

# THE DARKNESS II



MATURE 17+  
JEUNES ADULTES 17+



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

Veuillez 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
Dévorer 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 détritus (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

**Dévorer 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 : Dévorer 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](mailto:usasupport@2k.com)

Soutien au Canada

Téléphone : 1-800-638-0127

Courriel : [canadasupport@2k.com](mailto: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 Lehen  
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 Goeppinger  
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, Matriçage

Wayne Boyce

### Technicien, Matriçage

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**

Dan Jevons

## **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 Lobley  
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)



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

## 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.takex2games.com/eula](http://www.takex2games.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 LIMITÉE 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 DESSUS 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 »).

### 1. 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 réalisation 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 n'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, thèmes, 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 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

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 NÉGLIGENCES OU AUTRES) DÉCOULANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME SI PRÉVENU DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

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 ou 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'exportation 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 additionnelles 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'à 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 séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord 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, 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 ci-dessus prendra 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, induisant, 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, 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 détenues par 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 fichiers 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 licite. 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, 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. 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-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

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

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT 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 PAR 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 EXIGÉ PAR UNE LOI EN VIGUEUR.

CERTAINS ÉTATS/PROVINCES/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 LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE S'APPLIQUERA À L'EXCEPTION DE TOUTE DISPOSITION PARTICULIÈRE QUI SERAIT INTERDITE PAR UNE LOI FÉDÉRALE, PROVINCIALE, ÉTATIQUE OU LOCALE QUI 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 clauses 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 strictement 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'un 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 directs, 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, E.-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., 2K, 2K 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.2k.com/>

Soutien aux É.-U. : Téléphone 1-866-219-9839 Courriel : [usaupport@2k.com](mailto:usaupport@2k.com)

Soutien au Canada : Téléphone 1-800-638-0127 Courriel : [canadassupport@2k.com](mailto:canadassupport@2k.com)



# BIENTÔT

SPEC OPS

THE LINE

MATURE 17+

JEUNES ADULTES 17+™



ESRB CONTENT RATING  
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB

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

[www.esrb.org](http://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.