



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels d'instructions de la console Xbox 360^{MD}, du capteur Kinect^{MD} et des périphériques afin de prendre connaissance de renseignements importants relativement 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.

Soutien au produit

Soutien aux É.U.

Soutien au Canada

[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com)

Téléphone : 1-866-219-9839

Courriel : usasupport@2k.com

Téléphone : 1-800-638-0127

Courriel : canadasupport@2k.com

TABLE DES MATIÈRES

Bienvenue à Columbia	2
Commandes	2
Démarrage.....	3
Niveaux de difficulté	3
Affichage tête haute	4
Sky-lines et Sky-hook.....	5
Elizabeth.....	6
Armes	7
Vigueur.....	9
Ennemis	11
Équipement.....	14
Distributeurs automatiques, Voxophones et Kinetoscopes ...	15
Crédits.....	16
Garantie limitée.....	24



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

BIENVENUE À COLUMBIA!

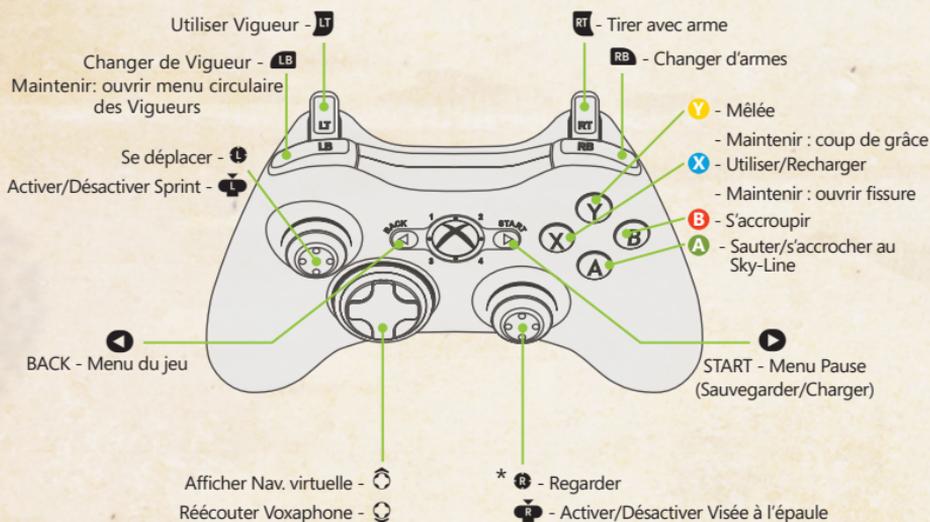
« Qui est-ce que Columbia si ce n'est une autre arche, pour une autre ère? »

– 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 :

- LS** - Vitesse
- R** - Verrouiller cible
- B** - Marche arrière
- A** - Frapper
- A** - Retour au sol

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

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 trousse de premiers soins).

2. VIGEUR SÉLECTIONNÉE – L'icône au premier plan représente la Vigeur actuellement sélectionnée, alors que l'icône au second plan indique la Vigeur à laquelle vous pouvez accéder rapidement (pour sélectionner une autre Vigeur, 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 Vigeur.

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 (☞).

SKY-HOOK



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 (A) s'affiche, puis appuyez sur (A).

Vitesse – Utilisez (L) pour accélérer/décélérer.

Marche arrière – Appuyez sur (B) 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 (A) s'affiche, puis appuyez sur (A).

Retour au sol – Pour revenir sur la terre ferme, visez le sol, puis rapprochez-vous-en pour que l'invite (A) 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 (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 au Sky-Line, appuyez sur (A) pour plonger directement sur l'ennemi ciblé.

Frappe déstabilisante – Lorsque vous êtes accroché au Sky-Line, 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 cambrioleuse... Visez une serrure, approchez-vous-en suffisamment pour que l'invite (X) s'affiche, puis appuyez sur (X).

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 spatio-temporelle tout en vous en approchant suffisamment pour que l'invite (X) s'affiche, puis appuyez sur (X) 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 (R). 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 (RB).

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-canons 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 (F) pour ouvrir le feu.
- Maintenez (F) 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 (RB).
- Pour sélectionner une autre Vigueur que vous avez obtenue, maintenez (RB) afin d'afficher le menu circulaire des Vigueurs. Utilisez ensuite (A) 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 Patriot, 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 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.
- 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 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 (L) 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 (O) ou depuis le menu des objectifs du jeu (L).



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 Sonnekalb Concepteur des systèmes

SCÉNARIO

Jordan Thomas Scénariste sénior

Kristina Drzacic Coordinatrice, Narration et Doublages

Drew Holmes Scénariste

Joe Fielder Scénariste

Andrew Mitchell Assistant, Coordination scénario

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Elena Siegman Productrice sénior, Marketing

Mike Syrnik 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 Dwoertz
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 Skokol
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 Sindair Consultante, Expérience
utilisateur

OPERATIONS STUDIO

Tracy Ryan Directrice, Ressources humaines
Alexis Yilmaz Coordinateur RH
Shane Smith Directeur, Service informatique
Trever 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, Equipements

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 Seamer
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

EQUIPE 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

EQUIPE 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

EQUIPE 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 Driehius

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 Chowanec 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 Omerigbo
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
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, Matriciçage
Alan Vincent Technicien, Matriciçage
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/oula. 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.

VOTRE EMPLOI DU PRÉSENT LOGICIEL EST SOUSMIS À LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ET À L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉSIGNÉES PAR «L'ACCORD») AINSI QU'ÀUX TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, (LE/S) MANUEL(S) D'ACCORD, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DES DITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS, PAR L'OUVRETURE, 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 »).

I. LICENCE

LICENCE. Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non 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 sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sont cet Accord entrant 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, 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 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 d'autres 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 additionnelles 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 vous 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 droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION 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 la posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou 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 Windows LIVE. Les 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, ce que ce soit en partie ou dans leur intégralité.

II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS.

En installant et en utilisant le Logiciel, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lorsque c'est applicable) pour le transfert de toutes données depuis le Donneur de licence et ses filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel, soit par Xbox LIVE ou tout autre moyen, le Donneur de licence peut récupérer des informations des fabricants du matériel ou des plates-formes hôtes (comme Microsoft) et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur. Ces informations peuvent inclure, sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de diverses fonctionnalités du jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur de licence sont supposées être anonymes et ne divulguent pas votre identité ni constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'utilisateur, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme suit.

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

III. GARANTIE

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

Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'origine 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-dessus 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 OÙ 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)(i) 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-dessus.

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 de l'Accord.

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

LOI APPLICABLE : Cet Accord est régi par les lois de l'état de New York, telles qu'appliquées dans l'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.). 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 à 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 :

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