

THE DARKNESS II



MATURE 17+
JEUNES ADULTES 17+

M

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

2K
GAMES



⚠ Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

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

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

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

Table des matières

Configuration minimale.....	2
Commandes intégrales.....	3
Se déplacer dans The Darkness II.....	4
Rester en vie.....	5
Attaquer.....	6
Pouvoirs des Ténèbres.....	8
Vendettas.....	11
Crédits.....	12
Soutien au produit et Garantie.....	22



Configuration minimale

Système d'exploitation : Windows XP SP2

Logiciel : Client Steam

Processeur : Intel Core 2 à 2 GHz / AMD Athlon 64 X2 4200+

Mémoire : 1,5 Go de RAM

Disque dur : 8 Go d'espace libre

Mémoire vidéo : 256 Mo

Carte vidéo : NVIDIA GeForce 8600/ATI Radeon HD 2600

Carte son : Compatible avec DirectX

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Système d'exploitation : Windows XP/Vista/7

Processeur : Quadruple cœur 2,4 GHz

Mémoire : 2 Go de RAM

Disque dur : 10 Go d'espace libre

Mémoire vidéo : + de 512 Mo

Carte vidéo : NVIDIA GeForce 9800 GTX

Carte son : Compatible avec DirectX

CONFIGURATION SUPPLÉMENTAIRE ET SOUTIENS

L'installation initiale nécessite une connexion unique à l'internet pour l'authentification de Steam; installations logicielles nécessaires (incluses sur le disque) dont le client Steam, Visual C++ 2008 redistribuable

INSTRUCTIONS D'INSTALLATION ET D'ACTIVATION

Veillez suivre les instructions ci-dessous pour installer votre exemplaire de *The Darkness II* et l'activer.

1. Avant de commencer l'installation, vérifiez que votre ordinateur est connecté à Internet.
2. Insérez le DVD de *The Darkness II* dans le lecteur DVD-ROM de votre ordinateur, puis installez le jeu conformément aux instructions.
3. Lorsque vous y êtes invité, ouvrez le client Steam et activez le jeu en saisissant le code produit figurant sur la quatrième de couverture du mode d'emploi.

*Ce code ne sera plus valide après utilisation.

*Sous réserve des conditions d'utilisation.

*Service Internet à large bande obligatoire.

*Non remboursable. Non valable pour achat ou revente si le code est révélé.

Le code contenu aux présentes ne sera pas remplacé par 2K Games ou votre détaillant en cas de perte ou de vol et ne peut être échangé contre espèces

Commandes intégrales

Commandes par défaut

ACTION	CLAVIER / SOURIS
Se déplacer	W/A/S/D
Caméra	Souris
Sprinter	MAJ gauche
S'accroupir	C
Tirer avec arme principale	Bouton gauche de la souris
Tirer avec arme secondaire/Position Mire	Bouton droit de la souris
Faire défiler les armes	Molette de la souris
Parler aux PNJ alliés	1
Dévoré cœur/Recharger/Action contextuelle	R
Saisir/Lancer avec tentacules de démon	E
Ranimer allié	F
Exécuter (après avoir saisi avec les tentacules de démon)	1/2/3/4
Attaque de mêlée/Frappe avec tentacules de démon	Maintenir bouton du milieu de la souris + Souris
Pouvoirs des Ténèbres du personnage (Vendettas)	G
Essaim de Jackie (mode Solo)	F
Sauter	Barre espace
Sélection de l'arme	1/2/3/4
Pause	Échap

Se déplacer dans The Darkness II

ATH

Tentacules de démon



Tentacules de démon

Réticule

Nombre de munitions

Menu de sélection de l'arme

Pouvoirs des Ténèbres

Objectifs

Luttant désespérément pour trouver un semblant de paix intérieure et ne pas sombrer dans la folie, Jackie est hanté par le souvenir de Jenny. Il embarque alors pour un périple semé d'embûches, où il devra percer un mystère insondable, protéger ses proches, faire face à ses ennemis et affronter des forces mystérieuses farouchement déterminées à le précipiter dans les profondeurs abyssales de l'enfer. Heureusement pour notre anti-héros, les « objectifs » lui permettent d'y voir un peu plus clair.

Ces informations salvatrices s'affichent à l'écran à chaque évolution de leur statut. Les nouveaux objectifs apparaissent en blanc, et ceux que vous avez menés à bien s'estompent après avoir été barrés en rouge. Appuyez sur **Retour arrière** pour afficher l'interface des objectifs. Un marqueur jaune indique votre destination actuelle et la distance qui vous en sépare. Si vous êtes perdu, il s'agit là de la meilleure méthode pour revenir sur la bonne voie.

Conversations

Si vous voulez des réponses, il faut poser des questions. Lorsque vous vous trouvez à l'asile ou dans la demeure de Jackie, vous pouvez parler à vos alliés et à d'autres personnages non joueurs. Chaque fois qu'il est possible de vous adresser à eux, une icône s'affiche pour vous en avertir. Appuyez alors sur **1** pour amorcer la discussion, et sur **Barre espace** pour y mettre fin ou passer en accéléré des pans entiers de dialogues.

Les conversations dévoilent le fil de l'intrigue et vous aident à progresser au sein de l'aventure. Écoutez donc attentivement ce que les divers protagonistes ont à vous dire.

Rester en vie

Santé

Jackie récupère automatiquement 25 % de points de vie lorsqu'il ne subit aucun dégât pendant quelques instants. Au cours d'une fusillade, n'hésitez pas à trouver un abri (colonnes, coins de mur, obstacles de petite taille, etc.) pour vous mettre à couvert et attendre patiemment que la santé de votre alter ego virtuel soit intégralement régénérée.

Pour restaurer sa santé et gagner de l'aura, Jackie peut dévorer le cœur des ennemis trépassés (pour cela, maintenez **E**). Cet organe vital se putréfie en une minute après la mort, alors agissez rapidement avant qu'il ne soit trop tard. Les cœurs comestibles sont entourés d'un halo violet et sont visibles sous la chair des ennemis.

Lumières

Les pouvoirs des Ténèbres prennent toute leur ampleur dans la pénombre. Lorsqu'il est exposé à la lumière, Jackie ne peut ni faire appel à ses capacités surnaturelles, ni restaurer sa santé.

Attaquer les lumières

Certains ennemis sont armés de canons à lumière ou de grenades « flash bang », et plusieurs zones fortement éclairées empêchent Jackie de se déplacer librement. En pareil cas, tirez sur les ampoules et restez tapi dans l'ombre. Quant aux soldats, éliminez-les ou mettez hors d'état leurs canons à lumière. Les choses peuvent néanmoins se compliquer : vous devrez parfois détruire l'alimentation d'un éclairage pour plonger un endroit dans l'obscurité, et certaines sources lumineuses résistent purement et simplement aux balles...



Attaquer

Armes

Les pouvoirs des Ténèbres ont beau être surpuissants, il faut parfois un petit coup de pouce pour arriver à ses fins. Jackie a la possibilité de s'équiper d'un arsenal dévastateur qui lui permet d'abattre les ennemis de loin.

Il peut ainsi transporter simultanément trois armes à feu (un gros calibre et deux petits calibres), et utiliser les deux petits calibres en même temps (un dans chaque main). Appuyez **4** pour activer le double maniement des armes, sur le **bouton gauche de la souris** pour tirer avec l'arme que Jackie tient en main gauche, et sur le **bouton droit de la souris** pour ouvrir le feu avec l'arme tenue en main droite. Pour viser, équipez-vous d'une seule arme, et appuyez sur le **bouton droit de la souris**.

Munitions

Quand vous commencez à manquer de munitions, positionnez-vous simplement sur l'arme d'un ennemi. Si vous possédez la même, Jackie ramasse uniquement les munitions. Vous trouverez également des boîtes de cartouches disséminées aux quatre coins de chaque niveau. Emparez-vous-en pour vous réapprovisionner en balles, et ce, quelle que soit l'arme dont vous êtes équipé.

Système vasculaire des ennemis

Les Ténèbres confèrent à Jackie la possibilité de détecter tout ennemi vulnérable : quand un adversaire est assommé ou lorsqu'il ignore votre présence, son cœur et ses vaisseaux sanguins se mettent à briller. Il vous est alors possible de saisir le pauvre bougre à l'aide de vos tentacules de démon.

Exécutions

Les ennemis que vous avez empoignés sont à votre merci. Vous pouvez les projeter en direction de vos alliés, les frapper violemment (attaque de mêlée) ou les exécuter. Appuyez sur **E** pour saisir un personnage assommé et démarrer une « exécution », puis appuyez sur la touche appropriée avant la fin du temps imparti pour achever la mise à mort.

Il existe quatre types d'exécution, assignés chacun à **1**, **2**, **3**, ou **4**. Au début du jeu, Jackie ne peut réaliser qu'un seul type d'exécution. À mesure qu'il absorbe de l'aura, il accède aux autres catégories d'exécutions (Puissance, Tueur à gages et Démoniaque) qui lui confèrent des aptitudes supplémentaires (par ex. : diminution du temps de recharge de divers pouvoirs).

Attaquer (suite)

Objets

Les tentacules de démon permettent également d'utiliser les débris et autres détritiques (entourés d'un halo violet) en guise de projectiles ou de boucliers. Gardez un œil ouvert (et le bon), parce que cette technique de combat vous sera très utile. Remarque : il est parfois nécessaire de briser un objet à l'aide d'une attaque de mêlée avant de pouvoir vous en emparer.

Lorsque vous arrivez dans une zone grouillant d'ennemis, évitez de foncer dans le tas. Si vous apercevez une voiture dans les environs, arrachez-en une porte et utilisez-la comme bouclier de fortune tout en tirant par sa fenêtre. Quand elle est projetée, une portière peut s'avérer particulièrement redoutable : tout adversaire exposé risque une amputation grave, voire la décapitation. N'hésitez pas à lancer un réservoir de propane pour déloger un ennemi retranché ou vous débarrasser d'un bouclier dont un adversaire s'est équipé. Dans la même veine, les queues de billard font d'excellents javelots et les moteurs de véhicule, de superbes projectiles.



Pouvoirs des Ténèbres

Temples des talents

Vous absorbez de l'aura après avoir terrassé un ennemi. Telle une monnaie que vous pouvez utiliser aux temples des talents, cette substance éthérée vous permet d'améliorer vos pouvoirs ou d'en étoffer l'arsenal (nouvelles attaques ou nombre supérieur de munitions par chargeur).

Arbre des pouvoirs des Ténèbres

Dévoré cœurs : positionnez-vous à proximité d'un cadavre, puis maintenez **E** pour restaurer votre santé et gagner de l'aura. Coût : 0.

Arborescence Exécutions

Exécution Vie : empoignez les ennemis vulnérables, puis appuyez sur **1** pour réaliser une Exécution Vie et régénérer une portion de votre santé. Coût : 400 (Condition préalable : Dévoré cœurs)

Amélioration Exécution Vie : récupérez plus de santé chaque fois que vous tuez un ennemi à l'aide de l'Exécution Vie. Coût : 800 (Condition préalable : Exécutions Vie)

Exécution Tueur à gages : appuyez sur **2** pour réaliser une Exécution Tueur à gages et récupérer ainsi des munitions supplémentaires. Coût : 600 (Condition préalable : Exécutions Vie)

Amélioration Exécution Tueur à gages : obtenez plus de munitions chaque fois que vous tuez un ennemi à l'aide de l'Exécution Tueur à gages. Coût : 800 (Condition préalable : Exécutions Tueur à gages)

Exécution Puissance : appuyez sur **3** pour réaliser une Exécution Puissance et accélérer la recharge de l'Essaim et de la Possession des armes. Coût : 1250 (Condition préalable : Exécutions Tueur à gages)

Amélioration Exécution Puissance : le temps de recharge du pouvoir des Ténèbres est réduit davantage après une Exécution Puissance. Coût : 1000 (Condition préalable : Exécutions Puissance)

Exécution Démoniaque : appuyez sur **4** pour réaliser une Exécution Démoniaque et générer un bouclier des Ténèbres. Coût : 1250 (Condition préalable : Exécutions Tueur à gages)

Amélioration Exécution Démoniaque : le bouclier démoniaque dispose d'un nombre supérieur de points de vie. Coût : 1000 (Condition préalable : Exécutions Démoniaque)

Empoignade experte : une fois qu'ils ont récupéré, les ennemis assommés ou projetés au sol restent plus longtemps vulnérables aux attaques par empoignade. Coût : 800 (Condition préalable : Exécutions Tueur à gages)

Pouvoirs des Ténèbres (suite)

Arborescence Saut percutant

Saut percutant : propulsez un ennemi dans les airs, puis projetez-le violemment sur le sol pour le déchiqueter (tous les ennemis à proximité seront sonnés). Coût : 600 (Condition préalable : Dévorer cœurs)

Explosion ténébreuse : tout objet saisi par les tenta-cules des ténèbres explose à l'impact après avoir été lancé. Coût : 1000 (Condition préalable : Saut percutant)

Armure sombre : les attaques ennemies vous infligent moins de dégâts lorsque vous vous trouvez dans la pénombre. Coût : 1250 (Condition préalable : Explosion ténébreuse)

Santé cœur : récupérez plus de santé après avoir dévoré un cœur. Coût : 1000 (Condition préalable : Saut percutant)

Lames de démon : lorsque vous avez dévoré un cœur, une simple attaque de vos tentacules de démon lacère la chair de vos victimes (durée limitée). Coût : 800 (Condition préalable : Santé cœur)

Lévitiation démoniaque : projetez un adversaire, et les Ténèbres le maintiendront suspendu dans les airs pendant quelques instants. Coût : 400 (Condition préalable : Dévorer cœurs)

Trou noir : le cœur des ennemis éliminés est parfois remplacé par un trou noir. Saisissez-le à l'aide de vos tentacules de démon et lancez-le pour générer un vortex de la mort. Coût : 1000 (Condition préalable : Lames de démon)

Diablotin aérien : empoignez le diablotin et projetez-le sur les ennemis pour qu'il s'y accroche et leur lacère la chair avec jubilation! Coût : 600 (Condition préalable : Lévitiation démoniaque)

Trou noir caustique : augmente la taille du trou noir. Coût : 1250 (Condition préalable : Trou noir)

Arborescence Possession des armes

Possession des armes : appuyez sur **G** pour insuffler momentanément à vos armes la puissance des Ténèbres (dégâts infligés considérablement augmentés et aucune munition utilisée). Coût : 1000 (Condition préalable : Dévorer cœurs)

Kata des armes : utilisez la Possession des armes conjointement avec le double maniement pour viser automatiquement les ennemis. Coût : 1500 (Condition préalable : Expert en possession)

Possession destructrice : permet d'augmenter la durée de possession des armes. Coût : 1250 (Condition préalable : Possession des armes)



Pouvoirs des Ténèbres (suite)

Cœur des Ténèbres : la Possession des armes confère aux balles la capacité de traverser les murs. Quand la Possession des armes est activée, Jackie peut également voir à travers les murs se trouvant à proximité. Coût : 1500 (Condition préalable : Possession destructrice)

Expert en possession : le temps de recharge de la Possession des armes est considérablement réduit. Coût : 1250 (Condition préalable : Possession des armes)

Arborescence Ceinture de combat

Ceinture de combat : la capacité des chargeurs est augmentée pour toutes les armes. Coût : 200 (Condition préalable : Dévorer cœurs)

Frappe concentrée : appuyez sur le **bouton droit de la souris** immédiatement après avoir tiré avec un fusil à pompe, et les projectiles du prochain tir seront moins dispersés. Coût : 800 (Condition préalable : Ceinture de combat)

Maniement des armes : le temps nécessaire pour recharger les armes est réduit. Coût : 600 (Condition préalable : Ceinture de combat)

Pistolet ténébreux : capacité du chargeur supérieure pour tous les pistolets lorsque vous êtes dans l'obscurité. Coût : 800 (Condition préalable : Ceinture de combat)

Fusil à pompe ténébreux : capacité du chargeur supérieure pour tous les fusils à pompe lorsque vous êtes dans l'obscurité. Coût : 800 (Condition préalable : Pistolets ténébreux)

Mitraillette ténébreuse : capacité du chargeur supérieure pour toutes les mitraillettes lorsque vous êtes dans l'obscurité. Coût : 1000 (Condition préalable : Pistolets ténébreux)

Cartouches explosives pour armes de poing : les pistolets et mitraillettes tirent des balles explosives qui infligent des dégâts supérieurs. Coût : 1250 (Condition préalable : Mitraillette ténébreuse)

Fusil d'assaut ténébreux : capacité du chargeur supérieure pour tous les fusils d'assaut lorsque vous êtes dans l'obscurité. Coût : 1000 (Condition préalable : Mitraillettes ténébreuses)

Cartouches explosives pour les armes à 2 mains : les fusils d'assaut et les fusils à pompe tirent des balles explosives qui infligent des dégâts supérieurs. Coût : 1250 (Condition préalable : Fusil d'assaut ténébreux)

Arborescence Essaim

Essaim : appuyez sur **F** pour faire surgir des entrailles de l'enfer un essaim ténébreux qui paralyse les ennemis pendant quelques secondes. Coût : 1000 (Condition préalable : Dévorer cœurs)

Expert en Essaim : le temps de recharge de l'Essaim est considérablement réduit. Coût : 1250 (Condition préalable : Essaim)

Pouvoirs des Ténèbres (suite)

Essaim des Limbes : permet à l'Essaim de tourmenter plus de cibles. Coût : 1500 (Condition préalable : Expert en Essaim)

Essaim obscur : les ennemis assaillis par l'Essaim sont paralysés plus longtemps. Coût : 1250 (Condition préalable : Essaim)

Essaim tueur : les ennemis assaillis par l'Essaim subissent des dégâts répétés supérieurs. Coût : 1500 (Condition préalable : Essaim obscur)

Vendettas

Bien que n'appartenant pas directement à la trame principale, les Vendettas étoffent l'univers du jeu. Il s'agit d'un mode auquel vous pouvez jouer seul ou en coop en ligne, sous les traits de l'un de quatre protagonistes : Inugami, Shoshanna, JP Dumond et Jimmy Wilson. Chaque personnage possède ses propres spécialisations (armes et tactiques) et peut s'avérer plus ou moins efficace selon la situation. Il vous est possible d'aborder ce mode telle une campagne coop, ou d'entreprendre une mission unique (ou « Hit List »). Certaines « Hit Lists » sont accessibles uniquement en ligne, alors que d'autres sont jouables hors ligne.

Soutien au produit :

<http://support.2k.com/>

Soutien aux É.-U.

Téléphone : 1-866-219-9839

Courriel : usasupport@2k.com

Soutien au Canada

Téléphone : 1-800-638-0127

Courriel : canadasupport@2k.com



Crédits

The Darkness II

Édité par 2K Games en association avec
Top Cow Productions, Inc.

Développé par Digital Extremes

Inspiré de la série de bandes dessinées The Darkness créée par
Marc Silvestri, Garth Ennis et David Wohl

Histoire originale de Paul Jenkins

Producteurs exécutifs, Top Cow

Marc Silvestri
Matt Hawkins

Digital Extremes

P.-D. G.

James Schmalz

Président

Michael Schmalz

Directeur créatif

Sheldon Carter

Direction technique

Glen Miner

Programmation principale

Darryl Baldock

Programmation

Gavan Acton
Daniel Brewer
Shaun Carroll
Tomasz Cybulski
Eddy Douridas
Sharad Gupta
Andy Kempling
Brian Keron
Tristan Lewis
Hayden Mulholland
Ernesto Novillo
Chris Seddon
Maciej Sinilo

Adrian Smith
Adrian Togeskov
Jacques Waller
Steven Wong

Programmation supplémentaire

Pablo Alonso
Ryan Baker
Kevin Wingham
Howie Yoo

Concepteur principal

Tom Galt

Concepteur principal (Vendettas)

Mathieu Berube

Concepteur narratif

Ryan Mole

Conception des niveaux

Joey Adey
Joe Buck
Kol Crosbie
Ben Edney
Andrejs Verlis
Hazel Whorley

Conception technique

Jon Gogul
Phil Hoekstra

Crédits (suite)

Conception supplémentaire

Allen Goode
Scott McGregor
Steve Sinclair

Concepteur principal, Son

Dustin Crenna

Conception sonore

Jeff Hartling
Travis Didluck

Conception supplémentaire, Son

George Spanos

Directeur artistique

Mat Tremblay

Infographiste principal, Environnements

Ron Davey

Infographistes, Environnements

Kary Black
James Chew
Kyle Davis
Corey Hayes
Anthony Joseph
Matt Kazan
Jason Lavoie
Michael Leatham
Andrea Lehnen
Mike Marquis
Phil Nguyen
Emmanuel Pappas
Jeff Ross
Mike Towse
Jonathan Wiley
Evan Yovanovich
Kol Crosbie

Effets

Dan Hunter
Jeremy Mathes

Présentation visuelle

Erwin Evegaars
Joonchul Kim
Lillian Lee
Will Makra
Andrew Nelson
Frank Trzcinski

Éclairage

Cliff Daigle

Infographiste principal, Personnages

Michael Brennan

Infographie, Personnages

Hugues Giboire
Mathew Makin
Fabricio Torres
Chris Watson

Art conceptuel

Will Makra
Thomas Pringle
Mike Sebalj
Craig Sellars
Eric Vedder

Graphismes supplémentaires

Muckney Tipping
Mario Vasquez

Animation

Jay Baker
Geoff Crookes
Rick Gimbel
Lucy Guo
Chiwook Han
Ian Hulbert
Scott Johnston
Chris Kniffen
Jason Teske
Jason Walmsley



Crédits (suite)

Producteur

Dave Kudirka

Producteur associé

Jeff Edwards

Producteur assistant

Daniel Dahl

Responsable, Assurance qualité

Ryan Marr

Assurance qualité

Nick Boehler

John Dennison

Trevor Kenny

Dmitri Linkiewicz

Alex 'Xander' McKenzie

Cameron Morse

Corey Sanderson

AQ supplémentaire

Dave Cardoso

Claire McHendrie

Mark Ollivierre

Graham Taylor

Giles Whitaker

Opérations et administration

Gestionnaire, Opérations

Tanya Deaville

Contrôleur

Murphy Pettypiece

Ressources humaines

Kate Roberts

Karen Janes

Assistance informatique

Matthew Arnold

Julie Angelini

Jake Hansen

Jason Murphy

Administration

Christina Banman

Elaine Deaville

Rebecca Ford

Caterine Pittana

Denise Raymond

Javier Tavera

Remerciements spéciaux

Alex Ahilov

Caitlin Andrews

Kaleb Aylsworth

Keith Belovay

Harold Brenes

Matias Cammisa

Valerie Cotic

Peter Dannenberg

Avinash Hegde

Martin Holmberg

Gaz Iqbal

Race Lancaster

Jeanne Lowes

Darryl Kee

Haine Kim

Simon King

Yuliya Kostyuk

Will Kuo

Michael Maggard

Hiten Mistry

Alex Muscat

Dejan Pavlovski

Andrew Rudson

Mark Ruscica

Philip Simmons

Ryan Smith

Blake Stephenson

Robbie Thompson

Mike Weir

Karol Wlodarczyk

Farid Zakaria

À toutes nos familles et nos proches pour leur soutien

Art Bully Productions, LLC

Co-fondateurs/directeurs, Projet et graphismes

Marcus Dublin

Alan Van Ryzin

Équipe

Team Art Bully

Remerciements spéciaux supplémentaires

AMC pixel factory

Dave Greene (IAMSTATIC)

Ron Gervais (IAMSTATIC)

Yaron « Lonewolf » Levi

WhiteMoon Dreams

Édité par 2K Games

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

2K PUBLISHING

Président

Christoph Hartmann

Directeur de l'exploitation

David Ismailier

V.-p. sénior, Développement du produit

Greg Gobbi

Directeur du développement, Produit

John Chowanec

Directrice des opérations, Développement produit

Kate Kellogg

Crédits (suite)

Directeur, Technologie

Jacob Hawley

Architecte, Systèmes en ligne

Louis Ewens

Ingénieur en ligne

Adam Lupinacci

Producteur

Seth Olshfski

Producteurs associés

Dan Schmittou

Josh Morton

Karl Unterholzner

Assistants de production

Anton Maslennikov

Tom Drake

Soutien de production supplémentaire

Brandon Jenkins

Andrew Dutra

Scott James

Directeur, Production créative

Jack Scalici

Directeur sénior, Production créative

Chad Rocco

Responsable, Production créative

Josh Orellana

Assistants de production, Production créative

Dave Blank

Kaitlin Bleier

Scénaristes

Paul Jenkins

Chad Rocco

Jack Scalici
Robbie Thompson
Walt Williams

Rédacteur, Scénario

Chad Rocco

Superviseur, Capture de mouvements

David Washburn

Coordinateur, Capture de mouvements

Steve Park

Infographiste principal, Capture de mouvements

Anthony Tominia

Spécialistes, Capture de mouvements

Jose Gutierrez

Gil Espanto

Assistant, Capture de mouvements

Nick Bishop

Direction, Doublages

Chad Rocco

Jack Scalici

Paul Jenkins

Walt Williams

V.-p. sénior, Commercialisation

Sarah Anderson

V.-p., Commercialisation

Matt Gorman'

V.-p., Commercialisation internationale

Matthias Wehner

Directeur, Commercialisation

Tom Bass

Responsable de la marque

Matt Knoles

Directeur associé, Produit

Phil McDaniel

Directeur, RP (Amérique du Nord)

Ryan Jones

Responsable en chef, RP

Charlie Sinhaseni

Responsable, RP

Jennie « sp8des » Sue

Assistante, RP

Jennifer Heinser

Directrice associée, RP internationales

Erica Denning

Directrice, Production de commercialisation

Jackie Truong

Direction artistique, Commercialisation

Lesley Zinn

Directeur, Site Web

Gabe Abarcar

Directrice principale Commercialisation interactive

Elizabeth Tobey

Gestionnaires, Communauté

Greg Laabs

David Eggers

Concepteur, Site web

Keith Echevarria



Crédits (suite)

Concepteur graphique junior

Christopher Maas

Assistant, Production de commercialisation

Ham Nguyen

Directeur, Production vidéo

J. Mateo Baker

Monteur vidéo

Kenny Crosbie

Monteur vidéo junior

Michael Howard

Spécialiste, Capture jeu

Doug Tyler

Chef de projet principal, Commercialisation

Renee Ward

V.-p., Développement commercial

Kris Severson

V.-p., Ventes et licences

Steve Glickstein

Directeur, Ventes et Licences stratégiques

Paul Crockett

V.-p., Service juridique

Peter Welch

Directrice des opérations

Dorian Rehfield

Spécialiste, Licence/ Opérations

Xenia Mul

Directrice des licences, Partenariats stratégiques et Médias pendant le jeu

Shelby Cox

Responsable Commercialisation, Relations partenaires

Dawn Burnell

Assistant, Commercialisation

Rebecca Euphrat

Remerciements spéciaux

Jordan Katz

David Cox

Équipe commerciale Take-Two

Équipe de réseaux

commerciaux Take-Two

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

Équipe 2K S.I.

Seth Krauss

Greg Gibson

Équipe juridique Take-Two

Jonathan Washburn

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Sasha de Guzman

Michele Shadid

Trailer Park

g-NET

Access Communications

SA Studios

Off Base Productions

KD&E

Big Solutions

Gwendoline Oliviero

Kelly Dolcini

BreAnne Sylvester

Bridget Silvestri

Cale Branson

Denby Grace

Crédits (suite)

Anthony DeLuca
Jordan Limor
Michael Kelly
Phil Shpilberg
Emily Britt
Evan Hart (NVIDIA)
Nathan Hoobler (NVIDIA)
Pliney the Elder
John Bartkiw
POP Sound

Assurance qualité 2K

V.-p., Assurance qualité

Alex Plachowski

Directeur des tests, Assurance qualité (projets)

Grant Bryson

Directeurs des tests, Assurance qualité (équipe d'assistance)

Alexis Ladd
Douglas Rothman

Testeur principal

Shawn Watson

Responsables des tests (équipe d'assistance)

Casey Ferrell
Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

Testeurs sénior

Brian Salazar
Joseph Bettis
Josh Lagerson
Justin Waller
Marc Perret
Ruben Gonzalez
Stephen Florida

Équipe, Assurance qualité

Adan Saenz Carta

Alex Colby
Andrew Garrett
Andrew Vietri
Antonio Monteverde-Talarico
Benjamin Sorofman
Bill Lanker
Brant Kortman
Bruno Dueker
Charles Buckley
Chris Adams
Chris Henderson
Coby Robinson
Cody Paterson
Colin Campbell
Corwin Chapman
Dave Beukers
David Boyd
David Chong
David Hambardzumyan
Davis Krieghoff
Devon Stewart
Dustin Gibbs
Erin O'Malley
Evan Jackson
Gabe Woods
George Kalantzis
Grant Bowers
Gregg Silberman
Imad Haddad
Ivan Preciado
Jacob Karesh
James Elrick
Jan Navarro
Jason Berlin
Jason Kolesa
Jeffrey Schrader
Jenn Cunningham
Jeremy Thompson
JP Hernandez
Jessica Wolff
Joshua Glover
Keane Tanouye
Keith Doran
Kelley Kirtley
Kevin Skorcz
Kyle Hertz



Crédits (suite)

Lincoln West
Luis Nieves
Luke Williams
Manny Juarez
Mark Vazquez
Matthew Foley
Matthew Porter
Micah Grossman
Michael Speiler
Nick Chavez
Nick Pylvanainen
Nigel Nikitovich
Noah Ryan-Stout
Paul Carrion
Patrick Benneyworth
Patrick Bowman
Pele Henderson
Peter Goepfinger
Peter Long
Robert Hornbek
Robert Klempner
Robert Newman
Sanji Yapa
Susan Kim
Travis Rowland
Tory DeBiaso
Vien Pham
Wesley Thatcher

Remerciements spéciaux

Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Eric Lane
Todd Ingram
Pedro Villa

2K CHINA

Directeur général
Julien Bares

Directeur de production
Liu Jing

Animateur en chef
Shen Hui

Animateur
Yan Sheng Qiang

Animateurs junior
Gao Ming Yuan
Du Xia
Shen Yi Xin
Cui Yan Ping

Animateur sénior
Yuan Zhi Wei

Producteur associé
Su Lu

2K International

Directeur général
Neil Ralley

Responsable, Commercialisation internationale
Sian Evans

Responsable sénior, Produit international
Warner Guinée

Directeur sénior, RP Internationales
Markus Wilding

Directeur assistant, RP internationales
Sam Woodward

Responsable, Commercialisation internationale numérique
Martin Moore

2K International Développement du produit

Producteur international
Iain Willows

Responsable, Localisation
Nathalie Mathews

Directeur assistant, Localisation
Arsenio Formoso

Équipes de localisation externes
Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Effective Media

2K International Assurance qualité

Supervision AQ, Localisation
Lena Brenk
Jose Minana

Ingénieur, Matricéage
Wayne Boyce

Technicien, Matricéage
Alan Vincent

Responsable projet AQ, Localisation
Karim Cherif

Testeurs principaux AQ, Localisation
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Crédits (suite)

Techniciens AQ principaux, Localisation

Elmar Schubert
Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Stefan Rossi

Techniciens AQ, Localisation

Andrea de Luna
Chau Doan
Christopher Funke
Christina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Javier Vidal
Pablo Menendez
Sergio Accettura

Équipe de conception

James Crocker
Tom Baker

Équipe 2K International

Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Dan Cooke
David Halse
Diana Freitag
Dominique Connelly
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Karen C.M. Teo
Luis De La Camara Burditt
Matt Roche
Olivier Troit
Richie Churchill
Ross Purdy
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

Take-Two - Opérations internationales

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K Asia

Directrice, Marketing (Asie)

Karen Teo

Associé, Produit (Asie)

Albert Hoolsema

Responsable, Marketing (Japon)

Takahiro Morita

Responsable, Localisation

Yosuke Yano

Opération, Take Two (Asie)

Eileen Chong
Veron Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

Développement commercial, Take Two (Asie)

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hs
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

TOP COW PRODUCTIONS, INC.

P.-D. G.

Marc Silvestri

Président et directeur de l'exploitation

Matt Hawkins

Éditeur

Filip Sablik

Assistant de l'éditeur

Bryan Rountree

Assistante, Ventes

Elena Salcedo

Producteur exécutif d'Union Entertainment

Rich Leibowitz

Conception originale

Danjevons

FOX STUDIOS

Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

POP SOUND

Éditeurs principaux, Dialogues

Garrett Montgomery
Adam Dolin

Enregistrement et mixage des dialogues originaux

Tim Hoogenakker
Dawn Redmann
Nick Bozzone
Kyle Krajewski



Crédits (suite)

Tim West
Brett Rothfeld
Joe Garten
Rob Weiss
Anthony Vanchure
Anthony Sorise
Mark Camperell
Dan Francis
Luis Rosario

Producteurs

Erin Reilly
Susie Boyajan
Laura Harley

THE DARKNESS II

Distribution des rôles :

Jackie Estacado

Brian Bloom

Darkness

Mike Patton
Brian Bloom

Jenny

Stefanie Frame

Victor

William Salyers

Giorgio

Allan Steele

Angelus

Anastasia Baranova

Frank

Andre Sogliuzzo

Tante Sarah

Barbara Goodson

Bragg

Bill Lobley

Inugami

Brian Tochi

Eddie

Chris Tardio

Muttley

Daniel Hugh Kelly

JP Dumond

David Fennoy

Johnny Powell

David Hoffman

Jimmy Wilson

David Shaughnessy

Jimmy the Grape/Dr. James

Frank Ashmore

Peevish

James Murray

Tony Cannoli

Joe Hanna

Fred

Joe Sabatino

Truand

Joey Russo

Shoshanna

Johanna Parker

Enzo

Jonathan Roumie

Leo

John Cygan

Plank

Keith Silverstein

Mafieux

Ken Garito

Crédits (suite)

Dolfo

Michael Yurchak

Diablotin

Peter Newman

Boucher

Phil Idrissi

Vinnie

Rick Pasqualone

Crudd

Roger Jackson

Truand

Senad Ramovic

Doublages supplémentaires

Alan Blumenfeld

Allan Steele

Anastasia Baranova

Andre Sogliuzzo

Barbara Goodson

Bill Loble

Brian Tochi

Daniel Hugh Kelly

Farshad Farafat

Imari Williams

Jack Angel

James Murray

Joe Hanna

Joe Sabitino

Jonathan Roumie

John Cygan

Keith Silverstein

Ken Garito

Micheal Yurchak

Rick Pasqualone

Roger Jackson

Stefanie Frame

Troy Baker

Acteurs, Capture de mouvements

Anthony Tominia

Bridger Fox

Chris Tardio

David Hoffman

Nick Bishop

Rick Pasqualone

Steve Park

Remerciements spéciaux

Beverly Hynds

Gabe Abarcar

Greg Gobbi

Jennie Sue

Erica Denning

Chad Rocco

Jack Scalici

Tom Bass

Compositeur, Bande-son originale

Tim Wynn

Musique :

Labels et éditeurs

[www.2kgames.com/
thedarkness2/music](http://www.2kgames.com/thedarkness2/music)



LibLZX Copyright © 2000-2008 Marc Alexander Lehmann schmorp@schmorp.de
La redistribution et l'utilisation de la source et de la forme binaire, avec ou sans modification, sont autorisées sous réserve que les conditions suivantes soient respectées :

1. La redistribution du code source doit mentionner la partie susmentionnée sur le droit de copie, cette liste de conditions et la clause de non-responsabilité suivante.
2. La redistribution sous forme binaire doit reproduire la partie susmentionnée sur le droit de copie, cette liste de conditions et la clause de non-responsabilité suivante dans son manuel et/ou avec les autres éléments fournis avec la distribution.

CE LOGICIEL (LibLZX) EST FOURNI « TEL QUEL » PAR L'AUTEUR, SANS GARANTIE EXPRESSE OU IMPLIQUÉE,

MAIS DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE, LES GARANTIES IMPLIQUÉES DE VALEUR MARCHANDE, DE FORME POUR UN BUT PARTICULIER SONT REJETÉES. L'AUTEUR NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE RESPONSABLE POUR TOUT DÉGÂT DIRECT, INDIRECT, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE, OU CONSÉCUTIF (Y COMPRIS DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE L'APPROVISIONNEMENT DE BIENS OU DE SERVICES DE REMPLACEMENT, LA PERTE DE DONNÉES OU DE PROFITS, OU L'INTERRUPTION DE L'ACTIVITÉ), NÉANMOINS CAUSÉ ET SELON TOUTE THÉORIE DE RESPONSABILITÉ, QUE CE SOIT EN CONTRAT, RESPONSABILITÉ ABSOLUE OU TORT (INCLUANT LES NÉGLIGENCE OU AUTRES) DÉCOULANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME SI PRÉVENU DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

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.take2games.com/eula. L'utilisation du présent Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

VOTRE UTILISATION DU PRÉSENT LOGICIEL EST SOUMISE À LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITEE DE LOGICIEL ET À L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « L'ACCORD ») AINSI QU'AUX TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » COMPREND TOUTS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES MANUELS (D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESSEINS 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, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser un exemplaire du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sauf stipulation contraire dans la documentation du Logiciel). Vos droits acquis sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sont d'accord entrent en vigueur 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 par le présent document qu'aucun titre ni propriété dans le Logiciel n'est transférée) ou cédée) 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 dans 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, noms de personnes, 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 et 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. Tout droit qui ne vous est pas expressément fourni ci-inclus est réservé par le Donneur de licence.

CONDITIONS DE LA LICENCE. Vous acceptez de ne pas :

- (a) Exploiter commercialement le Logiciel;
- (b) 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 ou tel qu'il est établi dans cet accord;
- (c) Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie autres que celles prévues ci-inclus;
- (d) Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples;
- (e) 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 ordinateurs ou consoles;

- (f) 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);
- (g) 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;
- (h) Rétro-concevoir, décompiler, désassembler de préparer des travaux dérivés du Logiciel ou de modifier autrement celui-ci en totalité ou en partie;
- (i) Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel; et
- (j) 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 périodiquement.

Vous pouvez cependant transférer le Logiciel complet ainsi que sa documentation de manière permanente vers un 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 du présent accord. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé.

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, éviter d'éventuelles copies non autorisées ou 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, un seul exemplaire du présent 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 rustines du Logiciel. Seul un Logiciel accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, ainsi qu'au téléchargement des rustines 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 contourner à de tels paramètres de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protection 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 séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrevocable, entièrement transférable et 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, édition, 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 prendra même effet à 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 Windows Live, 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, ce qui se 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, via Xbox Live ou tout autre méthode, 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 ou console. 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 censées 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 il est décrit aux présentes.

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 légitime. En utilisant ce Logiciel, vous acceptez l'utilisation du Donneur de licence des données connexes, dont l'affichage public de vos données, telles que l'identification de votre contenu créé par l'utilisateur ou l'affichage de vos scores, rangs, classements et autres données relatives à la jouabilité. 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, le logiciel, 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; ou 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. Certains territoires 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'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-contrôle, 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, SANS S'Y LIMITER, 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, DOMMAGES MATÉRIELS, PERTE COMMERCIALE OU DOMMAGES PUNITIFS CONSENTIS POUR TOUTE ACTION EN JUSTICE DÉCOULANT OU EN RELATION AVEC LE PRÉSENT ACCORD OU AVEC LE PRÉSENT LOGICIEL QUE CE SOIT EN VERTU D'UN TORT INCLUANT LA NÉGLIGENCE, DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ PROPRE OU AUTREMENT, 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 SAUF SI EXIGE PAR UNE LOI EN VIGUEUR.

CERTAINS ÉTATS/PROVINCES/PAYS NAUTORISENT 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 LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LE PRÉSENT ACCORD S'APPLIQUERA À L'EXCEPTION DE TOUTE DISPOSITION PARTICULIÈRE QUI SERAIT INTERDITE PAR UNE LOI FÉDÉRALE, PROVINCIALE, ÉTATIQUE OU LOCALE QUE NE PEUT ÊTRE ÉVITÉE. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UN TERRITOIRE À L'AUTRE.

RÉSILIATION : le présent Accord est automatiquement résilié si vous ne respectez pas les présentes conditions. Dans ce cas, vous devez détruire tous les exemplaires 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 commercial » ou « logiciel 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 Droits relatifs aux données techniques et aux classes relatives aux logiciels (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses des Droits restreints relatifs aux logiciels 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 ÉQUITABLES : par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subisse un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie, preuve de préjudices, à des recours équitables appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

INDEMNISATION : vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, administrateurs, 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 signé 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 pour d'éventuelles poursuites relatives au sujet du présent contrat sont les tribunaux de l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, É.-U.). Les deux parties consentent à la juridiction de ces tribunaux et acceptent que la poursuite ait lieu de la manière décrite aux présentes 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

TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, É.-U.
© 2008-2011 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., ZK, ZK Games, et leurs logos respectifs sont des marques de commerce de Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness est © 2011 Top Cow Productions, Inc. « The Darkness », les logos The Darkness, et l'apparence de tous les personnages apparentés sont des marques déposées de Top Cow Productions, Inc. L'icône de classification est une marque de commerce de l'Entertainment Software Association. Tous droits réservés. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

SOUTIEN AU PRODUIT : <http://support.zk.com>
Soutien aux É.-U. : Téléphone : 1-866-219-9839 Courriel : usaupport@zk.com
Soutien au Canada : Téléphone : 1-800-638-0127 Courriel : canadasupport@zk.com

BIENTÔT

SPEC OPS

THE LINE

MATURE 17+

JEUNES ADULTES 17+™

M

Blood and Gore / Sang et carnage
Intense Violence / Violence intense
Strong Language / Langage ordurier

ESRB CONTENT RATING
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

www.esrb.org

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

2K
GAMES

Spec Ops, Spec Ops: The Line, 2K Games, et Take-Two Interactive Software, Inc. et leurs logos respectifs sont des marques de commerce de Take-Two Interactive Software, Inc. Yager et le logo Yager sont des marques de commerce de Yager Development GmbH. L'icône de classification est une marque de commerce de l'Entertainment Software Association. Tous droits réservés.