



Table des matières

Configuration minimale.....	2
Commandes détaillées	3
Naviguer dans The Darkness II.....	4
Rester en vie	5
Attaquer.....	6
Les Pouvoirs du Darkness.....	8
Vendettas.....	11
Crédits	12
Garantie	22
Assistance.....	23

APPROVED

By fgenthon at

Configuration minimale

SE : Windows XP SP2

Logiciel : client Steam

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

Mémoire : 1,5 Go de RAM

Disque dur : 8 Go d'espace disponible

Vidéo : 256 Mo

Carte graphique : NVIDIA GeForce 8600 / ATI Radeon HD 2600

Carte son : compatible avec DirectX

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

SE : Windows XP/Vista/7

Processeur : Quad Core 2,4 GHz

Mémoire : 2 Go de RAM

Disque dur : 10 Go d'espace disponible

Vidéo : 512 Mo ou plus

Carte graphique : NVIDIA GeForce 9800 GTX

Carte son : compatible avec DirectX

AUTRES CONFIGURATIONS REQUISES

L'installation nécessite une connexion Internet pour l'authentification Steam.

Logiciels (inclus dans le jeu) à installer : le client Steam, le package redistribuable Visual C++ 2008

INSTALLATION ET ACTIVATION

Veuillez suivre les étapes suivantes pour installer et activer votre exemplaire de The Darkness II.

1. Assurez-vous que votre ordinateur est connecté à Internet avant de commencer l'installation.
2. Insérez le DVD The Darkness II dans le lecteur de DVD-ROM de votre ordinateur et suivez les instructions d'installation.
3. Lorsque l'on vous y invite, ouvrez le client Steam et activez le jeu en saisissant le code produit situé à l'arrière du mode d'emploi.

*Ce code est à usage unique.

*Soumis aux Conditions d'utilisation.

*Connexion haut débit nécessaire.

*Ce code est non-remboursable. L'achat et la revente sont interdits une fois ouvert. Le code ci-dessous ne fera pas l'objet d'un remplacement par 2K Games ou votre revendeur en cas de perte ou de vol et ne peut être échangé contre de l'argent.

Commandes détaillées

Commandes par défaut

ACTION	CLAVIER / SOURIS
Se déplacer	Z/Q/S/D
Caméra	Souris
Courir	Maj gauche
S'accroupir	Ctrl gauche
Utiliser arme principale	Bouton gauche de la souris
Utiliser arme secondaire/Visée précise	Bouton droit de la souris
Faire défiler les armes	Molette de la souris
Parler à un PNJ allié	1
Dévorer des cœurs/Action contextuelle	E
Recharger	R
Poigne du Bras du Démon/Lancer avec le Bras du Démon	A
Ranimer un allié	F
Exécuter (après une poigne du Bras du Démon)	1/2/3/4
Balafre du Démon/Corps à corps	Maintenir le bouton central enfoncé + souris
Pouvoirs du Darkness des personnages de Vendettas	G
Nuée de Jackie en mode solo	F
Sauter	Espace
Sélection des armes	1/2/3/4
Pause	Echap

Naviguer dans The Darkness II

ATH

Bras du Démon



Bras du Démon

Réticule

Munitions

Menu de sélection des armes

Les pouvoirs du Darkness

Objectifs

Dans sa quête d'équilibre et de paix, Jackie recherche également Jenny... et ce n'est pas chose facile. Il doit résoudre un mystère tout en protégeant ses proches et en affrontant ses ennemis. Sans compter les forces inconnues à sa poursuite. Pour simplifier les choses, les objectifs indiquent à Jackie où il doit se rendre et ce qu'il doit faire.

Dès que leur statut est modifié, les objectifs apparaissent à l'écran. Les nouveaux objectifs apparaissent en blanc. Lorsque vous avez atteint un objectif, ce dernier est barré d'un trait rouge avant de disparaître. Appuyez sur la touche **Retour arrière** afin de visualiser l'interface des objectifs. Une balise jaune apparaît. Elle indique votre destination et la distance à parcourir pour l'atteindre. C'est l'outil parfait pour vous guider quand vous ne savez pas où aller.

Conversations

Sans poser de questions, vous n'obtiendrez aucune information. Lorsque vous vous trouvez dans le manoir de Jackie ou dans l'asile, vous pouvez parler à vos alliés ou à d'autres personnages non-joueurs. Une icône apparaît à l'écran lorsqu'il est possible de leur parler. Appuyez sur la touche **1** pour engager la conversation. Pour mettre un terme à la conversation ou sauter certains passages, appuyez sur la **barre d'espace**.

Les conversations peuvent révéler certains aspects importants de l'intrigue, des stratégies à adopter ainsi que des informations concernant les prochains endroits où aller. Écoutez les gens avec attention.

Rester en vie

Santé

Jackie régénère automatiquement sa santé de 25 % lorsqu'on ne lui inflige pas de dégâts pendant une courte période. Une colonne, l'angle d'un mur ou un petit obstacle peuvent suffire à vous mettre à couvert. Soyez à l'affut des lieux sûrs lorsque vous affrontez les ennemis de Jackie. Lorsque vous subissez des dégâts, le décompte pour régénérer la santé de Jackie repart à zéro. Restez donc à couvert jusqu'à avoir complètement récupéré.

Jackie peut dévorer des cœurs pour restaurer sa santé et gagner de l'essence. Maintenez **E** enfoncée pour dévorer le cœur d'un cadavre ennemi. Les cœurs ne peuvent être mangés que l'espace d'une minute. Lorsque vous en avez l'occasion, dépêchez-vous et dévorez-les rapidement avant qu'ils ne disparaissent. Une lueur violette à travers la poitrine d'un ennemi indique qu'un cœur peut être mangé.

Lumière

Jackie reçoit ses pouvoirs de l'obscurité. Lorsque Jackie se trouve en pleine lumière, il ne peut pas utiliser les pouvoirs du Darkness ou restaurer sa santé.

Neutraliser la lumière

Certains ennemis utilisent des torches ou des grenades flash et l'éclairage de certaines zones peut gravement limiter les déplacements de Jackie. Pour vaincre cet obstacle, éteignez les lampes en tirant dessus et restez dans l'ombre. Vous pouvez tuer les soldats portant des torches ou mettre ces dernières hors d'état de fonctionner. Suivant le type de lumière, il vous sera impossible de les éteindre en tirant dessus ou vous devrez d'abord atteindre leur source d'énergie.

Attaquer

Armes

Les pouvoirs du Darkness sont très efficaces, mais il faut parfois un petit coup de pouce pour atteindre son but. Un grand choix d'armes à feu permet à Jackie de supprimer ses ennemis à distance.

Jackie peut transporter trois armes à la fois : une grande et deux petites. Jackie peut manier les deux petites armes en même temps. Appuyez sur **4** pour activer le double-maniement. Appuyez sur le **bouton gauche de la souris** pour tirer de la main droite, ou sur le **bouton droit de la souris** pour tirer de la main gauche. Pour viser (avec une seule arme), appuyez sur le **bouton droit de la souris**.

Munitions

Lorsque vos munitions s'amenuisent, dirigez-vous vers l'arme d'un ennemi pour la ramasser. Si vos armes sont similaires, Jackie prendra ses munitions. Par ailleurs, de nombreuses boîtes de munitions sont éparpillées dans chaque niveau. Elles vous permettent de recharger vos munitions quelle que soit votre arme.

Système vasculaire ennemi

Grâce aux pouvoirs du Darkness, Jackie sait lorsqu'un ennemi est vulnérable. Qu'il ait été préalablement étourdi ou qu'il n'ait simplement pas détecté votre présence, si le cœur ou les vaisseaux sanguins d'un ennemi sont en surbrillance, c'est qu'il est vulnérable. Vous pouvez saisir les ennemis étourdis avec le Bras du Démon.

Exécutions

Une fois saisis, les ennemis sont à votre merci. Libre à vous de les jeter sur leurs comparses, d'effectuer une attaque au corps à corps ou de les exécuter. Appuyez sur la touche **A** pour saisir un ennemi étourdi et commencer l'exécution puis appuyez sur la touche requise avant la fin du temps imparti pour terminer la manœuvre.

Il existe quatre types d'exécutions, chaque type correspond à la touche 1, 2, 3 ou 4. Au début du jeu, Jackie ne peut réaliser qu'un seul type d'exécution. L'essence lui donne graduellement accès aux exécutions Puissantes, Tueur à gages et Démoniaques. Ces exécutions sont bien plus profitables que les exécutions normales, elles peuvent par exemple diminuer le temps de chargement des autres pouvoirs.

Attaquer (suite)

Objets

En plus de saisir les ennemis, les Bras du Démon peuvent également transformer des débris en projectiles ou en boucliers. Une lueur violette indique les objets pouvant être saisis. Ne négligez pas ces éléments et utilisez-les à bon escient. Il vous faudra parfois effectuer une attaque au corps à corps pour briser certains objets avant de les saisir.

Lorsque vous vous attaquez à plusieurs ennemis, l'usage d'un bouclier n'est pas dénué de sens. Vous pouvez saisir la portière d'une voiture à proximité et l'utiliser pour vous protéger, tout en tirant par la fenêtre. Jeter une portière de voiture sur l'ennemi est une technique plus qu'efficace, car elle peut le décapiter ou le couper en deux. Lorsque l'ennemi est armé d'un bouclier ou retranché dans un lieu difficile d'accès, jetez-lui une bonbonne de propane et attendez le résultat. Les queues de billards font d'étonnants javelots et les moteurs de voiture des projectiles efficaces.

Les pouvoirs du Darkness

Sanctuaire de compétences

Vaincre un ennemi vous rapporte de l'essence. Lorsque vous trouvez un Sanctuaire de compétences, échangez-y de l'essence pour améliorer ou gagner des pouvoirs du Darkness. Plusieurs améliorations des pouvoirs de Jackie sont disponibles, comme de toutes nouvelles attaques et un nombre de munitions maximales supérieur.

Arbre de compétences du Darkness

Dévoré des cœurs : Lorsque vous vous tenez près d'un cadavre ennemi, maintenez la touche **E** enfoncée afin de restaurer votre santé et de gagner de l'essence. Coût : 50.

Les exécutions

Exécution Santé : Saisissez les ennemis vulnérables puis appuyez sur la touche **1** pour effectuer une exécution Santé et récupérer de la santé. Coût : 400 (Compétences requises : Dévoré des cœurs)

Amélioration exécution Santé : Recevez de la santé supplémentaire quand vous éliminez un ennemi par une exécution Santé. Coût : 800 (Compétences requises : exécution Santé)

Exécution Tueur à gages : Appuyez sur la touche **2** pour effectuer une exécution Tueur à gages et obtenir des munitions supplémentaires. Coût : 600 (Compétences requises : exécution Santé)

Amélioration exécution Tueur à gages : Recevez des munitions supplémentaires quand vous éliminez un ennemi avec une exécution Tueur à gages. Coût : 800 (Compétences requises : exécution Tueur à gages)

Exécution Puissante : Appuyez sur la touche **3** pour effectuer une exécution Puissante et diminuer le temps de chargement de la Nuée et de la Canalisation des Armes. Coût : 1250 (Compétences requises : exécution Tueur à gages)

Amélioration exécution Puissante : Les pouvoirs du Darkness se rechargent encore plus rapidement après une exécution Puissante. Coût : 1000 (Compétences requises : exécutions Puissantes)

Exécution Démoniaque : Appuyez sur la touche **4** pour effectuer une exécution Démoniaque et obtenir un bouclier du Darkness. Coût : 1250 (Compétences requises : exécution Tueur à gages)

Amélioration exécution Démoniaque : Le bouclier démoniaque est plus résistant. Coût : 1000 (Compétences requises : exécution Démoniaque)

Poigne de fer : Les ennemis chancelants ou étourdis pourront être empoignés pendant plus longtemps une fois qu'ils auront récupéré. Coût 800 (Compétences requises : exécution Tueur à gages)

Les pouvoirs du Darkness (suite)

Les poussées démoniaques

Poussée démoniaque : Utilisez une balafre sur un adversaire dans les airs et il restera ainsi pendant un certain temps, suspendu par le Darkness. Coût : 400 (Compétences requises : Dévoré des cœurs)

Cœur revigorant : Permet de récupérer plus de santé après avoir dévoré un cœur. Coût : 1000 (Compétences requises : Poussée démoniaque)

Lames du Démon : Pendant une courte période après avoir dévoré un cœur, la balafre du Démon peut trancher la peau de vos ennemis d'un seul coup. Coût : 800 (Compétences requises : Cœur revigorant)

Trou noir : Un Trou noir apparaît parfois à la place du cœur de l'ennemi tué. Attrapez-le avec le Bras du Démon et lancez-le pour créer un tourbillon de la mort. Coût : 1000 (Compétences requises : Lames du Démon)

Trou noir destructeur : Augmente la taille du Trou noir. Coût 1250 (Compétences requises : Trou noir)

Atterrissage forcé : Utilisez une balafre sur un adversaire dans les airs puis ramenez-le au sol pour générer une explosion qui étourdira les ennemis à proximité. Coût : 600 (Compétences requises : Poussée démoniaque)

Darkling volant : Empoignez le Darkling et lancez-le sur vos ennemis. Il s'y accrochera et les lacérera avec délectation ! Coût : 600 (Compétences requises : Poussée démoniaque)

Explosion obscure : Les objets ramassés avec le Bras du Démon explosent lorsqu'ils sont lancés sur une cible. Coût : 1000 (Compétences requises : Darkling volant)

Armure de l'obscurité : Devenez plus résistant aux dégâts causés par les attaques ennemies dans l'obscurité. Coût : 1250 (Compétences requises : Explosion obscure)

La canalisation des armes

Canalisation des armes : Appuyez sur la touche **G** pour canaliser le Darkness dans vos armes durant quelques secondes. Cela augmente les dégâts infligés par vos armes sans utiliser de munitions. Coût : 1000 (Compétences requises : Dévoré des cœurs)

Kata du tir : Utilisez la Canalisation des Armes avec le double manement pour viser automatiquement les ennemis. Coût : 1500 (Compétences requises : Expert en canalisation)

Canalisation destructrice : La Canalisation des armes dure plus longtemps. Coût : 1250 (Compétences requises : Canalisation des armes)

Cœur du Darkness : La Canalisation des armes permet à Jackie de voir et de tirer à travers les murs dans une zone restreinte. Coût : 1500 (Compétences requises : Canalisation destructrice)

Pouvoirs du Darkness (suite)

Expert en canalisation : Le temps de chargement de la Canalisation des armes est beaucoup plus rapide. Coût : 1250 (Compétences requises : Canalisation des armes)

Les ceintures de combat

Ceinture de combat : La ceinture de combat augmente le nombre de munitions maximales pour toutes les armes. Coût : 200 (Compétences requises : Dévorer des cœurs)

Pompe active : Appuyez sur le bouton droit de la souris dès que vous avez tiré au fusil à pompe pour une action encore plus rapide réduisant la dispersion du tir suivant. Coût : 800 (Compétences requises : ceinture de combat)

Manipulation des armes : Les armes se rechargent plus rapidement. Coût : 800 (Compétences requises : ceinture de combat)

Pistolet Darkness amélioré : Tous les pistolets possèdent un chargeur plus grand dans le noir. Coût : 800 (Compétences requises : ceinture de combat)

Fusil à pompe Darkness amélioré : Tous les fusils à pompe possèdent un chargeur plus grand dans le noir. Coût : 800 (Compétences requises : ceinture de combat)

Pistolet mitrailleur Darkness amélioré : Tous les pistolets mitrailleurs possèdent un chargeur plus grand dans le noir. Coût : 1000 (Compétences requises : Darkness amélioré - Pistolets)

Munitions explosives pour armes de poing : Les pistolets et pistolets mitrailleurs tirent des munitions explosives qui infligent plus de dégâts que les balles normales. Coût : 1250 (Compétences requises : Darkness amélioré - Pistolet mitrailleur)

Fusil d'assaut Darkness amélioré : Tous les fusils d'assaut possèdent un chargeur plus grand dans le noir. Coût : 1000 (Compétences requises : Fusil à pompe Darkness amélioré)

Munitions explosives pour armes à 2 mains : Les fusils d'assaut et les fusils à pompe tirent des munitions explosives qui infligent plus de dégâts que les balles normales. Coût : 1250 (Compétences requises : Darkness amélioré - Fusil d'assaut)

La Nuée

Nuée : Appuyez sur la touche **F** pour envoyer une Nuée qui étourdira vos ennemis durant quelques secondes. Coût : 1000 (Compétences requises : Dévorer des cœurs)

Expert en Nuée : Le temps de chargement de la Nuée est beaucoup plus rapide. Coût : 1250 (Compétences requises : Nuée)

Nuées de l'enfer : Permet à la Nuée d'atteindre plus de cibles. Coût : 1500 (Compétences requises : Expert en Nuée)

Nuée noire : Les ennemis touchés par la Nuée sont étourdis plus longtemps. Coût : 1250 (Compétences requises : Nuée)

Nuée tueuse : Les ennemis touchés par la Nuée subissent plus de dégâts dans la durée. Coût : 1500 (Compétences requises : Nuée noire)

Vendettas

Les Vendettas sont indépendantes de l'histoire mais elles complètent le scénario. Vous pouvez effectuer des Vendettas seul ou en ligne, et incarner l'un de ces quatre personnages : Inugami, Shoshanna, J.P. Dumond et Jimmy Wilson. Chacun possède son arme de prédilection et sa tactique propre et sera donc plus ou moins efficace suivant les situations. Vous pouvez jouer une campagne de Vendettas ou une Liste Noire seul ou avec vos amis. Certaines Listes Noires ne sont disponibles qu'en ligne.

Crédits

The Darkness II

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

Développé par Digital Extremes

Inspiré de la série de bande dessinée *The Darkness*, créée par
Marc Silvestri, Garth Ennis et David Wohl

Histoire originale de Paul Jenkins

Producteurs délégués de Top Cow

Marc Silvestri
Matt Hawkins

Digital Extremes

PDG

James Schmalz

Président

Michael Schmalz

Directeur de la création

Sheldon Carter

Directeur technique

Glen Miner

Programmeur en chef

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 additionnelle

Pablo Alonso
Ryan Baker
Kevin Wingham
Howie Yoo

Concepteur en chef

Tom Galt

Concepteur en chef (Vendettas)

Mathieu Berube

Concepteur Narratif

Ryan Mole

Conception des niveaux

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

Concepteurs techniques

Jon Gogul
Phil Hoekstra

Crédits (suite)

Conception additionnelle

Allen Goode
Scott McGregor
Steve Sinclair

Concepteur sonore en chef

Dustin Crenna

Conception sonore

Jeff Hartling
Travis Didluck

Conception sonore additionnelle

George Spanos

Directeur artistique

Mat Tremblay

Artiste environnement en chef

Ron Davey

Artistes environnement

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 spéciaux

Dan Hunter
Jeremy Mathes

Dessins

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

Éclairage

Cliff Daigle

Artiste personnages en chef

Michael Brennan

Artistes personnages

Hugues Giboire
Mathew Makin
Fabricio Torres
Chris Watson

Dessins conceptuels

Will Makra
Thomas Pringle
Mike Sebalj
Craig Sellars
Eric Vedder

Art additionnel

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 additionnelle

Dave Cardoso
Claire McHendrie
Mark Ollivierre
Graham Taylor
Giles Whitaker

Opérations et Administration

Directeur des opérations

Tanya Deaville

Contrôleur

Murphy Pettypiece

Ressources humaines

Kate Roberts
Karen Janes

Support 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
Jeana 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 tout
leur soutien

Art Bully Productions, LLC

Co-fondateur/Directeurs artistique et de projet

Marcus Dublin
Alan Van Ryzin

Équipe

Team Art Bully

Autres remerciements spéciaux

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

2K PUBLISHING

Président

Christoph Hartmann

DG

David Ismailier

Vice président senior, Développement produit

Greg Gobbi

Directeur de Développement produit

John Chowanec

Crédits (suite)

Directeur senior des opérations de développement produit

Kate Kellogg

Directeur de technologie

Jacob Hawley

Architecte des 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

Support de production additionnelle

Brandon Jenkins
Andrew Dutra
Scott James

Directeur de la production créative

Jack Scalici

Responsable senior de production créative

Chad Rocco

Responsable production créative

Josh Orellana

Assistants de production créative

Dave Blank
Kaitlin Bleier

Auteurs

Paul Jenkins
Chad Rocco
Jack Scalici
Robbie Thompson
Walt Williams

Chef scénariste

Chad Rocco

Superviseur capture de mouvements

David Washburn

Coordinateur capture de mouvements

Steve Park

Artiste en chef capture de mouvements

Anthony Tominia

Spécialistes capture de mouvements

Jose Gutierrez
Gil Espanto

Assistant capture de mouvements

Nick Bishop

Direction V/O

Chad Rocco
Jack Scalici
Paul Jenkins
Walt Williams

Vice président senior Marketing

Sarah Anderson

Vice président Marketing

Matt Gorman

Vice président Marketing international

Matthias Wehner

Directeur de Marketing

Tom Bass

Directeur de marque senior

Matt Knoles

Directeur produit associé

Phil McDaniel

Directeur des RP, Amérique du Nord

Ryan Jones

Directeur des RP senior

Charlie Sinhaseni

Directeur des RP

Jennie "sp8des" Sue

Assistant des RP

Jennifer Heinser

Directeur associé des RP Internationales

Erica Denning

Directeur, Production Marketing

Jackie Truong

Directeur artistique, Marketing

Lesley Zinn

Directeur web

Gabe Abarcar

Crédits (suite)

Responsable senior, Marketing interactif

Elizabeth Tobey

Responsables communauté

Greg Laabs
David Eggers

Web Designer

Keith Echevarria

Concepteur graphique junior

Christopher Maas

Assistant Production Marketing

Ham Nguyen

Responsable production vidéo

J. Mateo Baker

Monteur vidéo

Kenny Crosbie

Monteur vidéo junior

Michael Howard

Spécialiste capture de jeu

Doug Tyler

Responsable de projet Marketing

Renee Ward

VP développement des affaires

Kris Severson

VP des ventes et des licences

Steve Glickstein

Directeur des licences et des ventes stratégiques

Paul Crockett

VP, Avocat

Peter Welch

Directeur des opérations

Dorian Rehfield

Spécialiste des Licences/ Opérations

Xenia Mul

Directeur des licences, partenariats stratégiques et média In-game

Shelby Cox

Responsable marketing, Relations partenariales

Dawn Burnell

Assistant Marketing

Rebecca Euphrat

Remerciements spéciaux

Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Channel
Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Seth Krauss
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Michael Lightner
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Sasha de Guzman
Michele Shadid
Trailer Park
g-NET
Access Communications

Crédits (suite)

SA Studios

Off Base Productions
KD&E
Big Solutions
Gwendoline Oliviero
Kelly Dolcini
BreAnne Sylvester
Bridget Silvestri
Cale Branson
Denby Grace
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

VP Assurance Qualité

Alex Plachowski

Assurance Qualité Responsable test (Projets)

Grant Bryson

Responsable test Assurance Qualité (équipe de soutien)

Alexis Ladd
Douglas Rothman

Testeur en chef

Shawn Watson

Testeurs en chef (équipe de soutien)

Casey Ferrell
Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

Testeur senior

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

Crédits (suite)

Jeffrey Schrader
Jenn Cunningham
Jeremy Thompson
JP Hernandez
Jessica Wolff
Joshua Glover
Keane Tanouye
Keith Doran
Kelley Kirtley
Kevin Skorcz
Kyle Hertz
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 Carrión
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 senior
Yuan Zhi Wei

Producteur associé
Su Lu

2K International

Directeur général
Neil Ralley

Directeur Marketing International
Sian Evans

Responsable produit international senior
Warner Guinée

Directeur senior des RP, International
Markus Wilding

Directeur assistant International des RP
Sam Woodward

Directeur Marketing numérique international
Martin Moore

Développement de produit
2K International

Producteur international
Iain Willows

Responsable localisation
Nathalie Mathews

Responsable assistant localisation
Arsenio Formoso

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

Assurance Qualité
2K International

Superviseur AQ localisation
Lena Brenk
Jose Minana

Ingénieur mastering
Wayne Boyce

Technicien mastering
Alan Vincent

Crédits (suite)

Responsable projet AQ localisation
Karim Cherif

Responsables AQ localisation
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Techniciens senior AQ localisation
Elmar Schubert
Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Stefan Rossi

Techniciens AQ localisation
Andrea de Luna
Chau Doan
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Javier Vidal
Pablo Menendez
Sergio Accettura

Équipe Design
James Crocker
Tom Baker

Équipe 2K International
Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Dan Cooke
David Halse
Diana Freitag
Dominique Connolly
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Karen C.M. Teo
Lieke Mandemakers
Luis De La Camara Burditt
Matt Roche

Olivier Troit
Richie Churchill
Ross Purdy
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

Opérations Take-Two International
Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

TOP COW PRODUCTIONS, INC.

PDG
Marc Silvestri

Président et DG
Matt Hawkins

Éditeur
Filip Sablik

Éditeur assistant
Bryan Rountree

Assistant des Ventes
Elena Salcedo

Producteur délégué chez 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

Responsable édition des dialogues
Garrett Montgomery
Adam Dolin

Enregistrement et mixage des dialogues originaux
Tim Hoogenakker
Dawn Redmann
Nick Bozzone
Kyle Krajewski
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

Jackie Estacado
Brian Bloom

Darkness
Mike Patton
Brian Bloom

Crédits (suite)

J.P. Dumond
David Fennoy

Johnny Powell
David Hoffman

Jimmy Wilson
David Shaughnessy

**Jimmy la Grappe/
Docteur James**
Frank Ashmore

Peevish
James Murray

Tony Cannoli
Joe Hanna

Fred
Joe Sabatino

Gangster
Joey Russo

Shoshanna
Johanna Parker

Enzo
Jonathan Roumie

Leo
John Cygan

Plank
Keith Silverstein

Malfrat
Ken Garito

Dolfo
Michael Yurchak

Darkling
Peter Newman

Butcher
Phil Idrissi

Vinnie
Rick Pasqualone

Crudd
Roger Jackson

Gangster
Senad Ramovic

Voix additionnelles

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

Crédits (suite)

Remerciements spéciaux

Beverly Hynds
Gabe Abarcar
Greg Gobbi
Jennie Sue
Erica Denning
Chad Rocco
Jack Scalici
Tom Bass

Compositeur de bande originale

Tim Wynn

Musique

Labels et maisons d'édition

www.2kgames.com/thedarkness2/music

LibLZF Copyright © 2000-2008
Marc Alexander Lehmann
schmorp@schmorp.de

La redistribution et l'utilisation des formes source et binaire, avec ou sans modification, sont permises sous réserve du respect des conditions suivantes :

1. Les redistributions du code source doivent conserver la note relative aux droits d'auteur susmentionnée, cette liste de conditions et l'avertissement suivant :
2. Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire la note relative aux droits d'auteur susmentionnée, cette liste de conditions et l'avertissement suivant dans les documentations et/ou autres matériels fournis avec la distribution.

CE LOGICIEL (LibLZF) EST FOURNI PAR L'AUTEUR "TEL QUEL" ET TOUTES LES GARANTIES EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATION, LES GARANTIES IMPLICITES DE VALEUR MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT RÉFUTÉES. EN AUCUN CAS LES AUTEURS NE SAURAIENT ÊTRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE, SPÉCIAL, EXEMPLAIRE OU CONSÉCUTIF (Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATION, LA FOURNITURE DE MARCHANDISES OU SERVICES DE SUBSTITUTION ; LA PERTE DE JOUISSANCE, DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES ; OU L'INTERRUPTION D'ACTIVITÉ) QUELLES QUE SOIENT LEURS CAUSES ET QUEL QUE SOIT LE MOTIF JURIDIQUE INVOQUÉ, CONTRACTUEL, RESPONSABILITÉ CIVILE OU PÉNALE (Y COMPRIS NÉGLIGENCE OU AUTRE), SURVENANT DE QUELQUE MANIÈRE QUE CE SOIT SUITE À L'UTILISATION DU LOGICIEL, MÊME S'ILS ONT ÉTÉ AVISÉS DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

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

GARANTIE LIMITEE POUR LOGICIEL : ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNEES CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur www.take2games.com/edu/. L'utilisateur de ce logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

CE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT CE LOGICIEL (COMME DEFINI CI-DESSOUS), VOUS ACCEPTEZ D'ETRE LIÉ PAR LES TERMES DE LA PRESENTE GARANTIE LIMITEE ET POUR LOGICIEL ET D'ACCORD DE LICENCE (CI-APRES DENOMMEE « L'ACCORD ») AINSI QUE PAR LES TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRESENT ACCORD (LES MANUELS) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ECRTS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ELECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS 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 PRESENTE LES TERMES DU PRESENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »). SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ETES PAS AUTORISE A INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

I. LICENCE

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

PROPRIETE. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales et/ou autres lois applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux Etats-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : 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 préalable du Donneur de licence ; c. Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; 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 consoles ; f. Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exécution d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM (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 Internet, à condition que le Donneur de licence n'ait autorisé la transmission de licence sur site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; h. Rétro-convoier, décompiler, désassembler ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; i. Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; j. Exporter, transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'importation américaines ou des réglementations d'accord de commerce interdisent de recevoir le Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCES AUX CONTENUS ET/OU SERVICES SPECIAUX, NOTAMMENT LES EXEMPLAIRES NUMERIQUES. Le téléchargement du Logiciel, l'obtention d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'abonnement à des services tiers et/ou à un service du Donneur de licence (et notamment l'acceptation des conditions d'utilisation associées) peuvent être nécessaires pour accéder aux exemplaires numériques du Logiciel ou à certains contenus, services et/ou usages spéciaux (à télécharger, à télécharger en ligne ou autre), collectivement désignés par le terme « Contenus spéciaux ». L'accès aux Contenus spéciaux est limité à un seul compte utilisateur par numéro de série, et cet accès ne peut pas être transféré, vendu ou réenregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe remplacent et annulent tous les autres termes de cet Accord.

TRANSFERT DE COPIES PREENREGISTREES. Vous pouvez transférer la copie physique du Logiciel au Logiciel présent, ainsi que sa documentation, à une personne physique permanente à une personne tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes de cet accord. Les Contenus spéciaux, et notamment le contenu n'étant pas disponible sans numéro de série à usage unique, ne peuvent en aucun cas être transférés à un autre utilisateur, et les Contenus spéciaux sont susceptibles de ne plus fonctionner si l'exemplaire d'installation original est effacé ou si la copie préenregistrée

n'est pas disponible pour l'utilisation. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé. MALGRE CE QUI PRECEDE, VOUS N'ETES PAS AUTORISE A TRANSFERER DES EXEMPLAIRES DU LOGICIEL AVANT SA SORTIE.

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, ou pour contrôler l'accès à certaines fonctionnalités ou certains contenus, afin d'éviter d'éventuelles copies non autorisées ou d'empêcher quiconque de dépasser les droits limités et les licences accordées dans le présent Accord. Si le Logiciel autorise l'accès à des Contenus spéciaux, seule une copie de ce Logiciel peut y avoir accès à la fois. Des termes et des conditions de licence additionnelles peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement des mises à jour et des patches du Logiciel. Seul un Logiciel accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, et notamment pour télécharger des patches et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou contourner à des fins de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protections techniques, le Logiciel ne fonctionnera pas correctement.

CONTENU CREE 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, de réimpression, de modification, d'adaptation, d'affichage, d'édition, de diffusion, de transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avertissement ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les lois sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réimpression ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION A 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 à une plate-forme tierce, 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 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, à l'aide d'un réseau associé à une plate-forme tierce, le Donneur de licence peut récupérer des informations de votre matériel ou des plates-formes de jeu et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur. Ces informations peuvent inclure : sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de diverses fonctionnalités du jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur de licence sont supposées être anonymes et ne divulguent pas votre identité ni constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'utilisateur, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme suit.

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

III. GARANTIE

GARANTIE LIMITEE : 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 n'autorisent une telle garantie. Certains jugements 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 SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRESENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, LA DEFALLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES ET INTERETS POUR BLESSURES CORPORELLES, MEME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DESDITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DU DONNEUR DE LICENCE NE DEPASSE PAS LE PRIX REEL PAYE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUMENTENUES ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRESENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION : Le présent Accord reste en vigueur à moins qu'il ne soit résilié par vous-même, par le donneur de licence, ou automatiquement si vous ne respectez pas les présentes conditions générales. En cas de résiliation, vous devrez détruire ou renvoyer la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, et détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, sa documentation, les supports associés et tous les composants en votre possession ou sous votre contrôle, et notamment présents sur un serveur client ou un ordinateur sur lequel le Logiciel aurait été installé.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMERICAIN : Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumise aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(i) des clauses DROITS relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) (2) des clauses Droits

ASSISTANCE

HOTLINE TAKE TWO INTERACTIVE FRANCE

Tous les efforts ont été entrepris pour rendre nos produits aussi compatibles que possible avec le matériel actuel. Cependant, si vous rencontrez des problèmes durant l'utilisation d'un de nos titres, vous avez la possibilité de contacter notre hotline de plusieurs façons.

POUR CONTACTER NOTRE HOTLINE

TELEPHONE

Depuis la France Métropolitaine, composez le : 0890 808 809 (0,18€ TTC /min)

Horaires d'ouverture (hors jours fériés) :

- lundi, mardi, jeudi et vendredi : de 10h00 à 19h00
- mercredi et samedi : de 10h00 à 20h00

Depuis la Belgique, composez le : 0902 88 078 (0,80€ TTC /min)

COURRIER

SCP

Service Hotline Take Two Interactive

39, avenue des Béthunes

Z.A.C. des Béthunes

95310 Saint Ouen l'Aumône

Pour les demandes de patch(es) ou pour toute autre demande d'information, vous pouvez contacter le Service Hotline à l'adresse email suivante : hotline@take2tw.fr

SITE WEB

Catalogue produits : www.take2tw.fr

Site web : www.2kgames.com

restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

RECOURS EN EQUITÉ : Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie, preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

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

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

LOI APPLICABLE. Cet Accord est régi par les lois de l'Etat de New York, telles qu'appliquées dans l'Etat de New York et entre les résidents dudit Etat, hormis disposition fédérale contraire. A moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'Etat et la cour fédérale du lieu de la principale activité commerciale du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Les deux parties consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'Etat 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 l'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES A LA PRESENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ECRIE TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2008-2011 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games et leurs logos respectifs sont des marques commerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness © 2011. Top Cow Productions, Inc. "The Darkness"; les logos The Darkness ainsi que tous les personnages du jeu sont des marques déposées de Top Cow Productions, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.