintes parfaitement contrôlées

Exécutez 7 mouvements spéciaux avec la **manette droite**. Déplacez la **manette droite** dans un sens donné pour exécuter l'action désirée.

- Haut à Haut-Droite = ..... Petite feinte vers la droite
- Haut à Haut-Gauche = ..... Petite feinte vers gauche
- Haut-Droite à Droite = ..... Grande feinte vers la droite (pour les joueurs avec un niveau très élevé de contrôle de la rondelle)
- Haut-Gauche à Gauche = ..... Grande feinte vers la gauche (pour les joueurs avec un niveau très élevé de contrôle de la rondelle)
- Droite à Bas-Droite = ..... Faire un pas de côté vers la droite (sans relâcher la rondelle)
- Gauche à Bas-Gauche = ..... Faire un pas de côté vers la gauche (sans relâcher la rondelle)
- Bas-Droite à Bas-Gauche = .. Immobilisation complète (sans relâcher la rondelle)

**Note :** Tirez et maintenez la **gâchette gauche** enfoncée et déplacez la **manette droite** vers le haut pour changer de feinte.

**Note :** Si vous lisez 'Haut', déplacez la **manette droite** directement vers le haut, et si vous voyez 'Droite', déplacez la **manette droite** directement vers la **droite**. Une combinaison des deux - 'Haut-Droite' signifie que vous déplacez à un angle parfait de 45 degrés entre 'Haut' et 'Droite'.

### Offensive (sans la rondelle)

- Manette gauche** ..... Déplacer le patineur
- Manette droite** ..... Contact intense
- Clavier directionnel** ..... Conseils pendant l'action
- Gâchette gauche** ..... Attraper la rondelle au vol
- + **Clavier directionnel** ..... Changer les lignes
- Gâchette droite** ..... Poussée de vitesse
- Gâchette droite + Gâchette gauche**
- + **Clavier directionnel** ..... Changements de style de jeu
- Bouton A** ..... Changement de patineur /  
Maintenir enfoncé pour sélectionner le gardien
- Bouton B** ..... Mettre en échec / Maintenir enfoncé pour une poussée de vitesse
- Bouton X** ..... Tir sur réception / Accrocher
- Bouton Y** ..... Déviation
- Bouton noir** ..... Pas de côté
- Bouton blanc** ..... Passe et file

### Plaquage contre la bande (modes classique, intermédiaire et avancé)

- Manette gauche** ..... Déplacer le patineur
- Bouton A** ..... Changement de patineur
- Bouton B** ..... Donner du coude
- Bouton X** ..... Pousser la rondelle avec le patin

### Tir de pénalité

- Manette gauche** ..... Déplacer le patineur
- Gâchette gauche** ..... Pas de côté
- Gâchette droite** ..... Poussée de vitesse
- Bouton X** ..... Tir frappé court / Appuyer et tenir pour un tir frappé

## DÉFENSIVE

- Manette gauche** ..... Déplacer le patineur
- + **Gâchette gauche** (tirer et tenir) ..... Patiner à reculons
- Manette droite** ..... Contact intense
- Clavier directionnel** ..... Conseils pendant l'action
- Gâchette gauche** ..... Attraper la rondelle au vol
- + **Clavier directionnel** ... Changer les lignes
- Gâchette droite** ..... Poussée de vitesse
- Gâchette droite + Gâchette gauche**
- + **Clavier directionnel** ... Changements de style de jeu
- Bouton A** ..... Changement de patineur / Maintenir enfoncé pour sélectionner le gardien
- Bouton B** ..... Mettre en échec / Pousser
- Bouton X** ..... Harponner / Accrocher (selon la situation)
- Bouton Y** ..... Bloquer / Plonger (selon la situation)
- Bouton noir** ..... Pas de côté
- Bouton blanc** ..... Pas de côté
- Bouton START** ..... Arrêt de jeu

## Gardien sans la rondelle (modes classique et intermédiaire)

- Manette gauche** ..... Déplacer le gardien
- Clavier directionnel** ..... Conseils pendant l'action
- Gâchette gauche** ..... Meilleure position
- + **Clavier directionnel** ... Changer les lignes
- Gâchette droite** ..... Position du gardien
- Gâchette droite + Gâchette gauche**
- + **Clavier directionnel** .. Changements de style de jeu
- Bouton A** ..... Changer les patineurs
- Bouton B** ..... Enfoncer et maintenir pour mettre en échec
- Bouton X** ..... Harponner / Plonger
- Bouton Y** ..... Arrêt / Meilleure position

## Gardien avec la rondelle (modes classique, intermédiaire et avancé)

- Manette gauche** ..... Déplacer le gardien
- Bouton A** ..... Faire une passe
- Bouton B** ..... Relâcher la rondelle
- Bouton X** ..... Dégager
- Bouton Y** ..... Couvrir

## Gardien retenant la rondelle (modes classique, intermédiaire et avancé)

- Manette gauche** ..... Déplacer le gardien
- Bouton A** ..... Passe et file
- Bouton B** ..... Passe
- Bouton X** ..... Se dégager
- Bouton Y** ..... Couvrir

## Plaquage contre la bande (modes classique, intermédiaire et avancé)

- Manette gauche** ..... Déplacer le patineur
- Bouton A** ..... Changer les patineurs
- Bouton B** ..... Mettre en échec / Pousser
- Bouton X** ..... Pousser
- Bouton Y** ..... Annuler le plaquage

## Combat (modes classique, intermédiaire et avancé)

- Gâchette gauche** ..... Accrocher avec le bras gauche
- Gâchette droite** ..... Accrocher avec le bras droit
- Bouton A** ..... Esquiver / Éviter
- Bouton B** ..... Frapper et accrocher
- Bouton X** ..... Coup de poing (jab)
- Bouton Y** ..... Uppercut
- Bouton blanc** ..... Provoquer
- Bouton noir** ..... Faux coup de poing

(REMARQUE : Les combats peuvent aussi être contrôlés à l'aide de la manette droite.)

# COMMANDES INTERMÉDIAIRES

## OFFENSIVE

### Mise au jeu

(voir les commandes en mode classique)

### Offensive (avec la rondelle)

- Manette gauche** ..... Déplacer le patineur
- Manette droite** ..... Contrôle total des feintes (voir description dans les commandes en mode classique)
- Clavier directionnel** ..... Conseils pendant l'action
- Gâchette gauche** ..... Patiner à reculons
- + Clavier directionnel** ..... Changer les lignes
- Gâchette droite** ..... Poussée de vitesse
- Gâchette droite + Gâchette gauche**
- + Clavier directionnel** ..... Changements de style de jeu
- Bouton A** ..... Passe
- Bouton B** ..... Protéger la rondelle
- Bouton X** ..... Tir frappé court / Appuyer et maintenir pour un tir frappé
- Bouton Y** ..... Relâcher la rondelle
- + Gâchette gauche** ..... Tenir le bouton Y enfoncé pour une feinte / Relâcher pour tirer
- Bouton START** ..... Arrêt du jeu
- Bouton blanc** ..... Passe et file

## Offensive (sans la rondelle)

- Manette gauche** ..... Déplacer le patineur
- Manette droite** ..... Contact intense
- Clavier directionnel** ..... Conseils pendant l'action
- Gâchette gauche** ..... Patiner à reculons
- + Clavier directionnel** ..... Changer les lignes
- Gâchette droite** ..... Poussée de vitesse
- Gâchette droite + Gâchette gauche**
- + Clavier directionnel** ..... Changements de style de jeu
- Bouton A** ..... Changer les patineurs
- + Gâchette gauche** ..... Remettre la sélection au joueur initial
- Bouton B** ..... Mettre en échec
- + Gâchette gauche** ..... Accrocher
- Bouton X** ..... Tir sur réception / Déviation
- + Gâchette gauche** ..... Plonger et harponner
- Bouton Y** ..... Harponner
- Bouton noir** ..... Bloquer un tir / Se mettre à genoux
- + Gâchette gauche** ..... Choisir le gardien (avec les commandes du gardien en mode « MANUAL »)
- Bouton blanc** ..... Attraper la rondelle au vol
- Plaquage contre la bande**  
(voir les commandes en mode classique)
- Tir de pénalité**
- Manette gauche** ..... Déplacer le patineur
- Gâchette droite** ..... Poussée de vitesse
- Bouton B** ..... Protéger la rondelle
- Bouton X** ..... Tir frappé court / Appuyer et maintenir pour un tir frappé
- Bouton Y** ..... Relâcher la rondelle
- + Gâchette gauche** ..... Tenir le bouton Y enfoncé pour une feinte / Relâcher pour tirer

## DÉFENSIVE

- Manette gauche** ..... Déplacer le patineur
- Manette droite** ..... Contact intense
- Clavier directionnel** ..... Conseils pendant l'action
- Gâchette gauche** ..... Patiner à reculons
- + **Clavier directionnel** ..... Changer les lignes
- Gâchette droite** ..... Poussée de vitesse
- Gâchette droite + Gâchette gauche**
- + **Clavier directionnel** ..... Changements de style de jeu
- Bouton A** ..... Changer les patineurs
- + **Gâchette gauche** ..... Remettre la sélection au joueur initial
- Bouton B** ..... Mettre en échec / Pousser
- + **Gâchette gauche** ..... Accrocher
- Bouton X** ..... Décrocher un tir avec une rondelle libre
- + **Gâchette gauche** ..... Plonger et harponner
- Bouton Y** ..... Harponner
- Bouton noir** ..... Bloquer un tir / Se mettre à genoux
- + **Gâchette gauche** ..... Choisir le gardien (avec les commandes du gardien en mode « MANUAL »)

**Bouton blanc** ..... Attraper la rondelle au vol

### Gardien sans la rondelle

(voir les commandes en mode classique)

### Gardien avec la rondelle

(voir les commandes en mode classique)

### Gardien retenant la rondelle

(voir les commandes en mode classique)

### Plaquage contre la bande

(voir les commandes en mode classique)

### Combat

(voir les commandes en mode classique)

**Pour les Commandes avancées (Advanced Commands) veuillez voir le manuel d'instructions dans le jeu.**

## Dépassez les limites de NHL® 2K6

Xbox Live® est une communauté de jeux Internet haute vitesse ou à large bande, dans laquelle vous pouvez créer une identité de joueur permanente, dresser une liste d'amis avec d'autres joueurs, savoir quand ils sont en ligne, les inviter à jouer et leur parler en temps réel pendant que vous jouez.

## Contenu téléchargeable de NHL® 2K6

Si vous êtes abonné à Xbox Live®, vous avez l'option de télécharger le tout dernier contenu sur votre console Xbox.

## Connexion

Avant d'utiliser Xbox Live®, vous devez brancher votre console Xbox à une connexion Internet haute vitesse ou de large bande et vous inscrire au service Xbox Live®. Pour savoir si Xbox Live® est offert dans votre région et obtenir des renseignements sur la connexion à Xbox Live®, consultez le site Internet suivant : [www.xbox.com/connect](http://www.xbox.com/connect).

Mettez vos talents vraiment à l'épreuve. Lancez un défi à d'autres joueurs en ligne avec Xbox Live®. Veuillez ouvrir un compte Xbox Live® avant d'utiliser cette fonction.

## Connexion Xbox Live®

### Pour créer un compte d'utilisateur :

Mettez la fonction Create account en surbrillance et appuyez sur **A**. Le tableau de bord Xbox apparaît.

Suivez les directives Xbox Live® pour créer un nouveau compte.

### Pour utiliser un compte d'utilisateur existant :

Déplacez la **manette gauche** vers le haut ou le bas pour mettre en surbrillance le nom du compte d'utilisateur.

Appuyez sur **A**.

Si le compte est protégé par mot de passe, veuillez l'inscrire.

### Pour se connecter en tant qu'invité :

Après que le détenteur du compte a sélectionné son compte, mettez l'option PLAY AS GUEST en surbrillance et appuyez sur **A**.

Pour passer à l'étape suivante, appuyez sur **START**.

## MENU XBOX LIVE®

### Match éclair

Le mode Quick Match est le moyen le plus rapide de mettre votre adversaire au défi. Il a été conçu pour que les joueurs puissent aisément trouver et se joindre à une partie. Lorsque vous choisissez l'option Quick Match, vous lancez automatiquement un défi à un autre utilisateur. S'il accepte, l'écran de sélection des équipes Team Select apparaît. Utilisez les options suivantes pour choisir un adversaire

- Classement hôte : Top 900 à top 100,
- Commentaire hôte : Sélectionnez la classement de votre adversaire : 25 % ou mieux à 95 % ou mieux.

Appuyez sur le bouton **START** pour trouver une partie.

### Liste d'amis

NHL 2K6 permet d'accéder en tout temps à votre liste d'amis pendant que vous jouez en ligne sur Xbox Live®.

#### Pour utiliser la liste d'amis :

- Appuyez sur **X** pour faire apparaître d'autres options : Envoyez un message à tous les amis et Ajouter un ami par nom de gamer.
- Déplacez la **manette gauche** vers le haut ou le bas pour sélectionner un utilisateur dans votre liste d'amis. Cette liste comporte trois types d'utilisateurs : les utilisateurs qui sont vos amis, les utilisateurs qui attendent une demande d'ami de vous et les utilisateurs qui attendent votre demande d'ami accepté. Appuyez sur **A** pour faire apparaître la grille des options pour un utilisateur particulier.
- Si l'utilisateur sélectionné est déjà votre ami, vous pouvez : Envoyer un message texte, Enregistrer un message vocal, Demander une conversation vocale, Retirer un ami, Couper la voix. Si vous avez sélectionné un utilisateur que vous avez déjà accepté comme ami, vous pouvez : Annuler une demande d'ami ou Couper la voix. Pour les utilisateurs qui attendent que vous acceptiez leur demande d'ami, vous pouvez : Accepter la demande d'ami, Refuser la demande d'ami, Bloquer les demandes de cet utilisateur ou Couper la voix.

### Centre d'informations (Online Desk)

Le centre de vos activités en ligne.

#### Tableaux des meilleurs scores (Leaderboards)

L'écran Leaderboard télécharge les meilleurs scores du serveur ainsi que les dossiers des meneurs et les statistiques des joueurs.

#### Nouvelles (News)

Cet écran permet de lire les dernières nouvelles concernant le jeu 2K SPORTS NHL 2K6.

#### Téléchargements (Downloads)

L'écran Downloadable Content télécharge les toutes nouvelles listes de formation de la NHL pour vous permettre de faire concurrence aux professionnels. Mettez un fichier de mise à jour en surbrillance et appuyez sur **A** pour le télécharger.

#### Aide en ligne (Online Options)

À l'écran Online Options, tirez sur la **gâchette droite** et la **gâchette gauche** pour basculer entre les écrans d'options General et Challenge.

#### Options générales (General Options)

Appuyez sur **A** pour faire basculer les options ou accéder à une option.

- Apparaître en ligne : Oui (par défaut) ou Non (Appear Online: Yes (Default) or No) - Programmez cette option à YES pour que les autres utilisateurs puissent voir que vous êtes joint à Xbox Live® pendant que vous jouez hors ligne. Programmez-la à NO pour qu'ils ne vous voient pas
- Icône de message pendant la partie : Marche (par défaut) ou Arrêt - Vous recevrez une icône d'avis de jeu en ligne comme les invitations à jouer, les demandes d'amis, les messages 2K Sports, etc. quand cette option est à ON.
- Vibration lors des défis : Quand un autre utilisateur vous lance un défi.
- Voix déguisée (Voice Masking) : Quand vous utilisez Xbox Communicator, activez cette option pour déguiser votre voix avec les choix suivants : Aucun (None) (par défaut, ne déguise pas la voix), Anonyme (Anonymous) (voix douce et chaleureuse), Dessin animé (Cartoon) (voix nasillard), Gros costaud (Big Guy) (voix grave), Enfant (Child) (voix d'enfant stridente), Robot (voix monotone de robot), Dark Master (voix menaçante), Chuchotement (Whisper) (doux murmure) ou Démon (Demon) (voix stridente de diabolot).
- Voix aux haut-parleurs : Marche (par défaut) Arrêt.

#### Options de défi (Challenge Options)

Programmez la fonction Set Custom Challenge dans les lobbies.

#### FAQ en ligne (Online FAQ)

Foire Aux Questions sur la NHL et 2K Sports.

#### Ma carte de joueur (My Player Card)

Cet écran vous présente les statistiques, commentaires et classements sur Xbox Live®.

#### Fermeture de session (Sign Out)

Pas mal évident, pas vrai ?

#### Menu principal

Vous ramène au menu principal. Cette année, vous êtes toujours « en ligne » et vous recevrez des icônes de message pendant les parties (si vous avez activé cette option) dans le coin supérieur gauche de l'écran quand on vous lance un défi, une invitation, etc.

#### Pour la liste complète des bandes musique visitez :

<http://www.2ksports.com/games/nhl2k6/>

Dessin-modèle de masque pour Marty Turco - évêque de rayon

## GARANTIE LIMITÉE DU LOGICIEL ET CONVENTION D'UTILISATION SOUS LICENCE

TOUTE UTILISATION DE CE LOGICIEL EST ASSUJETTIE AUX PRÉSENTES GARANTIE LIMITÉE ET CONVENTION D'UTILISATION SOUS LICENCE (LA « CONVENTION ») ET RÉGIE PAR LES DISPOSITIONS DÉTAILLÉES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » COMPREND TOUTES LES COMPOSANTES LOGICIELLES RELATIVES À CETTE CONVENTION, LES MANUELS, L'EMBALLAGE AINSI QUE TOUT AUTRE MATÉRIEL OU DOCUMENT IMPRIMÉ, ÉLECTRONIQUE OU EN LIGNE ET TOUTE COPIE DU PRÉSENT LOGICIEL ET DE SES COMPOSANTES. EN DÉBALLANT, INSTALLANT ET (OU) UTILISANT LE PRÉSENT LOGICIEL ET AUTRES COMPOSANTES L'ACCOMPAGNANT, VOUS ACCÉPTEZ LES DISPOSITIONS DE LA PRÉSENTE CONVENTION AVEC 2K SPORTS. (LE « CONCÉDANT DE LICENCE »).

**LICENCE.** En vertu de la présente convention et de ses dispositions, le CONCÉDANT DE LICENCE vous accorde par les présentes le droit et l'autorisation limités, incessibles et non exclusifs d'utiliser une copie du présent logiciel pour votre usage personnel sur une console de jeu. Vous êtes autorisé à utiliser le logiciel et convenez par les présentes qu'aucune propriété ou aucun titre afférent au logiciel ne vous est cédé ou affecté et que la présente convention ne doit d'aucune façon être interprétée comme la vente de quelque droit que ce soit relatif au logiciel. Tous les droits qui ne sont pas expressément accordés en vertu de cette convention sont des droits réservés au CONCÉDANT DE LICENCE et, le cas échéant, à ses propres concédants.

**DROIT DE PROPRIÉTÉ.** Le CONCÉDANT DE LICENCE conserve tous les droits, titres et intérêts afférents au présent logiciel, y compris mais sans s'y limiter, la totalité des droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, raisons sociales, droits d'exclusivité, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, scénarios, dialogues, paramètres, œuvres artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le présent logiciel est protégé en vertu de la loi américaine en matière de droit d'auteur, ainsi que des autres lois ou traités de même nature partout dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le logiciel, en tout ou en partie, de quelque façon ou sur quelque support que ce soit sans l'autorisation préalable par écrit du CONCÉDANT DE LICENCE. Toute personne qui copie, reproduit ou distribue le logiciel, en tout ou en partie, contrevient volontairement aux lois sur le droit d'auteur et pourra être l'objet de poursuites civiles ou criminelles. Avertissement : toute contrevention aux droits d'auteur est passible d'une amende pouvant atteindre 100 000 \$ US par délit. Le présent logiciel contient certaines composantes sous licence et les concédants du CONCÉDANT DE LICENCE peuvent protéger leurs droits en prévision de toute contrevention à la présente convention.

### MODALITÉS DE LA LICENCE

Vous convenez que sont interdits :

- (a) l'exploitation commerciale du présent logiciel;
- (b) la distribution, la concession, l'attribution de licence, la vente, la location, ainsi que toute cession ou affectation du présent logiciel, ou de toute copie dudit logiciel, sans obtenir au préalable l'autorisation expresse par écrit du CONCÉDANT DE LICENCE ;
- (c) la fabrication de copies du présent logiciel ou de ses composantes mentionnées aux présentes ;
- (d) l'utilisation ou l'installation du logiciel sur un réseau, à des fins d'utilisation en ligne, ou sur plus d'une console de jeu au même moment (ou toute autorisation à d'autres personnes de la faire), sauf dans les cas précisés dans le logiciel ou la présente convention.
- (e) la sauvegarde du présent logiciel sur un disque dur ou tout autre dispositif de stockage, ce qui implique l'obligation d'utiliser le logiciel à partir du CD-ROM inclus (même si le logiciel peut automatiquement enregistrer une partie de son contenu sur votre console de jeu pendant son installation, en vue d'un fonctionnement plus efficace) ;
- (f) l'utilisation ou la copie du présent logiciel dans tout centre de jeux informatiques ou tout autre site de location ; à certaines conditions, le CONCÉDANT DE LICENCE peut offrir une convention d'utilisation sous licence distincte à votre site pour permettre l'utilisation commerciale du présent logiciel ;
- (g) la décompilation, le désassemblage ou toute autre modification du logiciel, en tout ou en partie ;
- (h) le retrait ou la modification de tout avis ou de toute étiquette stipulant les droits de propriété, à l'extérieur ou à l'intérieur du logiciel; et,
- (i) le transport, l'exportation ou la réexportation (directement ou indirectement) vers des pays où il est interdit de recevoir de tels logiciels en vertu soit des lois américaines en matière d'exportation, soit de réglementations afférentes ou en contrevention, de quelque façon que ce soit, desdites lois

ou réglementations qui peuvent être amendées de temps à autre.

### UTILITAIRES LOGICIELS

Le logiciel peut comprendre un dispositif de modification des niveaux de jeu ou d'autres outils, attributs ou composantes de même ordre (les « utilitaires logiciels ») qui vous permettent de concevoir ou personnaliser de nouveaux niveaux de jeu, ainsi que d'autres éléments relatifs au jeu à des fins d'usage personnel en rapport avec le présent logiciel (« composantes de jeu personnalisées »). Dans le cas où le logiciel comporte des utilitaires logiciels, l'utilisation de ces derniers est assujettie aux modalités et restrictions suivantes :

- (a) Toutes les composantes de jeu personnalisées que vous créez sont la propriété exclusive du CONCÉDANT DE LICENCE et (ou) de ses concédants (le cas échéant). Par les présentes, vous transférez, affectez ou cédez au CONCÉDANT DE LICENCE tous les droits, titres et intérêts dans et à l'égard des composantes de jeu personnalisées. Ainsi, le CONCÉDANT DE LICENCE et (ou) ses concédants autorisés peuvent utiliser, à quelque fin que ce soit, toute composante de jeu personnalisée dont vous pouvez disposer publiquement, y compris mais sans s'y limiter à des fins de publicité ou de promotion du logiciel ;
- (b) il vous est interdit d'utiliser à des fins commerciales les utilitaires logiciels et les composantes de jeu personnalisées que vous créez ou d'autoriser un tiers à le faire, y compris mais sans s'y limiter à des fins de distribution, concession, attribution de licence, location, vente ou encore d'exploiter, céder ou affecter la propriété de telles composantes de jeu personnalisées;
- (c) les composantes de jeu personnalisées doivent être distribuées à titre gratuit ; à certaines conditions, vous pouvez communiquer avec le CONCÉDANT DE LICENCE pour demander une licence d'exploitation commerciale desdites composantes que le CONCÉDANT DE LICENCE peut accorder ou rejeter à sa discrétion ;
- (d) les composantes de jeu personnalisées ne doivent pas comporter de modifications vers d'autres fichiers exécutables ;
- (e) les composantes de jeu personnalisées doivent être utilisées seules et peuvent être créées seulement pour utilisation exclusive avec la version du logiciel vendue dans le commerce de détail ;
- (f) les composantes de jeu personnalisées ne doivent contenir ni matériel diffamatoire ou illégal de quelque façon que ce soit, ni matériel choquant ou contrevenant aux droits de tout tiers en matière de respect de la vie privée ou de divulgation publique, ni marque commerciale, ni œuvre protégée par le droit d'auteur, ni autre forme de propriété d'un tiers (sans une licence valide) ; et
- (g) toutes les composantes de jeu personnalisées doivent inclure les crédits appropriés à leurs auteurs et reconnaissant que le CONCÉDANT DE LICENCE n'en est pas l'auteur, tout en ajoutant un libellé stipulant que : « CE MATÉRIEL N'EST PAS FABRIQUÉ, NI GARANTI, NI APPUYÉ PAR L'ÉDITEUR DE CE LOGICIEL OU SES AFFILIÉS. »

**GARANTIE LIMITÉE.** Le CONCÉDANT DE LICENCE garantit à l'acheteur original du présent produit que le support original sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de toute défectuosité de matériel et de main-d'œuvre, dans des circonstances d'utilisation normales, et ce, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si ce support est trouvé défectueux pendant la période de la garantie, le CONCÉDANT DE LICENCE convient de le remplacer, sans frais pour l'acheteur, à condition que le logiciel soit encore fabriqué par le CONCÉDANT DE LICENCE. Dans le cas où le logiciel en question n'est plus disponible, le CONCÉDANT DE LICENCE se réserve le droit de lui substituer un programme semblable de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement original du logiciel fourni par le CONCÉDANT DE LICENCE et ne couvre pas l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est déclarée nulle si les défectuosités sont causées par un usage abusif, de mauvais traitements ou la négligence. Toute garantie implicite requise par la loi est expressément limitée à la période susmentionnée de quatre-vingt-dix (90) jours.

À l'exception de l'énoncé précédent, la présente garantie remplace toute autre garantie, orale ou écrite, explicite ou implicite, y compris toute autre garantie relative à la qualité marchande, à la convenance à des fins particulières ou à l'interdiction de la contrefaçon et le CONCÉDANT DE LICENCE n'est lié par aucune autre déclaration ou garantie, quelle qu'en soit la forme.

Lorsque vous retournez le logiciel assujetti à la garantie limitée susmentionnée, veuillez envoyer seulement le logiciel original au CONCÉDANT DE LICENCE à l'adresse indiquée plus bas, en fournissant votre nom et l'adresse de retour, une photocopie de votre reçu de caisse daté et un court texte décrivant la défectuosité du logiciel et le système utilisé pour le faire fonctionner.

LE CONCÉDANT DE LICENCE NE SE TIENT RESPONSABLE D'AUCUN DOMMAGE PARTICULIER, ACCIDENTEL ET (OU) ACCESSOIRE, DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATÉRIELS, LES PERTES COMMERCIALES, LA PANNE OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT D'UN ORDINATEUR ET, DANS TOUTE LA MESURE PRÉVUE PAR LA LOI, LES BLESSURES, MÊME SI LE CONCÉDANT DE LICENCE A ÉTÉ PRÉVENU DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DU CONCÉDANT DE LICENCE NE DÉPASSERA PAS LE COÛT RÉEL DE L'UTILISATION DU LOGICIEL. COMME CERTAINS ÉTATS ET CERTAINES PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE NI L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES, IL EST POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS PRÉVUES PLUS HAUT NE S'APPLIQUENT PAS À VOUS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS ACCORDE CERTAINS DROITS LÉGAUX, ET VOUS POURRIEZ AUSSI AVOIR D'AUTRES DROITS SUSCEPTIBLES DE VARIER D'UN ÉTAT ET D'UNE PROVINCE À L'AUTRE.

**RÉSILIATION.** Cette convention sera automatiquement résiliée si vous n'en respectez pas les modalités. Dans ce cas, vous devez détruire toutes les copies du logiciel et toutes ses composantes. Vous pouvez également résilier cette convention en détruisant le logiciel, les copies et reproductions qui en ont été faites ainsi qu'en supprimant le logiciel et en l'éliminant de façon permanente de tout serveur client ou ordinateur sur lequel il a été installé.

**DROITS RESTREINTS PAR LE GOUVERNEMENT DES ÉTATS-UNIS.** L'élaboration du logiciel et des documents accompagnateurs a été entièrement financée par des fonds privés et ils sont fournis à titre de « logiciel commercial » ou « logiciel d'utilisation restreinte ». L'utilisation, la reproduction ou la divulgation par le gouvernement des États-Unis ou un sous-traitant du gouvernement des États-Unis est soumise aux restrictions précisées à l'alinéa (c) (1) (ii) de la clause Rights in Technical Data and Computer Software (DFARS 252.227-7013) ou aux alinéas (c) (1) et (2) de la clause Commercial Computer Software Restricted Rights (FAR 52.227-19), selon le cas. L'entrepreneur-fabricant est le CONCÉDANT DE LICENCE à l'adresse figurant plus bas.

**RECOURS ÉQUITABLES.** Par la présente, vous convenez que si les modalités de cette convention ne sont pas précisément exécutées, le CONCÉDANT DE LICENCE subira des torts irréparables. Vous convenez également qu'en ce cas, le CONCÉDANT DE LICENCE a le droit, sans fournir de cautionnement, nantissement ou preuve de dommages, de se prévaloir de tout recours équitable relativement à la présente convention, en plus de tout autre recours dont il peut disposer.

**INDEMNITÉ.** En vertu des dispositions de cette convention, vous convenez d'indemniser le CONCÉDANT DE LICENCE, ses partenaires, concédants, affiliés, entrepreneurs, officiers, directeurs, employés et agents, de défendre leurs intérêts et de les garder indemnes des dommages, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes ou de votre défaut d'agir en votre qualité d'utilisateur du présent logiciel.

**DIVERS.** Cette convention constitue la convention intégrale relative à la licence agréée entre les parties et elle remplace toute autre convention ou déclaration antérieure entre les parties. La convention peut être amendée uniquement par un texte écrit, exécuté par les deux parties. Si pour quelque raison que ce soit, une disposition de cette convention ne peut être exécutée, la disposition en question doit être modifiée dans la mesure nécessaire pour la rendre exécutoire, sans cependant affecter les autres dispositions de la présente convention. Cette convention doit être interprétée en vertu de la législation de New York telle qu'elle s'applique en matière de conventions entre résidents de New York, conclues et exécutées dans les limites de New York, sauf si elles relèvent de la législation fédérale américaine et vous convenez de la juridiction exclusive des tribunaux étatiques et fédéraux de New York, État de New York.

POUR TOUTE QUESTION AU SUJET DE CETTE LICENCE, COMMUNIQUER PAR ÉCRIT AVEC 2K SPORTS, 575 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

#### **Soutien technique/service**

Pour toute autre assistance technique, y compris les services de dépannage, veuillez communiquer avec 2K Sports Games :

- site Web ..... <http://2Kgames.com>
- courriel ..... [customerservice@2Kgames.com](mailto:customerservice@2Kgames.com)
- téléphone ..... 1-415-507-7750

Développé par Kush Games. ©2005 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 ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. NHL et l'écusson NHL sont des marques déposées de la National Hockey League. Tous les logos et marques de la NHL et logos et marques d'équipes contenus aux présentes sont la propriété de la NHL et de leurs équipes respectives et ne peuvent être reproduits sans le consentement préalable de NHL Enterprises, L.P. © 2005. Tous droits réservés. Produit offert sous licence officielle de la National Hockey League. © NHLPA. NHL 2K6 est un produit offert sous licence officielle de la NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association et le logo NHLPA sont des marques de commerce de la NHLPA et sont utilisés sous licence par Take-Two Interactive Software, Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox Live, le logo Live, et le logo Xbox sont des marques déposées ou commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et (ou) dans d'autres pays et sont utilisés sous licence de Microsoft.