

## **AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CONVULSION**

Un très faible pourcentage de la population est susceptible de faire des crises d'épilepsie ou de perdre momentanément connaissance à la vue de certains types de lumières clignotantes ou de motifs lumineux. Ces personnes s'exposent à des crises d'épilepsie ou à des pertes de connaissance lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais présenté une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie ou toute autre forme de convulsions, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. Veuillez IMMÉDIATEMENT CESSER toute utilisation et consulter un médecin avant de recommencer à jouer si vous ou votre enfant présentez un des symptômes suivants :

- vertiges
- contractions des yeux ou des muscles
- désorientation
- mouvements involontaires
- troubles de la vision
- perte de connaissance
- crises ou convulsions.

RECOMMENCEZ À JOUER UNIQUEMENT APRÈS AVOIR OBTENU L'AUTORISATION DE VOTRE MÉDECIN.

---

### **Utilisation et manipulation des jeux vidéo pour réduire la probabilité d'une crise d'épilepsie**

- Jouez dans un endroit bien éclairé et le plus loin possible de l'écran.
  - Évitez les grands écrans de télévision. Jouez sur un écran de la plus petite taille possible.
  - Évitez les utilisations prolongées du système PlayStation®3. Faites une pause de 15 minutes par heure passée à jouer.
  - Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- 

Arrêtez immédiatement d'utiliser le système si vous présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, nausées ou sensations similaires au mal des transports; gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie du corps. Si les troubles persistent, consultez un médecin.

### **AVIS :**

Toujours faire preuve d'une grande prudence lors de l'utilisation de la manette sans fil DUALSHOCK®3 et de la fonction de détection de mouvements de la manette PlayStation®Move. Lors de l'utilisation de la manette sans fil DUALSHOCK®3 ou de la fonction de détection de mouvements de la manette PlayStation®Move, portez une attention particulière aux points suivants. Si la manette heurte une personne ou un objet, il y a un risque de blessure ou de dégât accidentels. Avant toute utilisation, vérifiez que vous disposez d'un grand espace autour de vous. Lors de l'utilisation de la manette, tenez-la solidement pour qu'elle ne vous glisse pas des mains. En cas d'utilisation d'une manette branchée au système PS3<sup>MC</sup> à l'aide d'un câble USB, vérifiez qu'il y a assez d'espace pour le câble afin que celui-ci ne heurte pas une personne ou un objet. Évitez également de tirer sur le câble et de le débrancher du système PS3<sup>MC</sup> lors de l'utilisation de la manette.

### **AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISEURS À PROJECTION :**

Ne raccordez pas votre console de jeu PS3<sup>MC</sup> à un téléviseur à projection avant d'avoir consulté le manuel d'utilisation de votre téléviseur, à moins qu'il ne soit doté d'un écran à cristaux liquides (ACL). Autrement, votre écran pourrait subir des dommages permanents.

### **MANIPULATION DES DISQUES AU FORMAT PS3<sup>MC</sup> :**

• Ne pliez pas le disque, ne le tordez pas, ne le plongez pas non plus dans un liquide. • Ne laissez pas le disque à la lumière directe du soleil, près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur. • Faites des pauses de temps à autre lorsque vous jouez pendant une durée prolongée. • Ne salissez pas le disque. Tenez-le par les bords et remettez-le dans son étui lorsque vous ne jouez pas. Essuyez la surface du disque avec un chiffon doux, sec et sans peluche, en ligne droite du centre vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou d'abrasifs.

## AVIS :

Des câbles et un écran compatible HD (vendus séparément) sont nécessaires pour la sortie vidéo en HD. Le clavier vocal requiert un casque (vendu séparément). Compatible avec la plupart des casques filaires USB et Bluetooth. Certaines limitations s'appliquent.

## MISE EN ROUTE

### Système PlayStation®3

**Démarrer un jeu :** avant toute utilisation, lisez attentivement les instructions du manuel fourni avec le système de loisir interactif PS3<sup>MC</sup>. Ce manuel contient des informations concernant l'installation et l'utilisation de votre système, ainsi que d'importantes informations relatives à la sécurité.

Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principale (situé au dos du système) est en position allumé (ON). Insérez le jeu BioShock Infinite dans la fente du compartiment à disque, face imprimée vers le haut. Sélectionnez l'icône représentant le logiciel sous l'option [Jeu] dans le menu d'accueil du système PS3<sup>MC</sup>, puis appuyez sur la touche . Reportez-vous à ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation de ce logiciel.

**Quitter un jeu :** pendant le jeu, appuyez sur la touche PS de la manette sans fil et maintenez-la enfoncée pendant au moins 2 secondes. Sélectionnez ensuite l'option « Quitter le jeu » depuis l'écran qui s'est alors affiché.

#### Astuce

Pour retirer un disque, effleurez la touche d'éjection après avoir quitté le jeu.



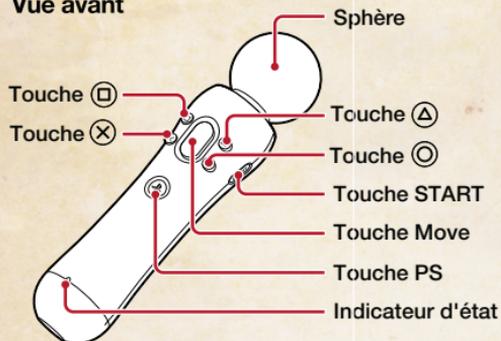
**Trophées :** gagnez, comparez et partagez les trophées que vous gagnez en accomplissant certains défis du jeu. L'accès aux trophées nécessite un compte PlayStation®Network.

### Données sauvegardées pour les logiciels au format PS3<sup>MC</sup>

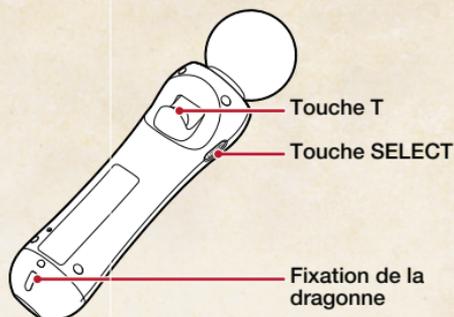
Les données sauvegardées des logiciels au format PS3<sup>MC</sup> sont enregistrées sur le disque dur du système. Les données sont affichées sous l'option « Utilitaire des données sauvegardées » sous le menu [Jeu].

## Utilisation de la manette de détection de mouvements PlayStation®Move

### Vue avant

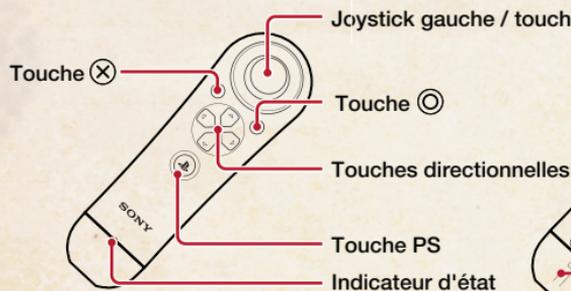


### Vue arrière

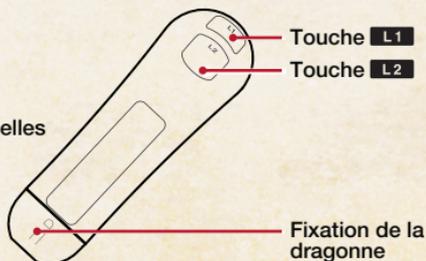


## Utilisation de la manette de navigation PlayStation®Move

### Vue avant



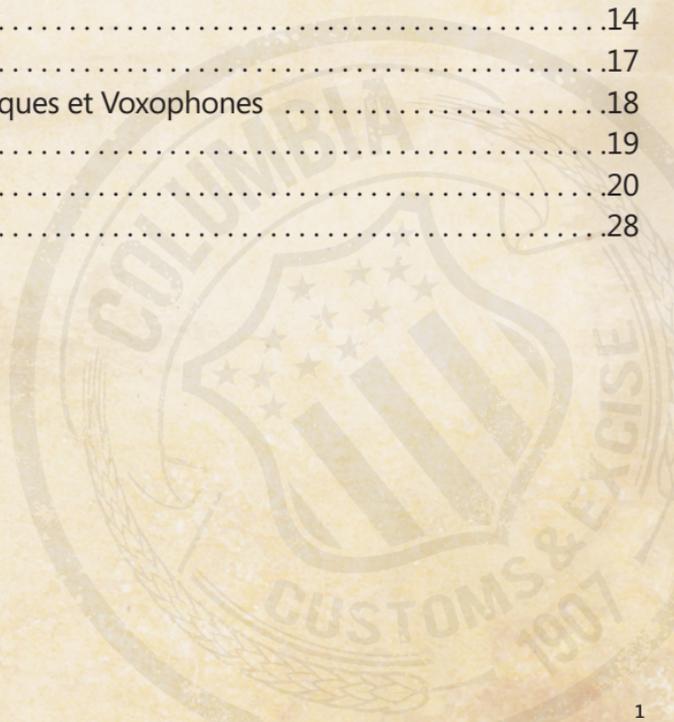
### Vue arrière



**Remarque :** toujours porter la dragonne fournie avec la manette de détection de mouvements PlayStation®Move. Pour utiliser la manette, vous devez d'abord l'enregistrer ou la « jumeler » au système PlayStation®3 et lui attribuer un numéro. Pour en savoir plus, veuillez vous reporter aux instructions fournies avec le système.

# TABLE DES MATIERES

Bienvenue à Columbia .....	2
Commandes .....	2
Démarrage .....	3
Niveaux de difficulté .....	3
Affichage tête haute .....	4
Sky-lines .....	6
Sky-hook .....	7
Elizabeth .....	8
Armes .....	10
Vigueur .....	12
Ennemis .....	14
Équipement .....	17
Distributeurs automatiques et Voxophones .....	18
Kinetoscopes .....	19
Crédits .....	20
Garantie limitée .....	28



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

# BIENVENUE À COLUMBIA!

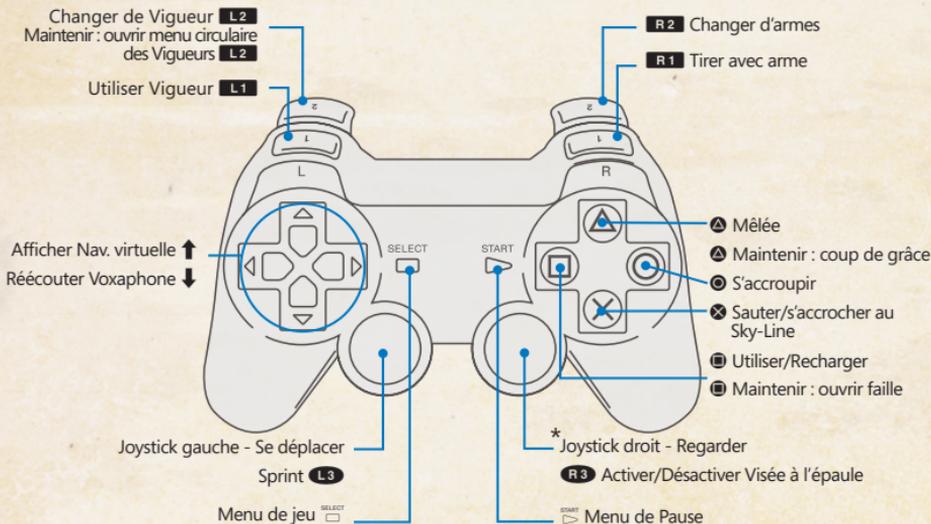
« Qu'est-ce que Columbia si ce n'est une autre arche, pour une autre ère? »

– 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 LE SKY-LINE :

Joystick gauche - Vitesse

**R3** - Verrouiller cible

**○** - Marche arrière

**×** - Frapper

**×** - Retour au sol

\* Les joysticks droit et gauche vous permettent de parcourir le menu circulaire des Vigueurs.

# CONTRÔLE DES DÉPLACEMENTS

## MANETTE DE NAVIGATION :

Joystick gauche - Déplacements

**L3** – Activer/Désactiver Sprint

**↑** – Afficher la navigation virtuelle

**L2** – Changer de Vigueur

**L2** – Maintenir : ouvrir menu circulaire Vigueurs

## MANETTE DE DÉTECTION DE MOUVEMENTS :

**■** – Changer d'armes

**×** – Utiliser/Recharger

**×** – Maintenir : ouvrir faille

**○** – Activer/Désactiver Visée à l'épaule

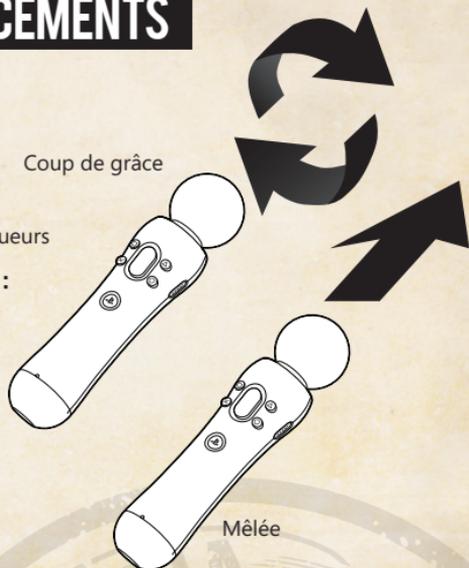
**▲** – Sauter/S'accrocher au Sky-Line

**○** – S'accroupir

## GESTES :

Tourner - Coup de grâce

Coup de poignard - Mêlée



# DÉMARRAGE

**PLAY GAME** – 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.

**DOWNLOADABLE CONTENT** – Ici, vous accédez aux nouveaux contenus téléchargeables pour les acheter, les télécharger et 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.

**EASY** – 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.

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

**1999 MODE** - 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/BOUCLIER** – 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 trouses de premiers soins).

**2. VIGUEUR SÉLECTIONNÉE** – L'icône au premier plan représente la Vigueur actuellement sélectionnée, alors que l'icône au second plan indique la Vigueur à

laquelle vous pouvez accéder rapidement (pour sélectionner une autre Vigueur, voir le menu circulaire des Vigueurs).

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

**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.

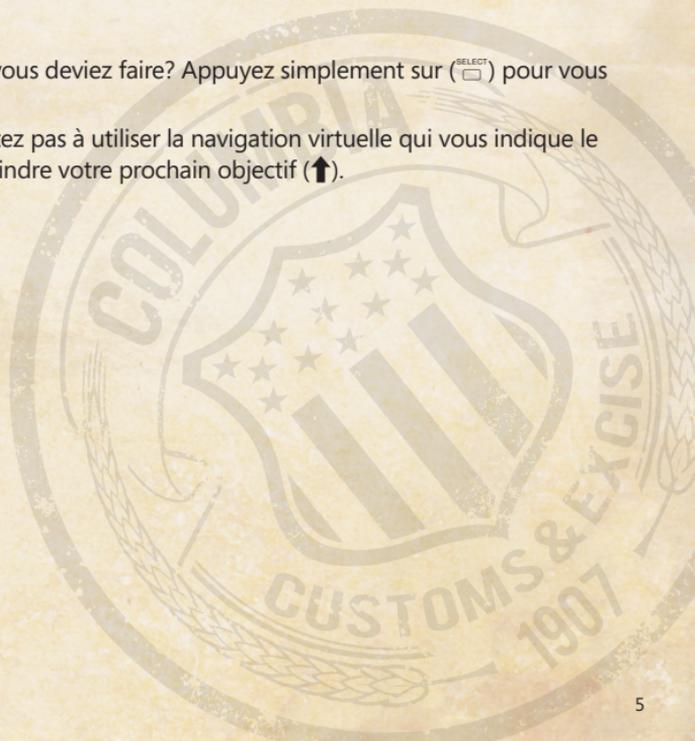
**6. RÉTICULE** – Indique l'endroit que vous visez.

**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 ()



## SKY-LINES



Initialement construit pour assurer le transport et la livraison des cargaisons, cet aérofret 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 Sky-Line, vous êtes moins facile à abattre, et vos tirs sont beaucoup plus précis en mode Visée à l'épaule (maintenir (R3)).

# SKY-HOOK



COMMANDES

**S'accrocher** – Pour vous suspendre à un Sky-Line 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 le (joystick gauche) pour accélérer/décélérer.

**Marche arrière** – Appuyez sur (⊙) pour changer de direction.

**Sauter** – Pour bondir d'un Sky-Line 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 Sky-Hook vous permet non seulement de vous suspendre au Sky-Line pour vous y déplacer à une vitesse aveuglante, mais également d'exécuter des attaques spéciales :

**Mêlée dévastatrice** – Appuyez sur (△) lorsque vous êtes sur la terre ferme.

**Coup de grâce** – Lorsque vous êtes sur le sol, maintenez (△) 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 au Sky-Line, appuyez sur (⊗) pour

ATTQUES SPÉCIALES

plonger directement sur l'ennemi ciblé.

**Frappe déstabilisante** – Lorsque vous êtes accroché au Sky-Line, ciblez un ennemi également suspendu, puis appuyez sur (⊗) 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 (⊕) 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 cambrioleuse... 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 spatiotemporelles. 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 (R3). 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 (R2).

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 :



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



**TRIPLER (Mitrailleuse)** – Cadence de tir incroyablement élevée, mais arme peu précise de loin.



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



**BIRD'S EYE (Fusil à lunette)** – Tire une balle unique. Grande précision et puissance redoutable.



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



**VOX CHINA BROOM (Surchauffeur)** - Produit un effet incendiaire, mais la capacité du chargeur et la réserve sont inférieures à la variante des Founders.



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



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

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

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

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

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

**PEPPERMILL (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.



# VIGUEUR

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

– Fink MFG Publicités



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

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

- Chaque Vigueur propose deux méthodes de tir tout aussi utiles l'une que l'autre.
- Appuyez brièvement sur (**L1**) pour ouvrir le feu.
- Maintenez (**L1**) et relâchez pour générer un tir plus puissant.
- Essayez de mélanger les Vigueurs pour attaquer une même cible ou de les combiner avec les diverses caractéristiques de l'environnement (flaque d'eau, nappe de mazout, etc.).
- Undertow 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 une Vigueur 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 Sky-Line ou à un crochet, vous ne pouvez pas faire appel aux Vigueurs.

- Vous pouvez faire évoluer chaque Vigueur deux fois.
- En plus d'influer sur les statistiques, les améliorations modifient les Vigueurs du tout au tout.
- Les améliorations sont disponibles (moyennant finances) au distributeur Veni! Vidi! Vigors!
- Pour basculer sur n'importe laquelle des deux Vigueurs « accès rapide », appuyez brièvement sur (**L2**).
- Pour sélectionner une autre Vigueur que vous avez obtenue, maintenez (**L2**) afin d'afficher le menu circulaire des Vigueurs. Utilisez ensuite le (joystick gauche) pour mettre en surbrillance la Vigueur de votre choix.

## LA GAMME DE VIGUEURS 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.



### DEVIL'S KISS

**APPUI BREF** : lance un projectile explosif.

**APPUI LONG** : pose un piège de proximité.



### MURDER OF CROWS

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

**APPUI LONG** : pose un piège de proximité.



### BUCKING BRONCO

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

**APPUI LONG** : pose un piège de proximité.



## SHOCK JOCKEY

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

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



## UNDERTOW

**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).



## RETURN TO SENDER

**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 Vigueurs 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 Vigueur 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 Motorized Patriots, le caisson en verre abritant le cœur du Handyman et le réservoir accroché dans le dos du Fireman.



## VOICI LES ENNEMIS QUI VOUS ATTENDENT :

### ENNEMIS STANDARD

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

**FOUNDERS** - 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.

**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 China Broom 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!

**BEAST** - Cet adversaire est équipé d'une lourde armure et du Pig (arme dévastatrice qui tire des obus explosifs). D'apparence différente, la variante Vox du Beast est armée d'un Vox Pig (alias Pluie de feu).

**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 êtes suspendu à un crochet.

- Électriser un Sky-Line 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.

### **MOTORIZED PATRIOT -**

Redoutable, mais lent, cet automate est armé de la surpuissante

mitrailleuse lourde rotative Peppermill. 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.

**ZEALOT OF THE LADY** - Condamnés à transporter le cercueil de Lady Comstock dont ils n'ont pu prévenir le décès, ces adeptes de l'illustre défunte attaquent à l'aide de la Vigueur Murder of Crows et 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.

**THE FIREMAN** - 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 de la Vigueur Devil's Kiss et, lorsqu'il est sur le point de passer de vie à trépas, le Fireman se rue sur son adversaire avant d'exploser.

Il existe des variantes Founders et Vox du Fireman, mais seule leur apparence diffère.

**THE BOY OF SILENCE** - 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 Motorized Patriot, ils sauront vous mettre des bâtons dans les roues si vous bataillez déjà avec d'autres ennemis.



**GUN AUTOMATON** – Tourelle de sécurité stationnaire équipée de la mitrailleuse Triple R.

**ROCKET AUTOMATON** – Tourelle de sécurité stationnaire équipée du lance-roquettes Barnstormer.

**MOSQUITO** – 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 dénîchez 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 le (SELECT) 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 Vigueurs encore plus puissantes.

**MINUTE MAN'S ARMORY** – Propose des améliorations pour modifier les capacités de vos armes.

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

Appuyez sur (X) 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 des objectifs du jeu (SELECT).



## KINETOSCOPES



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 Sonekalb** 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 Syrnky** 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 Culpon** 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 associée, 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 Kimmet**  
**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 SUPPLEMENTAIRES

**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  
Eryn 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 dorsals  
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  
Clarissa 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 Richarson  
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 Driehuis

## SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE

Kristina Drzaic  
Rhianna Pratchett

## 2K GAMES

Christoph Hartmann Président  
David Ismaier Directeur de l'exploitation  
Greg Gobbi V.-p. sénior, Développement du produit  
John Chwanec 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 SÉNIORS

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

## ÉQUIPE, 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 Omerigo**

Dustin Redmon  
Eric Ferbrache  
Erin Sears  
Evan Lacey  
Evan Lobenstein  
Francisco Ludena  
Helmo Cardenas  
Irma Ward  
James Elrick  
Jared Shipp  
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  
Pelee Henderson  
Rey Carmier  
Riley Gravatt  
Robert Hornbeck  
Robert Klempler  
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 – OPÉRATIONS 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

#### RESPONSABLE 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

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

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

## CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur [www.2kgames.com/eula](http://www.2kgames.com/eula). L'utilisation de ce Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

**VERSION EMPLOI DU PRÉSENT LOGICIEL EST SOUMIS À LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ET À L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « L'ACCORD ») AINSI QU'ÀUX TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUTS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUELS D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DES DISC LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVREURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QU'ÉTUDE 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 »).**

### L. LICENCE

**LICENCE.** Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sauf stipulation contraire). Vos droits acquis sont sujet à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sont cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expire à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de contournement des protections utilisées par le Logiciel. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez dans le présent document qu'aucun titre ni propriété dans le Logiciel n'est transféré(e) ou cédé(e) et que le présent Accord ne sera pas interprété comme une vente de droits dans le Logiciel. Tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Accord sont réservés par le Donneur de licence et, le cas échéant, par ses concédants.

**PROPRIÉTÉ.** Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, écrits 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 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

**CONDITIONS DE LA LICENCE.** Vous acceptez de ne pas :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- 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 sur site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler 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 ; et
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

Vous pouvez cependant transférer le Logiciel complet ainsi que sa documentation de manière permanente vers une personne tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes de cet accord. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé.

**PROTECTIONS TECHNIQUES.** Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, afin d'éviter d'éventuelles copies non autorisées ou d'empêcher quiconque de dépasser les droits limités et les licences accordées dans le présent Accord. Si le Logiciel autorise l'accès à du contenu en ligne, seule une copie de ce Logiciel peut y avoir accès à la fois (à moins que la documentation du Logiciel n'accorde d'autres droits). Des termes et des conditions de licence additionnels peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement des mises à jour et des patches du Logiciel. Seul un Logiciel accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, ainsi qu'au téléchargement des patches et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou circonvenir à de tels paramètres de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protections techniques, le Logiciel ne fonctionnera pas correctement.

**CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR.** Le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un design de voiture ou des vidéos des séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord sous licence avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les lois sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence et les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

**CONNEXION À INTERNET.** Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, incluant mais ne se limitant pas au service PlayStation®Network, aux services du Donneur de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques du Logiciel peuvent ne pas ou ne plus fonctionner correctement, que ce soit en partie ou dans leur intégralité.

### IL. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS.

En installant et en utilisant le Logiciel, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lorsque c'est applicable) pour le transfert de toutes données depuis le Donneur de Licence et ses filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel, soit par PlayStation®Network ou tout autre moyen, le Donneur de licence peut récupérer des informations des fabricants du matériel ou des plates-formes hôtes (comme Sony) et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur. Ces informations peuvent inclure, sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et

voire utilisation de diverses fonctionnalités du jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur de licence sont supposées être anonymes et ne divulguent pas votre identité ni ne constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'utilisateur, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme suit.

Les informations collectées par le Donneur de licence peuvent être placées par le Donneur de licence sur des sites Web publics, partagées avec des fabricants de matériel, des plateformes hôtées, des partenaires marketing du Donneur de licence ou utilisées par ce dernier dans tout autre but licite. Si vous ne voulez pas que vos informations personnelles soient partagées ainsi, vous ne devez pas utiliser le présent Logiciel.

### **III. GARANTIE**

**GARANTIE LIMITÉE :** Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité ; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne 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 d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

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

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

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE DE LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES ET INTÉRÊTS POUR BLESSURES CORPORELLES, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE NE DÉPASSE PAS LE PRIX RÉEL PAYÉ POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.

**RÉSILIATION :** Le présent Accord est automatiquement résilié si vous ne respectez pas les présentes conditions générales. Dans ce cas, vous devez détruire toutes les copies du Logiciel et tous ses composants. Vous pouvez également dénoncer le présent Accord en détruisant le Logiciel et toutes ses copies et reproductions et en effaçant et en éliminant définitivement le Logiciel de tout serveur client ou ordinateur sur lequel il a été installé.

**DROITS 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, preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

**INDENNISATION :** Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes d'Accord.

**DIVERS :** Le présent Accord constitue l'intégralité de l'accord relatif à la présente licence entre les parties et remplace et annule tous les accords et déclarations antérieurs signés entre elles. Il ne peut être modifié que par un document écrit exécuté par les deux parties. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

**LOI APPLICABLE** Cet Accord est régi par la loi de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hors disposition fédérale contraire. À moins que le Donneur de licence ne présente 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.). Les deux parties consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Les parties acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

**SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES À LA PRÉSENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT :**

TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2002-2013, Take-Two Interactive Software, Inc. Développé par Irrational Games, BioShock, BioShock Infinite, Industrial Revolution, Irrational Games, 2K Games et leurs logos respectifs sont des marques de commerce de Take-Two Interactive Software, Inc. « PlayStation » et « DUALSHOCK » et « SIXAXIS » sont des marques déposées et « PS » et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc. L'icône de classification est une marque de commerce de l'Entertainment Software Association.