



BlindSquirrel
GAMES





AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de Xbox One^{MC} ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

TABLE DES MATIERES

Bienvenue à Columbia	2
Commandes	2
Démarrage.....	3
Niveaux de difficulté	3
Affichage tête haute	4
Aérotram	5
Grappe-ciel	6
Elizabeth.....	7
Armes	10
Toniques	12
Ennemis	15
Équipement.....	19
Distributeurs automatiques	19
Voxophones.....	20
Kinéoscopes	21
Crédits.....	22
Garantie limitée.....	37
Soutien au produit	40

DEWITT—
BRING US THE
GIRL AND WIPE
AWAY THE DEBT
THIS IS YOUR
LAST CHANCE!

BIENVENUE À COLUMBIA!

« Qu'est-ce que Columbia si ce n'est une autre arche, pour une autre ère? »

— Z.H. COMSTOCK, Le Grand Prophète

Année 1912. Vous incarnez Booker DeWitt, ancien détective de Pinkerton, endetté jusqu'au cou et contraint d'accepter un dernier job... Vous devez vous rendre dans la mystérieuse ville de Columbia pour y trouver une jeune femme et la ramener saine et sauve à New York City.

COMMANDES

REMARQUE : d'autres configurations de commandes sont disponibles via le menu des options.



CONFIGURATION PAR DÉFAUT: SUR L'AÉROTRAM :

- ① - Vitesse
- 🔒 - Verrouiller cible
- 🔴 - Marche arrière
- 🟢 - Frapper
- 🟢 - Retour au sol

* Les sticks droit et gauche vous permettent de parcourir le menu circulaire des Toniques.

REMARQUE : D'autres configurations sont disponibles dans le menu Options.

DÉMARRAGE

JOUER – Cette option vous permet de démarrer une nouvelle partie (New Game), de continuer une partie sauvegardée (Continue) ou de charger un chapitre (Load Chapter).

OPTIONS - Ici, vous pouvez personnaliser le jeu à votre guise grâce aux nombreux réglages possibles.

CONTENU ADDITIONNEL – Ici, vous accédez aux nouveaux contenus supplémentaires pour y jouer.

CRÉDITS - Consultez les noms des membres de l'équipe qui a développé *BioShock Infinite*.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

BioShock Infinite propose quatre niveaux de difficulté que vous pouvez sélectionner en plein jeu depuis le menu Options. Remarque : modifier la difficulté pendant la partie est susceptible d'influer sur l'attribution des trophées.

FACILE – Si vous n'avez pas une grande habitude des FPS, il serait judicieux de commencer par là.

NORMAL - Si vous avez déjà joué à des FPS et que vous connaissez les principes de base de ce type de jeu, ce mode devrait vous convenir.

DIFFICILE - Si vous êtes un vétéran des FPS et que vous aimez les défis, choisissez ce mode.

MODE 1999 - Réservé aux joueurs les plus chevronnés, ce mode mettra vos capacités à très rude épreuve (avant de pouvoir relever ce défi, vous devez terminer le jeu ou entrer un code secret).

AFFICHAGE TÊTE HAUTE



1. INDICATEUR DE SANTÉ/BOUCHIER – La barre rouge indique votre niveau de santé actuel, et la barre jaune, la puissance de votre bouclier (remarque : votre égide énergétique se rematérialise progressivement lorsque vous n'avez pas subi de dégâts depuis quelques secondes. Pour régénérer votre santé, vous devez utiliser des trousseaux de premiers soins).

2. TONIQUE SÉLECTIONNÉ – L'icône au premier plan représente le tonique actuellement sélectionné, alors que l'icône au second plan indique le tonique auquel vous pouvez accéder rapidement (pour sélectionner un autre tonique, voir le menu circulaire des Toniques).

3. INDICATEUR DE SEL – La barre bleue indique la quantité de sel dont vous disposez (remarque : le sel alimente les toniques). Chaque graduation représente une utilisation de tonique.

4. ARME SÉLECTIONNÉE – L'icône au premier plan représente l'arme sélectionnée, alors que l'icône au second plan indique l'arme dont vous pouvez rapidement vous munir.

5. MUNITIONS – Le chiffre sur la gauche indique le nombre de fois que vous pouvez tirer avant de devoir recharger votre arme. Le chiffre sur la droite représente le nombre de tirs dont

vous disposez en réserve.

6. RÉTICULE – Indique l'endroit que vous visez.

7. INDICATEUR DE DÉGÂTS – Cette barre affiche le niveau de santé de votre ennemi.

OBJECTIF ACTUEL

Vous avez oublié ce que vous deviez faire? Appuyez simplement sur  pour vous rafraîchir la mémoire.

Si vous êtes perdu, n'hésitez pas à utiliser la navigation virtuelle  qui vous indique le chemin à suivre pour atteindre votre prochain objectif.

AÉROTRAM



Initialement construit pour assurer le transport et la livraison des cargaisons, cet aérofrêt est rapidement devenu un moyen pour les jeunes de se donner des sensations fortes. À mesure que la rivalité entre les diverses factions de Columbia s'est intensifiée, ces structures vertigineuses ont progressivement joué un rôle de plus en plus prépondérant lors d'échauffourées toujours plus violentes.

Libre à vous d'utiliser cet enchevêtrement de rails célestes pour semer vos adversaires ou les prendre à revers, esquiver les projectiles ou encore atteindre divers endroits difficiles d'accès. Lorsque vous êtes suspendu à un Aérotram, vous êtes moins facile à abattre, et vos tirs sont beaucoup plus précis en mode Visée à l'épaule (maintenir .

GRAPPE-CIEL



COMMANDES

S'accrocher – Pour vous suspendre à un aérotram lorsque vous êtes au sol, visez le rail souhaité tout en vous en approchant suffisamment pour que l'invite  s'affiche, puis appuyez sur .

Vitesse – Utilisez  pour accélérer/décélérer.

Marche arrière – Appuyez sur  pour changer de direction.

Sauter – Pour bondir d'un aérotram à un autre, visez le rail souhaité tout en vous en approchant suffisamment pour que l'invite  s'affiche, puis appuyez sur .

Retour au sol – Pour revenir sur la terre ferme, visez le sol, puis rapprochez-vous-en pour que l'invite  s'affiche.

Le grappe-ciel vous permet non seulement de vous suspendre à l'aérotram pour vous y déplacer à une vitesse aveuglante, mais également d'exécuter des attaques spéciales :

Mêlée dévastatrice – Appuyez sur **Y** lorsque vous êtes sur la terre ferme.

Coup de grâce – Lorsque vous êtes sur le sol, maintenez **Y** quand la santé d'un ennemi est suffisamment faible (un crâne (☠) apparaît au-dessus de la tête de l'adversaire).

Frappe aérienne – Lorsque vous êtes accroché à l'aérotram, appuyez sur **A** pour plonger directement sur l'ennemi ciblé.

Frappe déstabilisante – Lorsque vous êtes accroché à l'aérotram, ciblez un ennemi également suspendu, puis appuyez sur **A** pour le faire tomber dans le vide.

ELIZABETH

Depuis l'enfance, Elizabeth est emprisonnée à Columbia, sur Monument Island. Appelée « L'Enfant miracle » et « L'Agneau » par les habitants de la mégapole céleste, cette jeune femme représente l'une des plus grandes énigmes de la ville.

TROUVER DU MATÉRIEL

Lors de votre périple, Elizabeth fouillera les environs à la recherche de divers objets. Il en existe quatre types : **argent**, **sel**, **munitions** et **trousses de soins**. Lorsque la jeune femme aura déniché quelque chose dont vous aurez besoin, elle vous proposera de vous le lancer. Appuyez alors simplement sur **X** quand vous y serez invité.

CROCHETAGE

À Columbia, de nombreux objets intéressants sont sous clé... enfin cachés derrière des portes solidement fermées, pour être plus précis. Si vous possédez suffisamment de crochets, demandez donc à Elizabeth de faire appel à ses talents de



cambricoleuse... Visez une serrure, approchez-vous-en suffisamment pour que l'invite  s'affiche, puis appuyez sur .



NOTE

- Vous trouverez des crochets aux quatre coins de Columbia et dans certains distributeurs Dollar Bill.
- Selon les serrures, il faut plus ou moins de crochets.

OUVRIR DES FAILLES

Les failles sont des fissures spatio-temporelles. Non seulement Elizabeth possède la capacité de générer des déchirures dans l'espace-temps, mais elle peut également s'y engouffrer pour récupérer des objets susceptibles de vous aider à mener à bien votre mission.

IL EXISTE TROIS CATÉGORIES DE FAILLES :

RESSOURCES – Ces failles permettent d'accéder à du matériel supplémentaire (par ex. : un tonneau rempli de fusils « sniper », une caisse de trousse de soins ou un distributeur automatique).

STRUCTURE – Ces failles permettent de s'emparer d'artefacts pouvant altérer l'architecture d'un lieu (par ex. : un gros crochet pour atteindre des zones en altitude ou un mur pour vous abriter pendant le combat).

OFFENSIF – Ces failles permettent d'obtenir des engins de guerre qui vous épauleront et mèneront la vie dure à vos adversaires (par ex. : une tourelle automatique ou une bobine Tesla qui électrocute vos ennemis).



Bien que chaque faille présente des avantages, il n'est possible d'en ouvrir qu'une à la fois. Pour demander à Elizabeth de faire appel à ce pouvoir surnaturel, visez une fissure spatiotemporelle tout en vous en approchant suffisamment pour que l'invite  s'affiche, puis appuyez sur  et maintenez enfoncé.

ARMES

À Columbia, le combat est un défi constant! Pour survivre, vous devrez apprendre de nombreuses stratégies et être capable de les appliquer. Voici quelques conseils qui vous mettront le pied à l'étrier :

Il est important de savoir quand « foncer dans le tas » et quand prendre son temps.

Pour utiliser la visée à l'épaule, appuyez simplement sur . Vous vous déplacerez plus lentement et ferez preuve d'une précision supérieure.

Il n'est possible de porter que deux armes à la fois, alors choisissez judicieusement de manière à être toujours équipé de l'arsenal le mieux adapté à la situation.

Pour passer d'une arme à la suivante, il suffit d'appuyer brièvement sur .

Vous pouvez acheter des munitions au distributeur Dollar Bill, ou en trouver au sein de l'environnement, dans des conteneurs ou sur des cadavres.

Chaque arme peut être modifiée 4 fois. Ces améliorations sont disponibles au distributeur Minute Man's Armory.

L'ARSENAL QUE VOUS POUVEZ TROUVER À COLUMBIA :



CINGLANT (Pistolet) – Adapté aux joueurs précis et à la gâchette rapide.

TRIPLE R (Mitrailleur) – Cadence de tir incroyablement élevée, mais arme peu précise de loin.

VOX TRIPLE R (Fusil à répétition) – Inflige plus de dégâts que la variante des Fondateurs, mais moins précis. La capacité du chargeur et la réserve sont également inférieures.



CEÏL DE LYNX (Fusil à lunette) – Tire une balle unique. Grande précision et puissance redoutable.

NETTOYEUR (Fusil à pompe) – Chaque tir inflige des dégâts dévastateurs. Précis uniquement à courte portée.



NETTOYEUR VOX POPULI (Surchauffeur) – Produit un effet incendiaire, mais la capacité du chargeur et la réserve sont inférieures à la variante des Fondateurs.





EXPLOSEUR (Lance-roquettes) – Tire un missile qui explose au contact.



HUNTSMAN (Carabine) – Confère une précision exceptionnelle grâce à sa mire métallique.



HUNTSMAN VOX POPULI (Arme à rafales) – Inflige des dégâts plus importants mais s'avère moins précis que la variante des Fondateurs dont la capacité du chargeur est cependant inférieure.



APLATISSEUR (Canon portable) – Compense sa faible cadence de tir et la capacité limitée de son chargeur par une puissance de feu redoutable.



PIG (Pistolet explosif) – Tire des projectiles explosifs de petite taille. Cadence de tir élevée, mais inflige moins de dégâts que le lance-roquettes Barnstormer.



PIG VOX POPULI (Pluie de feu) – Inflige plus de dégâts que la variante des Fondateurs, mais sa réserve est inférieure.



POIVRIÈRE (Mitrailleuse lourde rotative) – Arme multi-canon rotationnels à la puissance de feu dévastatrice. Mécanisme de rotation relativement lent à atteindre sa vitesse d'exécution et impossibilité d'utiliser le mode Visée à l'épaule.



TONIQUE

« Une vie bercée par les Toniques est une vie pleine de bonheur! »

– Fink MFG Publicités



En combat, les toniques vous donnent l'avantage sur l'ennemi en vous conférant diverses capacités offensives :

Les toniques sont alimentés par du sel, que vous pouvez acheter au distributeur Dollar Bill, ou trouver dans des conteneurs ou sur des cadavres.

- Chaque tonique propose deux méthodes de tir tout aussi utiles l'une que l'autre.
- Appuyez brièvement sur **L3** pour ouvrir le feu.
- Maintenez **L3** et relâchez pour générer un tir plus puissant.
- Essayez de mélanger les toniques pour attaquer une même cible ou de les combiner avec les diverses caractéristiques de l'environnement (flaque d'eau, nappe de mazout, etc.).
- Impulsion est idéal pour attirer les ennemis dans des traquenards ou des dangers environnementaux.
- Prenez votre temps pour examiner le champ de bataille. Qui sait, vous pourriez utiliser un

tonique pour tendre un piège à l'adversaire avant d'ouvrir les hostilités.

- Bien qu'il soit possible de tirer lorsque vous êtes suspendu à un aérotram ou à un crochet, vous ne pouvez pas faire appel aux toniques.
- Vous pouvez faire évoluer chaque tonique deux fois.
- En plus d'influer sur les statistiques, les améliorations modifient les toniques du tout au tout.
- Les améliorations sont disponibles (moyennant finances) au distributeur Veni! Vidi! Vigors!
- Pour basculer sur n'importe lequel des deux toniques « accès rapide », appuyez brièvement sur **LB**.
- Pour sélectionner un autre tonique que vous avez obtenu, maintenez **LB** afin d'afficher le menu circulaire des toniques. Utilisez ensuite **○** pour mettre en surbrillance le tonique de votre choix.

LA GAMME DE TONIQUES CI-DESSOUS EST DISPONIBLE À COLUMBIA :

POSSESSION

APPUI BREF : modifie la manière dont les machines perçoivent l'environnement (une fois amélioré, influe sur les émotions des citoyens de Columbia) et les incite à attaquer quiconque vous veut du mal.

APPUI LONG : crée un piège de proximité.

NOTE

- Quand la Possession s'estompe, les humains se suicident et les machines possédées redeviennent hostiles envers vous.
- Utiliser Possession sur un distributeur génère de l'argent.
- Vous ne pouvez utiliser Possession que sur un humain ou une machine à la fois.



BAISER DU DIABLE

APPUI BREF : lance un projectile explosif.

APPUI LONG : pose un piège de proximité.

CORBEAUX MEURTRIERS

APPUI BREF : invoque une volée d'oiseaux qui paralyse les ennemis et leur inflige des dégâts.

APPUI LONG : pose un piège de proximité.





DÉFERLANTE

APPUI BREF : génère une onde de choc qui projette les ennemis dans les airs.

APPUI LONG : pose un piège de proximité.

ÉLECTROQUARTZ

APPUI BREF : génère des éclairs qui électrocutent votre cible et la paralysent.

APPUI LONG : pose un piège de proximité chargé en électricité.



IMPULSION

APPUI BREF : génère un puissant jet d'eau qui pousse violemment les ennemis en arrière.

APPUI LONG : génère des tentacules d'eau qui attirent vers vous les ennemis éloignés.

CHARGE

APPUI BREF : pour vous ruer sur les ennemis en leur infligeant une attaque de mêlée.

APPUI LONG : augmente les dégâts infligés par votre attaque de mêlée (plus vous maintenez longtemps, plus le choc de l'impact est important).



RETOUR À L'ENVOYEUR

APPUI BREF : génère un bouclier défensif spécial.

APPUI LONG : génère un bouclier qui absorbe les dégâts, puis projette une mine collante (plus les dégâts absorbés par le bouclier sont importants, plus les dégâts que la mine inflige aux ennemis sont élevés).

ENNEMIS

À Columbia, les ennemis font appel à un large éventail d'armes, de toniques et d'attaques spéciales pour mener la vie dure à Booker.

Les ennemis peuvent être insensibles à certaines attaques et particulièrement sensibles à d'autres. Expérimentez avec chaque arme et tonique pour trouver le point faible de vos adversaires.

Divers ennemis sont très vulnérables lorsque vous ciblez une partie clé de leurs corps. Par exemple, les engrenages fixés à l'arrière des Patriotes motorisés, le caisson en verre abritant le cœur du Handyman et le réservoir accroché dans le dos du Pyromane.

VOICI LES ENNEMIS QUI VOUS ATTENDENT :

ENNEMIS STANDARD

Même les ennemis de base peuvent s'avérer difficiles à éliminer.

LES FONDATEURS - Les adeptes du Père Comstock sont tout aussi nombreux que divers : on y trouve des civils, des gardiens, des policiers ou encore des troupes aériennes d'élite. Ils utilisent des armes de toute sorte, de la matraque au fusil à lunette.

LA VOX POPULI - Les rebelles de Columbia sont faciles à repérer.

Vêtus de rouge de pied en cap, ils sont équipés d'un arsenal standard ainsi que des variantes particulièrement redoutables de la mitrailleuse Triple R, du fusil à pompe Nettoyeur et de la carabine Huntsman.

ENNEMIS REDOUTABLES

Quand vous croisez le fer avec l'un de ces ennemis, vous pouvez vous préparer à livrer un combat acharné!





LA BÊTE - Cet adversaire est équipé d'une lourde armure et du Pig (arme dévastatrice qui tire des obus explosifs). D'apparence différente, la variante Vox de la Bête est armée d'un Pig Vox Populi (alias Pluie de flammes).

LE HANDYMAN - Jadis, ce mastodonte n'était ni plus ni moins qu'un homme dévoré par un cancer incurable. À Columbia, les scientifiques ont purgé son corps ravagé en en arrachant la chair gangrenée et en la remplaçant par une mécanique dernier cri. Plus puissant et plus rapide, le Handyman incarne à lui tout seul le summum de l'ingéniosité des têtes pensantes de Columbia.

Polyvalente, cette créature possède des capacités impressionnantes! Elle peut :

- Atteindre des vitesses phénoménales en

un clin d'œil.

- Sauter sur les parois des bâtiments.

- Empoigner des citoyens (vivants ou morts) et les projeter dans les airs.

- Lancer des sphères foudroyantes capables de vous faire lâcher prise lorsque vous vous êtes suspendu à un crochet.

- Électrifier un aérotram pour vous contraindre à regagner la terre ferme.

- Littéralement broyer ses adversaires.

- Il existe d'autres variantes du Handyman, dont seule l'apparence est différente.



LE PATRIOTE MOTORISÉ - Redoutable, mais lent, cet automate est armé de la surpuissante mitrailleuse lourde rotative Poivrière. Quand il ne sème pas la mort et le chaos, ce robot consacre son temps à divertir les badauds en récitant des poésies préenregistrées. Il existe plusieurs variantes de cette créature mécanique, mais seule leur apparence diffère.

LE CORBEAU - Condamnés à transporter le cercueil de Lady Comstock dont ils n'ont pu prévenir le décès, ces adeptes de l'illustre défunte peuvent se transformer en volée d'oiseaux pour éviter tout dégât lorsqu'ils se déplacent. Il existe d'autres variantes de ce garde d'élite, mais seule leur apparence diffère.



LE PYROMANE - Enfermé dans un scaphandre hermétique qui embrase sa chair meurtrie, ce pèlerin expie ses péchés en vivant continuellement dans d'horribles souffrances. Il n'hésite pas à attaquer à l'aide du tonique Baisers du diable et, lorsqu'il est sur le point de passer de vie à trépas, le Pyromane se rue sur son adversaire avant d'exploser. Il existe des variantes Fondateurs et Vox du Pyromane, mais seule leur apparence diffère.



LE MUTIQUE - Aveugle depuis l'enfance et contraint de porter un masque de fer, cet être abominable est sensible au moindre bruit et pousse un hurlement effroyable lorsqu'il est en détresse.



AUTOMATE DE SÉCURITÉ (UNITÉ DE BASE)



Bien que ces automates ne soient pas aussi redoutables que le Patriote motorisé, ils sauront vous mettre des bâtons dans les roues si vous bataillez déjà avec d'autres ennemis.

CANON AUTOMATIQUE – Tourelle de sécurité stationnaire équipée de la mitrailleuse Triple R.

LANCE-ROQUETTES AUTOMATIQUE – Tourelle de sécurité stationnaire équipée du lance-roquettes Exploseur.

DIPTÈRE – Tourelle de sécurité aérienne équipée de ballons et d'une hélice, et armée de la mitrailleuse Triple R.

ÉQUIPEMENT

Jouant un rôle primordial dans la personnalisation et l'évolution de votre alter ego virtuel, l'équipement fait référence à des vêtements spéciaux qui, une fois que vous les portez, améliorent vos capacités ou vous en confèrent de nouvelles.

Vous trouverez ces habits très particuliers dans des paquets-cadeaux (et ce, n'importe où dans Columbia) soit dans des endroits clés soit après avoir terrassé de puissants ennemis.

Il existe 4 types de pièces d'équipement : **chapeau, chemise, pantalon et chaussures**. Il n'est possible de placer qu'une seule pièce d'équipement par créneau correspondant.

Lorsque vous dénicher une pièce d'équipement, vous pouvez la ranger directement dans votre inventaire, la comparer à celle qui se trouve dans le créneau approprié ou vous en équiper (ce qui remplacera la pièce d'équipement que vous possédiez déjà dans ce créneau).

Pour afficher les diverses pièces d'équipement et les porter, utilisez  et accédez au menu Gear.

DISTRIBUTEURS AUTOMATIQUES

Il existe trois types de distributeurs automatiques qui fournissent les améliorations et ressources nécessaires pour mener à bien votre mission.

DOLLAR BILL – Propose des ressources de base, notamment des munitions, des packs de santé et des fioles de sel.

VENI! VIDI! VIGORS! – Propose des améliorations pour rendre vos toniques encore plus puissants.

L'ARMURERIE DU MINUTEMAN – Propose des améliorations pour modifier les capacités de vos armes.



Pour acheter des armes, il vous faut des Aigles d'argent, la monnaie de Columbia. Vous en trouverez sur des cadavres, dans des conteneurs, et disséminés ici et là partout en ville.

Appuyez sur  pour fouiller des caisses et des dépouilles mortelles, ou pour ramasser des pièces ou des bourses.

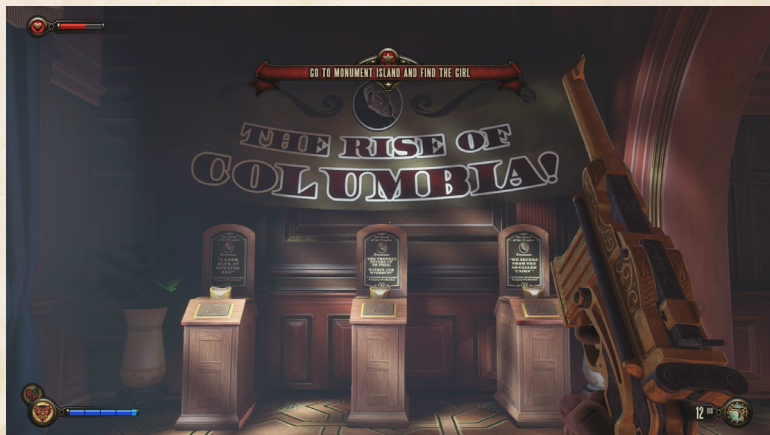
VOXOPHONES

Des dispositifs d'enregistrement personnels, également appelés Voxophones, sont répandus aux quatre coins de la ville de Columbia. Susceptibles de fournir des renseignements supplémentaires sur les événements qui ont façonné l'Histoire de Columbia, ces journaux audio peuvent vous aider à percer les nombreux mystères de cette mégapole céleste.

Les Voxophones s'activent automatiquement dès que vous vous en emparez; vous pouvez toutefois les écouter ultérieurement à l'aide de  ou depuis le menu Voxophones de .



KINÉTOSCOPES



Ces dispositifs vidéo proposent des courts-métrages sur divers sujets, notamment la vie quotidienne à Columbia, les derniers grands titres, les moments historiques qui ont marqué la ville et bien plus encore. Regardez et cultivez-vous.

IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Scénariste principal et directeur créatif
Rod Fergusson V.-p. délégué, Développement
Leonie Manshanden V.-p., Relations entre les studios
Adrian Murphy Production sénior, Projet

ÉQUIPE ARTISTIQUE

Scott Sinclair Directeur artistique
Shawn Robertson Directeur, Animation

ANIMATION

Grant Chang Animateur principal
Matt Boehm Animateur
Jim Christopher Animateur
Jon Mangagil Animateur
Pete Paquette Animateur
Shamil Rasizade Animateur

ANIMATION TECHNIQUE

Jeremy Carson Animateur technique principal
Ian Davis Manipulateur/Animateur technique
Gwen Frey Animateur technique sénior

MODELAGE DES OBJETS 3D

Calen Brait Modeleur principal
Chad King Infographiste sénior
Paul Presley Infographiste
Laura Zimmermann Infographiste

ART CONCEPTUEL

Jorge Lacera Infographiste principal, Conception
Mauricio Tejerina Infographiste, Conception
Robb Waters Infographiste, Conception

INFOGRAPHIE PERSONNAGES

Gavin Goulden Infographiste principal, Personnages
Adam Bolton Infographiste, Personnages

EFFETS ET SCRIPTS NARRATIFS

Stephen Alexander Infographiste principal, Effets
Jeremy Griffith Infographiste, Effets
Kyle Williams Infographiste, Scènes narratives

INFOGRAPHIE, ENVIRONNEMENT

Jamie McNulty Infographiste principal, Environnements
Steve Allen Construction principale des niveaux
Charles Bradbury Construction des niveaux
Frank DaPonte Construction des niveaux

Scott Duquette Infographiste sénior, Environnements
John Fuhrer Construction des niveaux, Associé
Dan Keating Construction des niveaux
Murray Kraft Construction des niveaux
Chad LaClair Construction des niveaux
Brian McNett Construction des niveaux
Mike Snight Construction des niveaux, Technicien sénior

INFOGRAPHIE TECHNIQUE

Spencer Luebbert Infographiste technique

ÉQUIPE DE CONCEPTION

CONCEPTION DES NIVEAUX

Forrest Dowling Concepteur principal des niveaux
Andres Elias Gonzalez Tahhan Concepteur principal des combats
Elisabeth Beinke Concepteur des niveaux
Shawn Elliott Concepteur des niveaux
Paul Green Concepteur sénior des niveaux
Patrick Haslow Concepteur des niveaux
Amanda Jeffrey Concepteur des niveaux
Steve Lee Concepteur des niveaux
Albert Meranda Concepteur sénior des niveaux
Jason Mojica Concepteur des niveaux
Seth Rosen Concepteur associé des niveaux
Francois Roughol Concepteur sénior des niveaux
James Selen Concepteur des niveaux

CONCEPTION DES SYSTÈMES

Adrian Balanon Concepteur principal des systèmes
Adnan Chatriwala Concepteur associé des systèmes
Alexx Kay Concepteur associé des systèmes
Sean Madigan Concepteur sénior des systèmes
Steve McNally Concepteur sénior des systèmes
Justin Sonnekalb Concepteur des systèmes

SCÉNARIO

Jordan Thomas Scénariste sénior
Kristina Drzaic Coordinatrice, Narration et Doublages
Drew Holmes Scénariste
Joe Fielder Scénariste
Andrew Mitchell Assistant, Coordination scénario

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Elena Siegman Productrice sénior, Marketing
Mike Syrnnyk Producteur
James Edwards Producteur associé

Ashley Hoey Productrice assistante
Sophie Mackey Productrice assistante
Don Roy Producteur associé principal
Sarah Rosa Productrice associée
Nicole Sandoval Productrice associée
Mike Soden Producteur assistant

ÉQUIPE DE PROGRAMMATION

Christopher Kline Direction technique
PROGRAMMATION, JOUABILITÉ

John Abercrombie Programmeur principal, Jouabilité
Tim Austin Programmeur, Jouabilité
Matt Helbig Programmeur, Jouabilité
Erik Irland Programmeur sénior, Jouabilité
Dan Kaplan Programmeur, Jouabilité
Shane Mathews Programmeur, Jouabilité
Iskander Umarov Programmeur, IA
Nick Raines Programmeur, IA
Arun Rao Programmeur, IA
Dan Scholten Programmeur, Jouabilité
Dustin Vertrees Programmeur, Animation

PROGRAMMATION TECHNIQUE

Steve Ellmore Ingénieur technique principal
Dan Amato Programmeur technique
Steve Anichini Programmeur principal, Graphismes
Jamie Culpou Programmeur technique
Michael Kraack Programmeur technique
Jeremy Lerner Programmeur technique
Doug Marien Programmeur dorsal principal
Kristofel Munson Programmeur technique sénior
Ian Pilipski Programmeur technique sénior

ÉQUIPE AUDIO

Scott Haraldsen Responsable, Audio
Pat Balthrop Directeur, Audio
Jim Bonney Directeur musical
Dan Costello Script, Doublages
Chris Duffey Script, Doublages
Jonathan Grover Concepteur associé, Audio technique
Dan Johnson Script, Doublages
Katie Lafaw Script, Doublages
Jonathan Rubinger Assistant, Doublages et localisation
Jeff Seamster Concepteur sénior, Audio

ÉQUIPE, INTERFACE UTILISATEUR

Kate Baxter Programmeuse, IU
Joshua M. Davis Concepteur, Expérience utilisateur
David Fox Programmeur, IU

Michael Swiderek Infographiste, IU

ASSURANCE QUALITÉ

Robert Tzong Directeur, AQ
Amanda Cosmos Responsable, AQ
Todd Raffray Responsable, AQ
Tara Voelker Responsable, AQ
Christopher Alberto Testeur sénior, AQ
Jim Beals Testeur sénior, AQ
Bill Fryer Testeur sénior, AQ

TESTEURS, AQ

Tim Ahern
Kyle Allison
Jeremy Almeida
Dan Beaulieu
Elizabeth Bergeron
Josh Bjornson
Tyler Caraway
Adam Cohen
Raymond Corsetti
Edmund Dubois
Charles Dworetz
Jonny Fawcett
Chris Fidalgo
Gage Hackford
Andrew Howard
Amy Keating
Patrick Knight
Cassandra Lease
Joshua Luther
Austin Maestre
Mike McCullough
Yu Heng Mo
Chris Moore
Shelly Njoo
Glenn A. Palmer
Lorry Rocha
Alex Skokel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Manager, Marketing interactif
Zoë Brookes Concepteur graphique

Bill Gardner Spécialiste, Expérience utilisateur
Ratana Huot Évangéliste, Jeu en ligne
Jesse Kearns Responsable associé, Marque
Dylan Schmidt Stagiaire, Marketing
Keith Shetler Spécialiste, Multimédia
Michelle Sinclair Consultante, Expérience utilisateur

OPÉRATIONS STUDIO

Tracy Ryan Directrice, Ressources humaines
Alexis Yilmaz Coordinateur RH
Shane Smith Directeur, Service informatique
Trevor Chapin Administrateur associé, Systèmes
Ray Holbrook Administrateur, Systèmes
Rob King Ingénieur, Systèmes
Matthew Krawczyk Développeur, Technologie Internet
Jonathan LoPorto Manager, Opérations
Kayla Belmore Assistante administrative de Rod Fergusson
Aisha Coston Assistante administrative
Ashlee Flagg Assistante déléguée de Ken Levine
Tim Sivret Coordinateur, Équipements

DISTRIBUTION

Troy Baker Booker DeWitt
Courtnee Draper Elizabeth (Voix)
Heather Gordon Elizabeth (MoCap)
Kiff VandenHuevel Zachary Hale Comstock
Laura Bailey Lady Comstock
Kimberly D. Brooks Daisy Fitzroy (Voix)
Lyndsy Kail Daisy Fitzroy (MoCap)
Oliver Vaquer Robert Lutece (Voix)
Ray Carbonel Robert Lutece (MoCap)
Jennifer Hale Rosalind Lutece (Voix)
Lyndsy Kail Rosalind Lutece (MoCap)
Bill Lobley Jeremiah Fink
Keith Szarabajka Cornelius Slate

GROUPE DOUBLEURS

Steve Blum
Anthony Brophy
T.C. Carson
Vic Chao
Erin Cole
Dioni Michelle Collins
Jesse Corti
Roger Cross
Joey D'Auria
Stephanie D'Abruzzo
Greg Ellis
Robin Atkin Downes

Daheli Hall
Brad Grusnick
Scott Holst
Richard Herd
Brian Kimmel
Neil Kaplan
Matthew Yang King
Arif S. Kinchen
Yuri Lowenthal
Misty Lee
Jim Meskimen
Tess Masters
Philip Moon
Mimi Michaels
Elle Newlands
Masasa Moyo
Dina Pearlman
Liam O'Brien
Amanda Philipson
Patrick Pinney
Brent Popolizio
Sam Riegel
Cindy Robinson
Lori Rom
Jeff Seamster
T. Ryder Smith
Spike Spencer
April Stewart
Mark Allan Stewart
Kaiji Tang
Faruq Tauheed
Oliver Vaquer
Gwendoline Yeo
Kevin Yamada
Patti Yasutake
Catherine Zambri

CASCADES ET CAPTURES DE MOUVEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Courtney Adair
Joey Armstrong
Nick Bishop
Cameron Crook
Erica Denning
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Sasha de Guzman
Jennifer Heinser
Sharon Her

Michael Howard

Winnie Hsieh

Nicole Hunter

Matt Jackson

Marcy Lee

Shawna-Mara Kaia Lee

Kamasu Livingston

Edwin Li

Jon Mangagil

Christina Lowery

Amanda McKamey

Anton Maslennikov

Jose Montesinos

Kirill Mikhaylov

Steve Park

Kurt Osiander

Sari Sabella

Dennis Ruel

Andy Strong

Aaron Teixeira

Anthony Tominia

Paulette Trinh

Mike Wang

Bryce Wang

Cais Wang

Neely Wang

Brad Whelan

Maria Zamaniego

2K AUSTRALIE

ÉQUIPE ARTISTIQUE

Lorne Brooks Animateur principal

Christian Martinez Architecte principal des niveaux

Jamie O'Toole Infographiste principal

Chris Chaproniere Infographiste, Conception

Mark Comedoy Animateur sénior

Stefan Doetschel Architecte sénior des niveaux

Brendan George Infographiste sénior, Personnages

Darren Hatton Infographiste, Environnements

James Sharpe Infographiste sénior, Effets

Cory Spooner Infographiste technique

ÉQUIPE DE CONCEPTION

Jonathan Pelling Directeur créatif

Geoff Field Concepteur principal des niveaux

Chris Garnier Concepteur sénior des niveaux

Andrew 'Ant' Orman Concepteur sénior

Ewyn Shuley Concepteur sénior

ÉQUIPE DE PROGRAMMATION

Adam Boyle Direction technique

Adam Bryant Programmeur sénior, Moteur

Weicheng Fang Programmeur sénior, Moteur

Chris Fowler Programmeur sénior, Jouabilité

Paul Geerts Programmeur sénior, Graphismes

Sam Lee Programmeur dorsal

Michelle McPartland Programmeur, IA

Neil Richardson Programmeur, Moteur

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Joel Eschler Producteur associé

ÉQUIPE AUDIO

Justin Mullins Concepteur principal, Audio

Des Shore Concepteur, Audio

ÉQUIPE, INTERFACE UTILISATEUR

John-Paul Jones Infographiste sénior, IU

OPÉRATIONS STUDIO

Anthony Lawrence Directeur général du studio

Gareth Walters Manager, Système ITC

Callan O'Donohoe Administrateur, Systèmes

Clarrissa Jamali Manager, Développement commercial

ASSURANCE QUALITÉ

Steve Wenham Coordinateur AQ

Andrew Downing Testeur, AQ

DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRE

ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE

Steve Bodnar

Lydia Hall

Kevin Worth

Nick Taylor

Sean Danyi

Colin Knueppel

David Peng

Jack Ebensteiner

John Beauchemin

ADIA Digital Art Co., LTD.

John Malaska

Liquid Development

2K China

Virtuos

Plastic Wax

GRAPHISMES SUPPLÉMENTAIRES

Nate Wells
Streamline Studios
Tyler West
Shaddy Safadi
Exis, LLC
Claire Hummel
Dan Milligan
Simeon Wilkins

ANIMATIONS TECHNIQUES SUPPLÉMENTAIRES

Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE

Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

CONSTRUCTION SUPPLÉMENTAIRE DES NIVEAUX

Tuan Tran

MODELAGE SUPPLÉMENTAIRE

Jeremy Brown
Tristan Kernagis
Bridget McCarthy
Hung Nguyen
Randy Redtzke
Trystan Snodgrass
Joshua Stubbles
Ash Welch

SCRIPT NARRATIF SUPPLÉMENTAIRE

Jeremy Baldwin

PRODUCTION EXÉCUTIVE SUPPLÉMENTAIRE

Timothy Gerritsen

PRODUCTION SUPPLÉMENTAIRE

Jennie Morse
Kyle Allard

Rich Pelletier

PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRE

Ian Bond
David Beswick
Matt Campbell
Mike Bowman
Matthew Fawcett
Ben Driehuis
Kevin Guran
Dave Forrest
Kyle Hayward
Qin Hu
Richard Jobling
Jesse Johnson
Damian Isla
Jeffrey Joyce
Chris Keyser
Darren Lafreniere
Paul MacArthur
Daniel Lamb
Iain McManus
Andrew Massari
Luke Mordarski
Nate Mefford
Jason Neal
Mathi Nagarajan
John Plou
Giovanni Pasteris
Dan Roberts
Jason Richardson
Brian Rouleau
Daniel Selnick
Joseph Simons
Ryan Smith
Mark Wesley
Mike Winfield
Darryl Wisner
Rowan Wyborn

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

Simon Amarasingham
Kemal Amarasingham
Brett Aptiz
Nathan Berla-Shulock
Michael Carter
Nick Vecellio
Khai Meng Au Yeong

IU SUPPLÉMENTAIRE

Mary Yovina
Ben Driehus

SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE

Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann Président
David Ismaïl Directeur de l'exploitation
Greg Gobbi V.-p. sénior, Développement du produit
John Chownec V.-p., Développement du produit
Josh Atkins V.-p., Développement créatif
Kate Kellogg V.-p. des opérations du studio
Naty Hoffman V.-p., Technologie
Melissa Miller Productrice déléguée
Nico Bihary Producteur sénior
Michael Kelly Producteur associé
Shawn Watson Producteur associé
Ben Holschuh Assistant de production
Anton Maslennikov Assistant de production

SOUTIEN DE PRODUCTION SUPPLÉMENTAIRE

Lulu LaMer Productrice sénior
Jack Scalici Directeur, Production créative
Chad Rocco Directeur, Production créative
Josh Orellana Responsable, Production créative
Kaitlin Bleier Coordinatrice, Production créative
William Gale Assistant, Production créative
David Washburn Superviseur, Capture de mouvements
Steve Park Coordinateur, Capture de mouvements
Anthony Tominia Intégrateur principal, Capture de mouvements
Jose Gutierrez Spécialiste sénior, Capture de mouvements
Gil Espanto Spécialiste, Capture de mouvements
Jen Antonio Spécialiste, Capture de mouvements
Nick Bishop Technicien, Systèmes de capture de mouvements
Jacob Hawley Directeur, Technologie
David Sullivan Architecte sénior
Louis Ewens Architecte, Systèmes en ligne
Dale Russell Ingénieur, Réseau
Adam Lupinacci Ingénieur en ligne
Ben Kvalo Coordinateur, Opérations DP

MARKETING

Sarah Anderson V.-p. sénior, Marketing
Matt Gorman V.-p., Marketing
Matthias Wehner V.-p., Marketing international

Nik Karlsson Manager de la marque,
Amérique du Nord

Phil McDaniel Directeur associé, Produit
Ryan Jones Directeur, Relations publiques
(Amérique du Nord)

Brian Roundy Responsable, RP

Jennifer Heinser Coordinatrice, RP

Jackie Truong Directrice, Production du marketing

Ham Nguyen Assistant, Production marketing

Lesley Zinn Abarcar Direction artistique, Marketing

Christopher Maas Concepteur sénior, Graphismes

Gabe Abarcar Directeur, Site Web

Keith Echevarria Concepteur, Site web

Tom Bass Directeur, Relations consommateurs et médias
sociaux

David Eggers Gestionnaire, Communauté

Jeff Spoonhower Monteur vidéo

Kenny Crosbie Monteur vidéo

Doug Tyler Monteur vidéo en second

Michael Howard Monteur vidéo en second

Renee Ward Manager de projet, Marketing

Peter Welch V.-p., Service juridique

Dorian Rehfield Directrice des opérations

Mike Salmon Directeur des analyses et du développement

Xenia Mul Spécialiste, Licence/Opérations

Richelle Ragsdell Directrice des partenariats, Promotions
et Licences

Dawn Burnell Manager marketing, Relations partenaires

Josh Viloria Manager assistant, Relations partenaires

Ilana Budanitsky Responsable principal, Réseaux
commerciaux

Marc McCurdy Assistant, Réseaux commerciaux

Jordan Limor Coordinateur, Tests

Samantha Reinert Assistante, Coordinateur des tests

ASSURANCE QUALITÉ 2K

Alex Plachowski V.-p., Assurance qualité

Grant Bryson Directeur des tests, Assurance qualité (projets)

Alexis McMullen Manager des tests, Assurance qualité
(équipe d'assistance)

Doug Rothman Manager des tests, Assurance qualité (équipe
d'assistance)

Casey Coleman Testeur principal

TESTEURS PRINCIPAUX (ÉQUIPE D'ASSISTANCE)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

TESTEURS SENIORS

Adam Klingensmith
Josh Lagerson
Justin Waller
Marc Perret
Matt Newhouse
Ruben Gonzalez

EQUIPE, ASSURANCE QUALITÉ

Bill Lanker
Chad Cheshire
Chris Adams
Dale Bertheola
David Benedict
Jason Kolesa
Jeffrey Schrader
Jeremy Pryer
Jeremy Thompson
John Dickerson
Luis Nieves
Nick Chavez
Noah Ryan-Stout
Shane Coffin
Adrian Montoya
Alexander Carracino
Alex Jacobson
Alex Weldon
Aman Wali
Amanda Hoehn
Amanda Kiefer
Andrew Haymes
Angela Berry
Ashley Fountaine
Athena Abdo
Antonio Monteverde-Talarico
Benjamin Portner
Bruno Dueker
Brent Kiddoo
Christopher Duplessis
Christopher Hartstein
Dan Kurtz
Daniel Saffron
Danielle Burcky
Devin Reiche
Dibiansi Omerigbo
Dustin Redmon
Eric Ferbrache
Erin Sears
Evan Lacey

Evan Lobenstein
Francisco Ludena
Helmo Cardenas
Irma Ward
James Elrick
Jared Shipps
Jessica Maciejewski
Jessica Wolff
Joel Brink
Joel Youkhanna
Joseph Howard
Joycelyn Minor
Kara Boyd
Keith Leopold
Kevin Skorcz
Laura Jolly
Laura Portner
Leela Townsley
Marco Zamora
Mark Sagun
Megan Lagerson
Meghan House
Michael Rodeheaver
Michael Weiss
Michael Yarsulik
Nicholas Avina
Nickolas Ross
Patrick McDonnell
Patrick Thomsen
Pele Henderson
Rey Carmier
Riley Gravatt
Robert Hornbeck
Robert Klempner
Robert Meeks
Robert Warren
Ryan Walter
Samuel O. Smith
Sean Alston
Steve Yun
Thomas St. Clair
Travis Van Essen
William Cranmer
William Schoonover

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Merja Reed
Rick Shawalker
Edie Visco

Lori Durrant
Travis Rowland
Chris Jones
Davis Krieghoff
Todd Ingram
Kendell Rogers
Casey Ferrell

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley Directeur général
Sian Evans Responsable, Marketing international
Warner Guinée Manager sénior, Produit international
Markus Wilding Directeur sénior, RP internationales
Sam Woodward Directeur assistant, RP internationales
Megan Rex Manager assistant délégué, RP internationales
Martin Moore Responsable, Marketing international
numérique

2K INTERNATIONAL – DÉVELOPPEMENT DES PRODUITS

Sajjad Majid Producteur international
Scott Morrow Producteur international
Nathalie Mathews Responsable, Localisation
Arsenio Formoso Directeur assistant, Localisation

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Outils de localisation et assistance fournis par XLOC Inc.
Adaptation de la production audio fournie par Liquid Violet.

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

José Miñana Supervision AQ, Localisation
Wayne Boyce Ingénieur, Matricage
Alan Vincent Technicien, Matricage
Oscar Pereira Responsable projet AQ, Localisation

RESPONSABLES AQ – LOCALISATION

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

TECHNICIENS AQ SÉNIORS, LOCALISATION

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION

Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Christopher Funke
Cristina La Mura
Emilie Pelade
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

ÉQUIPE DE CONCEPTION

James Crocker
Tom Baker

ÉQUIPE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Chau Doan
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Karen C.M. Teo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
Yannick Lapalu

TAKE-TWO – OPÉRATIONS INTERNATIONALES

Anthony Dodd
Martin Alway

Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA

Karen Teo Directrice, Marketing (Asie)
Diana Tan Manager, Marketing (Asie)
Yosuke Yano Responsable, Localisation
Yasutaka Arita Assistant, Localisation
Chris Jennings Manager, Produit (Asie)

TAKE-TWO - OPERATIONS ASIE

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

TAKE-TWO ASIA - DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINA

Zhang Xi Kun Manager, AQ
Steve Manners Superviseur AQ

RESPONSABLES PROJET AQ, LOCALISATION

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

ÉQUIPE, ASSURANCE QUALITÉ

Liu Yang
Zhang Qi Nan
Zhao Xiao Xu
Guo Wen Jie
Yi Wei
Zhu Ling Si
Cao Yi
Zuo Jun

ASSISTANCE INFORMATIQUE ET MATRIÇAGE

Zhao Hong Wei

Zhang Qing He

BIOSHOCK: THE COLLECTION

BLIND SQUIRREL GAMES

ART

Scott N. Army
Yvonne Chung
Galen Davis
Frank Diaz
Craig Drageset
Cordell Felix
Jolene Goya
Alan Lee
Christopher Lloyd
Danny Mak
Tuan Ngo
Shelby Peterson
Mike Popovich
Ichi Isabelle Power
Ana Rodriguez
Adam Schuman
Travis Slagle
d.Koy vanOteghem
Susan Won
Robb Zindt
Jeff Zugale

INGÉNIERIE

Christopher Ballinger
Dominic Camargo
Matt Campbell
Nolan Carnahan
Frank "Jia" Chen
Matthew Fawcett
David Forrest
Mark W. Gabby II
Patrick Ghiocel
Justin Hilton
Jeffrey Joyce
Tyler Kirk
Andrew Luby
Katlan Merrill
Jason Neal
Masana Pawlan
John Plou

Jonathan Rebar
Rex Rockwell
Jonathan Rucker
Myles Salholm
Leo Simkin
Sharan Volin
Christopher Wade
Mike Winfield
Robby Wong
Operations
Ron Bitzer
Jacob Hawley
Beth Hendricks
Brad Hendricks
Kitty Lee
Amy Long
Shelley Lovejoy
Frank Occhiato
Alberto Terrones

SOUS-TRAITANCE GAMEVISION STUDIOS

Zhan Ye
Joey Young

HARDSUIT LABS

Jason Adcock
Adam Alexander
Brian Anderle
Michael Athey
Alisa Bishop
Bryan Brooks
Arturo Caballero
Ka'ai Cluney
Chris Cooper
Luke Dodge
Nate Green
Kevin Hamilton
Kael Hammond
Emily Harrenstein
Troy Johnsen
Brandon Johnson
Andy Kipling
Dee Kong
William Lafleur
Jake Leonard
Chance Lyon
Noah Maas
Alex Miller

Russell Nelson
John Opila
Kayla Oswald
Colin Pyle
Hardik Shah
Brian Sprague
Liz Starr
Craig Sutton
Vika Tiapkova
Section Studios
Justin Yun
Irma Ward

Streamline Studios

Xpec Art Center
Zoe Cheng
Wang Guanping
Gordon Lin

PRODUCTION

David Baker
Drew Bradford
Sean Creveling
Amanda Khoury
Alexis Russell
Max Sena

AQ

Mike Burghart
Dimitri Del Castillo
Logan Earnest
Joshara Edwards
Ricky Fong
Carlos Garcia
Nick Long
John Lynch
Derek McInvale
Brett Mitchell
Dibiansi Omerigbo
Pablo Padilla
Michael Prutz
Jeremy Rice
Chris Stanko
Chris Toft

SON

Alex Hope

MENTIONS SUPPLÉMENTAIRES

USTS

Donovan McCartney

BÉBÉS DE PRODUCTION

Elliot "Bruce" Lee

Eric Sena

Ethan Sena

2K

Publié par 2K

2K Play est un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

Christoph Hartmann Président

David Ismaier Directeur de l'exploitation

2K - DÉVELOPPEMENT DES PRODUITS

John Chowanec V.-p., Développement du produit

Melissa Miller Directrice, Développement du produit

Producteurs

Mark Montuya

Tiffany Nagano

Ross Marabella Assistant de production

Tom Drake Manager, Sortie numérique

Myles Murphy Assistant, Sortie numérique

2K - DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

Josh Atkins V.-p., Développement créatif

Jonathan Pelling Directeur, Conception

Robert Clarke Direction artistique

Homer Rabara Responsable, Capture gameplay

Jack Scalici Sr. Directeur sénior, Production créative

Chad Rocco Directeur, Production créative

Josh Orellana Manager sénior, Production créative

Assistants, Production créative

William Gale

Cathy Neeley

Megan Rohr

Mike Salmon Directeur, Analyses et Développement

David Rees Expert sénior en étude de marché

Francesca Reyes Manager, tests utilisateurs

Jonathan Bonillas Rechercheur des utilisateurs

David Washburn Superviseur, Capture de mouvements

Anthony Tominia Manager, Scène Capture de mouvements

Techniciens, Scène Capture de mouvements

Jen Antonio

Emma Castles

Jeremy Schichtel

Alexandra Grant

Christopher Barton

Charles Ghislandi Manager, Production de capture de mouvements

Spécialistes, Capture de mouvements

Jose Gutierrez

Gil Espanto

Ryan Girard

Michelle Hill

Jeremy Wages

Charles "Auggie" Harris III Ingénieur Pipeline, Capture de mouvements

J. Mateo Baker Superviseur Média, Capture de mouvements

Andrew Hanson Assistant Audio, Capture de mouvements

TECHNOLOGIE CENTRALE 2K

Mark James V.-p., Technologie

David Sullivan Directeur, Ingénierie

Peter Driscoll Chef de projet, Technologie centrale

Jonathan Tilden Infographiste en chef, Technique

Ingénieurs, Logiciel

Jack Liu

Jason Howard

2K MARKETING

Sarah Anderson V.-p. sénior, Marketing

Matt Gorman V.-p., Marketing

Matthias Wehner V.-p., Marketing international

Kelly Miller Directrice, Marketing (Amérique du nord)

Cody Neal Manager associé, Produit

Ryan Jones V.-p. des communications, Les Amériques

Scott Pytlík Manager sénior, Communications

Jennifer Heinser Manager, Communications

Erica Hebert Coordinatrice, Communications

Darren Gladstone Manager sénior, Contenu de la communauté

Catherine Lukianov Manager, Communauté

Ben Kvalo Manager, Projet international

Gabe Abarcar Directeur créatif, Marketing
Jackie Truong Directrice sénior, Production marketing
Ham Nguyen Manager, Production marketing
Nelson Chao Assistant, Production Marketing
Christopher Maas Concepteur graphique sénior
Heidi Oas Manager, Projet
Kenny Crosbie Directeur, Production vidéo
Monteurs vidéo et Concepteurs de visuels animés
Michael Regelean
Eric Neff

Peter Koeppen Monteur vidéo
Monteurs vidéo associés

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

Nate Schaumberg Directeur, Site Web

Keith Echevarria Concepteur sénior, Site web

Alex Bescher Développeur sénior, Web

Gryphon Myers Développeur, Web

Tiffany Nelson Producteur, Site Web
Managers, Canal marketing

Anna Nguyen

Marc McCurdy

Kelsie Lahti Spécialiste marketing, Partenaires

Lesley Zinn Abarcar Directrice sénior, Événements

David Iskra Manager, Événements

Ima Somers Directrice, Service clientèle

David Eggers Manager, Service clientèle

Mike Thompson Coordinateur, Base de données

Jamie Neves Coordinateur, Service clientèle

Crystal Pittman Responsable, Service clientèle
Associés séniors, Service clientèle

Alicia Nielsen

Ryosuke Kurosawa

Jessica Hopp Directrice, Partenariats et Licences

Ryan Ayalde Manager, Partenariats et Licences

Ashley Landry Manager associé, Partenariats et Licences

Kenya Sancristobal Spécialiste, Projet marketing

2K OPÉRATIONS

Peter Welch V.-p sénior, Conseil
Conseils

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

Steve Lux V.-p., Opérations de publication

Rachel DiPaola Directrice, Opérations du label

Dorian Rehfield Directrice des opérations

Mehmet Turan Directeur des analyses

Adam Dobrin Analyste sénior, Données

Tuomo Nikulainen Analyste sénior

Dawn Earp Manager marketing, Partenaires

Xenia Mul Expert, Licence/Opérations

Aaron Hiscox Coordinateur des opérations

2K IT

Rob Roudebush Directeur sénior, 2K IT

Bob Jones Manager sénior, Informatique

Russell Mains Manager sénior, Réseau

Jon Heysek Ingénieur sénior, Systèmes

Lee Ryan Ingénieur, Systèmes de sécurité

Don Claybrook Ingénieur, Réseau

Administrateurs, Systèmes

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Kriehhoff

Michael Caccia Analyste informatique

ASSURANCE QUALITÉ 2K

Alex Plachowski V.-p. sénior, Assurance qualité et soumissions
Managers, Tests

Eric Zala

Ian Moore

Scott Sanford Manager, Soumission

Josh Lagerson Testeur sénior principal, AQ

Phylidia Fletcher Testeur principal, AQ (Projets)

Testeurs principaux, AQ (Équipe soutien)

Chris Adams

Nathan Bell

Testeurs principaux associés, AQ (Projets)

Jeffrey Schrader

Jorge Corpeño

Steve Yun

Testeurs principaux associés, AQ (Équipe soutien)

Jordan Wineinger

Joshua Collins
Ruben Gonzalez
Testeurs séniors AQ (Projets)
David Benedict
Jonathan Villarias
Joshua Brown-Sage
Testeurs séniors AQ (Équipe soutien)
Ana Garza
Andrew Garrett
Ashley Carey
Brian Reiss
David Drake
Michelle Paredes
Nicole Millette
Robert Klempner
Équipe AQ
Adrian Burnham
Bobby Cofield
Brandon Peterson
Bryan Fritz
Chayse June
Corey Bradley
Cory Waterman
Daniel Caperonis
Daniel Eanes
Darwin Layco
David Song Dalie
Devin Daisley
Dolores Reynolds
Douglas Reilly
Eddie Hawk Arguelles
Hugo Dominguez
James Varga
John Simpson
Joshua Hull
Julian Molina
Madison Crockett
Nathan Craig
Ryan Saffell
Sacha Moctezuma
Scott Luedtke

Shaylea Gallagher
Wenceslao Concina
Zachary Little

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Alexandria Belk
Cameron Steed
Candice Javellonar
Chris Jones
David Barksdale
Jeremy Richards
Joe Bettis
Juan Corral
Kris Jolly
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel Hajewski
Travis Allen
Todd Ingram

2K INTERNATIONAL

Murray Pannell VP, Édition, Opérations
David Halse Directeur, Production marketing internationale
Wouter van Vugt Manager, RP internationales
Chris White Manager junior, Événements et RP internationaux
Pia Raggio Manager junior, Produit international
Melaine Brou Médias sociaux et Communauté international
Warner Guinee Manager, Territoires internationaux

2K INTERNATIONAL – DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

Sajjad Majid Producteur international
Nathalie Mathews Directrice, Services créatifs et localisations
Emma Lepeut Manager, Projet de localisation
Équipe de conception
Tom Baker
James Quinlan
Outils de localisation et assistance fournis par XLOC Inc.

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

José Miñana Directeur AQ, Localisation
Wayne Boyce Ingénieur, Matricage
Alan Vincent Technicien, Matricage
Oscar Pereira Technicien AQ sénior, Localisation

Florian Genthon Responsable projet AQ, Localisation
Responsables AQ, Localisation
Alba Loureiro
Elmar Schubert
Jose Olivares
Cristina La Mura Responsable associé AQ, Localisation
Techniciens AQ principaux, Localisation
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura
Techniciens AQ, Localisations
Carlos Muñoz Díaz
Clement Mosca
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Matteo Lanteri
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper

Yury Fesechka

TAKE-TWO – OPÉRATIONS INTERNES

Anthony Dodd
Martin Always
Nisha Verma
Phil Anderton
Denisa Polcerova
Robert Willis

ÉQUIPE DE MARKETING ET COMMUNICATIONS 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasanté
Caroline Rajcom
Charley Grafton-Chuck
Dan Cooke
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
François Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Zaida Gómez

ÉQUIPE 2K ASIA

Jason Wong Directeur général, Asie
Diana Tan Directrice, Marketing (Asie)

Daniel Tan Manager, Marketing (Asie)
Maho Sawashima Manager, Marketing (Japon)
Rohan Ishwarlal Producteur délégué sénior, Produit
Sharon Lim Producteur délégué
Yosuke Yano Manager sénior, Localisations
Pierre Guijarro Coordinateur, Localisations
Yusaku Minamisawa Assistant, Localisations
 Take-Two - Opérations Asie
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi
 Take-Two Asia - Développement commercial
Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Ken Tilakaratna
Anna Choi

ASSURANCE QUALITÉ LOCALISATION 2K CHINA

Zhang Xi Kun Directeur, AQ
Du Jing Manager, AQ Localisation
 Testeurs principaux, AQ
Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shigekazu Tsuuchi
 Testeurs séniors, AQ
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin
 Testeurs, AQ
Yan Yan
Zhou Qian Yu
Song Shi Xue
Zhao Yu

Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke
 Testeurs juniors, AQ
Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Cheng Xue Mei
Xiao Yi
 Ingénieurs, Informatique
Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Li Ting Zhu

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Ken Levine
Shawn Robertson
Don Roy
Jesse Kearns
Geoff Keighley
Wallace Eltus
Elizabeth Satterwhite
Yassie Ramos Vazquez
 Équipe commerciale Take-Two
 Équipe des ventes numériques Take-Two
 Équipe des réseaux commerciaux Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig

Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Équipe juridique Take-Two
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson

Chris Burton
Christina Vu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Maria Zamanigo
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Hayley Getfman-Gold
Access Communications
PETROL Advertising
Layer Media

Pour accéder à la totalité des crédits musicaux, rendez-vous à l'adresse
<http://www.bioshockinfinite.com/music>

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE, ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l'« Accord ») peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le « Site Internet »). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

LE LOGICIEL EST VOS SEULS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUTES LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVRETURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, LA COPIE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE ») AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD, SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUTS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIRE, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non évocables d'utiliser une copie du logiciel pour votre usage personnel sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur

quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 \$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicables, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible (comme défini ci-après) ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent

Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;

- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;

- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;

- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;

- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;

- Générer ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

- Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou

•Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois ou l'opinion américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX. Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES : Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciales, débloqués, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les « Fonctionnalités spéciales »). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro d'identité, et l'accès aux fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur toutes les autres formes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe à façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de sa documentation jointe, et que le destinataire accepte le présent duprésent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible, ou ré-enregistrer, une copie virtuelle, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro d'identité unique, ne peuvent pas être transférées, vendues, cédées à bail, données sous licence, louées ou converties en une monnaie virtuelle convertible, ou ré-enregistrées, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrager les droits et licences réservés par le Donneur de licence. Ces mesures peuvent inclure, mais ne sont pas limitées à, l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, paramètres, numéros d'identité ou autres données de sécurité. Ces mesures ne sont destinées qu'à empêcher l'accès non autorisé du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer avec ces mesures de protection de l'accès au Logiciel, ou descripteur ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité, si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Seul si la licence n'est pas transférée, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et/ou au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, à tout moment et sans préavis, pour quelque raison que ce soit.

CONTENU PRÉ-ENREGISTRÉ DE L'UTILISATEUR : Le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran, un ensemble de voiture, un objet/item ou des vidéos des séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente

au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrevocable, entièrement transférable et sans licencier à l'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public, ou à d'autres fins, y compris les droits de copie, de distribution, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits de droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

CONNEXION À INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authenticité ou à d'autres fonctionnalités.

COMPTES ET UTILISATEURS. Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeu tierce ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon (« Comptes tiers »), ou un compte sur le site web du Donneur de licence ou de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en parallèle ou en partie. Le Logiciel peut nécessiter un compte utilisateur sur un service en ligne, comme pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés (« Compte utilisateur ») afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à une identité réelle, et vous ne pouvez pas céder ou transférer le compte de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utilisateur.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

Si le Logiciel vous permet d'acheter et/ou de gagner en jouant une licence pour utiliser de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, les conditions générales supplémentaires constituant la section suivante s'appliquent.

Monnaie virtuelle. Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel (« Monnaie virtuelle ») et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel, y compris des objets/items, des personnages, des véhicules, etc. (collectivement, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit d'utilisation, non exclusif, non transférable, non sublégué sous licence et limité d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre de propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible, ou ré-enregistrer, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre de propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels. Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel (« Monnaie virtuelle ») et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel, y compris des objets/items, des personnages, des véhicules, etc. (collectivement, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit d'utilisation, non exclusif, non transférable, non sublégué sous licence et limité d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre de propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS

VIRTUELS : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle pour gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou en accomplissant d'autres objectifs ou réalisations. Le Donneur de licence peut proposer des récompenses ou des Biens virtuels sous forme de récompenses ou des Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (y compris ceux qui ont reçu le terme « Magasin de logiciels »). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, les montants de Monnaie virtuelle achetés sera crédités sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut modifier ou interrompre les offres de Monnaie virtuelle de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à l'achat/dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et le montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être créditée sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont effectués sous la responsabilité de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non. Calcul du solde : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle créditée et débitée sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et à la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforcera d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont erronés.

Utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. Les Biens virtuels et les Biens virtuels sont réservés à l'usage qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels ne peuvent être utilisés pour acheter d'autres produits ou services. Les Biens virtuels et les Biens virtuels seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous êtes victime d'une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.take2games.com/support.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez

pas vendre, cédait à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. Le Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas échangeables que contre des biens et services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens au-delà du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale quelconque mais contre le seul, seul et unique Donneur de licence. Les présentes obligations dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quelque chose de ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par la loi, le Donneur de licence a le droit absolu de créer, réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quelconque quant à l'exercice de ces droits.

Pas de transferts : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence (« Transactions non autorisées ») y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve tout, sans limitation, le droit de modifier, suspendre ou éliminer votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous partagez, à aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente qu'ils n'ont et de la part du Donneur de licence, ni de la part de ses concédants, affiliés, contacts, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'agences en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou tout autre lieu) et si de soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer avec ou ayant pour effet ou pour potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, arrêter, suspendre ou éliminer votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients et les utilisateurs du Logiciel. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels sans vous trouver dans le lieu des conditions.

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans les requêtes par le Donneur de licence) ne sont pas soumis aux conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels, toutes transactions effectuées par le biais d'un Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence, et non avec les autres utilisateurs du Logiciel, ni avec les autres personnes que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale de la loi applicable, le Magasin de logiciels n'a aucune obligation, autre obligation de garantie, de quelle façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec la Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations

issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont réglés par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicable au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Endroits interdits aux Personnes interdites du ministère des Finances des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes de jeu ; (iii) le transfert de vos données personnelles de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence ; et (iv) d'autres utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, toutes les informations personnelles ou autres normalement modifiées à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations personnelles ou autres soient divulguées de cette façon, vous ne devez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur http://www.unity.com/fr_fr/privacy constitue à l'occasion, prévaut sur tout autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous l'êtes l'acheteur initial et l'origine du Logiciel mais pas si les Logiciels pré-enregistrés et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour une durée d'un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise pour exécuter le logiciel. Le Donneur de licence vous certifie par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il l'a été édité ; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des changements, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu comme vous souhaitez une œuvre, ou que le Logiciel sera exempt de tous les défauts matériels ou logiciels, y compris les éventuels erreurs du Logiciel sont corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence en aucun représentant autorisé ne peut constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables, ces limitations ne s'appliquent pas à ces juridictions.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie. Le Donneur de licence ne s'engage pas à remplacer le Logiciel si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel et ne s'applique pas aux autres supports de stockage ou à l'usage normal. La présente garantie ne s'applique pas aux utilisateurs qui ne sont pas des utilisateurs légitimes ou qui ne sont pas la vice d'un tel usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

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

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessus et indiquer votre nom et l'adresse pour le retour du matériel. Vous ne serez pas tenu de payer de frais de retour, mais vous serez tenu de justifier le paiement d'at, et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

INDÉMNISATION

Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, ses affiliés, contacts, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord. En ALGUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, L'APERTÉ DE CLIENTÈLE, LA DÉFICIENCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE DU LA LOI LAUTORISÉ, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORALES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LES DOMMAGES PROFITS/LOUS DOMMAGES PUNITIFS ALÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RESULTANT AU ASSOCIÉS AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTUELLE, D'UN DOMMAGE ANGLAIS, DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAUSE DE FIGURE MEME/LE DONNEUR DE LICENCE ATE ET FORME DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN ALGUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE EXIGE QUE LE DONNEUR DE LICENCE PRIE LE PRÉLÈVE PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

EN ALGUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SUIVANTES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL LUS ELVE PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE OU DES COURS DUE (12 MOIS PRÉCÉDENTS, POUR TOUT CE QUI ÉQUIPE ET ASSOCIE AU PRÉSENT LOGICIEL, OULA SOMME MAXIMALE DE 2005 USD).

CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTRONT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLITE ET/OU L'EXCLUSION DE LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES PUNITIFS OU INDIRECTS, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RESULTANT D'UNE NEGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. IL EST POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUIVANTES NE SONT D'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES PUNITIFS. LA PRÉSENT GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

NOUS NAVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI NOUS SONT ENVOYÉES EN VERTU D'AUTRES PORTES D'ENTRÉE, DES RÉSEAUX SANS FIL, D'AUTRES RÉSEAUX TIERS, CEUX DE SERVICES EN GRANDE PARTIE PERFORMANCES D'INTERNET ET DES SERVICES SANIT FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS, PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTIONS DES TIERS PEUVENT AVOIR UN EFFET SUR VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TÈLÈVÉNEMENTS SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NE DÉSIGNONS D'AUTRES SERVICES ÉMANANT DE LOI LICE D'ACTIONS DES TIERS PEUVENT AVOIR UN EFFET SUR VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LUS.

RÉSILIATION

Le présent Accord sera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou le Donneur de licence. Vous pouvez résilier le présent Accord en envoyant le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illégale, si vous avez été jugé coupable de fraude, de violation du présent accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus.

Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROTS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que - Logiciel informatique commercial - ou Logiciel informatique restreint - L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées

au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

RECOURS EN ÉQUITÉ

Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable de et devrez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions échangées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qu'il s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encourrez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles dépenses.

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord

entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS

Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE

Cet Accord régit par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licences s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

SOUTIEN AU PRODUIT

Pour toute aide au sujet de **BioShock: The Collection** (dont la solution aux messages d'erreur les plus communs), tout renseignement concernant les comptes my2K ou toute modification relative à votre profil my2K, veuillez vous rendre sur <http://support.2k.com>.

©2002-2016 Take-Two Interactive Software et ses filiales. BioShock Infinite est développé par Irrational Games. Publié et distribué par 2K. BioShock Infinite, 2K, 2K Games, Irrational Games, Take-Two Interactive Software et leurs logos respectifs sont des marques de commerce et/ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Unreal® est une marque déposée d'Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2013, Epic Games, Inc. Tous droits réservés. Utilise Bink Video, Copyright ©1997-2013 par RAD Game Tools, Inc. Tous droits réservés. BioShock Infinite utilise la technologie d'animation NaturalMotion. BioShock Infinite inclut le logiciel Autodesk®Beast™, ©2013 Autodesk, Inc., le logiciel Autodesk®HumanIK®, ©2013 Autodesk, Inc., le logiciel Autodesk®Kynapse®, ©2013 Autodesk, Inc. et le logiciel Autodesk®ScaleForm® (©2013 Autodesk, Inc. Autodesk, Beast, HumanIK, Kynapse, et ScaleForm sont des marques de commerce ou déposées d'Autodesk, Inc. et/ou de ses filiales et/ou de ses membres affiliés au E-U. et/ou dans d'autres pays. BioShock Infinite est alimenté par Wwise ©2006-2013 Audiokinetic, Inc. ©2011 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, le logo AMD Arrow, Radeon et toute combinaison de ces marques sont des marques de commerce d'Advanced Micro Devices, Inc. Parties de ce jeu précédé ©2002-2013 par NVIDIA Corporation. Tous droits réservés. NVIDIA® et PhysX™ sont des marques de commerce de NVIDIA Corporation et sont utilisés sous licence. Utilise FMOD Ex Sound System et Firelight Technologies. Logiciel d'animation faciale FaceFX. ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. et ses concédants de licence. Toutes les autres marques et marques de commerce appartenant à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Le contenu de ce jeu vidéo est une fiction et n'est, en aucun cas, destiné à représenter ou à décrire un événement, une personne ou une entité réelle. Toute ressemblance avec un événement, une personne ou une entité réelle(n) ne serait que pure coïncidence. En aucune façon, les fabricants et les éditeurs de ce jeu vidéo n'approuvent, n'admettent, ni n'encouragent tout comportement imitant celui représenté dans ce jeu vidéo.