

EVOLVE

PC
DVD-ROM
SOFTWARE


TURTLE ROCK
STUDIOS

2K

TABLE DES MATIÈRES

MENU PRINCIPAL	2
COMMANDES DU JEU	3
COMMANDES DU CHASSEUR.....	3
COMMANDES DU MONSTRE.....	4
ATH DU CHASSEUR.....	5
ATH DU MONSTRE.....	6
MENUS	8
MENU DE PAUSE.....	8
MENU DES OPTIONS.....	9
MENU MULTIJOUEUR.....	10
MODES MULTIJOUEUR.....	10
MENU SOLO.....	11
MENU DES PARTIES PERSONNALISÉES.....	12
EFFETS DE CARTE.....	13
MATCHMAKING	14
CHOISISSEZ VOTRE CLASSE.....	14
RECHERCHE DE PARTIES.....	14
COMMUNICATION!.....	14
CONFIGURATION DES CHASSEURS.....	15
CONFIGURATION DU MONSTRE.....	15
CLASSES DE CHASSEURS	16
ASSAUT.....	16
TRAPPEUR.....	16
SOIGNEUR.....	17
SOUTIEN.....	17
MONSTRES	18
GOLIATH.....	19
KRAKEN.....	19
SPECTRE.....	20
FAUNE SUR SHEAR	21
ÉVOLUER OU MOURIR	22
ALIMENTATION ET ARMURE.....	22
ÉVOLUER.....	22
CRÉATURES D'ÉLITE.....	23
INFO ASSISTANCE 2K	23
CRÉDITS	24
ACCORD DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL	34

LA CHASSE EST OUVERTE

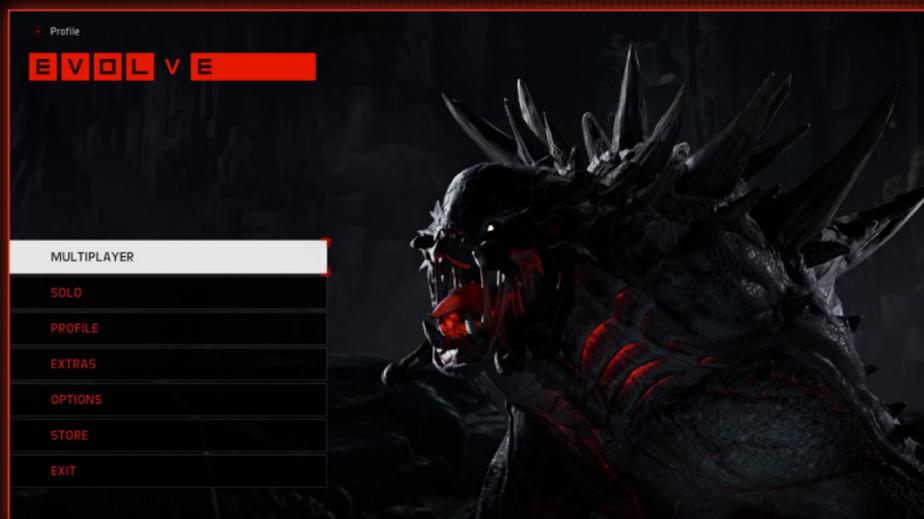
BIENVENUE SUR LA PLANÈTE SHEAR! Dès son arrivée, l'homme n'a pas failli à sa réputation de conquérant et a tenté d'imposer sa suprématie. Farouchement décidé à dompter la faune et à plier la nature à sa volonté, il a œuvré dans un seul et unique but : piller les ressources de cette planète pour que l'humanité prospère. Malheureusement, tout ne s'est pas déroulé comme prévu. Des créatures rôdent ici-bas. Des créatures tout aussi voraces qu'affamées. Des créatures que nul n'a jamais vues auparavant. Terrorisant la colonie, elles sèment la mort et le chaos dans leur sillage.

La « Multinationale » a besoin de quelqu'un aux talents... particuliers : un chasseur expérimenté capable de traquer ces monstres et de purger Shear de leur présence. Aux yeux de toute personne maîtrisant l'art de la chasse, il n'existe pas plus grand défi que croiser le fer avec un adversaire digne de ce nom...

Toutefois, aucun chasseur ne peut se targuer d'être capable d'affronter, seul, les créatures tapies dans les profondeurs abyssales de Shear... Des monstres inimaginables – prédateurs redoutables dont la puissance destructrice décuple chaque fois qu'ils dévorent une proie – pousseront dans leurs derniers retranchements ces tueurs professionnels surentraînés.

Endossez le rôle d'un chasseur et battez-vous pour protéger la colonie ou incarnez une entité dévastatrice et repoussez l'invasion humaine. Le choix vous appartient. Quiconque remporte la victoire... régnera en maître sur Shear.

MENU PRINCIPAL



MULTIPLAYER

Hébergez ou rejoignez une partie multijoueur.

SOLO

Disputez une partie solo, en tant que chasseur (avec des coéquipiers I.A.) ou monstre (contre des chasseurs I.A.). Il est également possible de relancer le didacticiel pour déverrouiller des médailles.

PROFIL

Accédez aux classements pour chaque type de monstre et de chasseur, consultez votre progression et le chemin qu'il vous reste à parcourir pour obtenir des récompenses et autres éléments déverrouillables, ou créez un badge personnalisé pour votre chasseur.

BONUS

Affichez les crédits, jumelez/déjumelez votre compte my2K ou parcourez la galerie vidéo.

OPTIONS

Accédez au menu des options pour y configurer divers paramètres (jouabilité et système).

BOUTIQUE

Accéder à la boutique pour y acheter du contenu de jeu supplémentaire.

QUITTER

Quitter l'application.

COMMANDES DU JEU

CLAVIER PC

COMMANDES DU MENU

Parcourir les options	DÉPLACER LA SOURIS
Sélectionner une option	BOUTON GAUCHE SOURIS
Quitter le menu	ÉCHAP

COMMANDES DU CHASSEUR

De déplacer/ Déplacements latéraux	W/A/S/D
Regarder	DÉPLACER LA SOURIS
Sprinter	SHIFT GAUCHE
Inscrire un point de navigation	Q
Sauter	BARRE ESPACE
Jetpack	BARRE ESPACE (MAINTENIR)
Principal	1

Secondaire	Z
Recharger	R
Utiliser	E
Zoom	BOUTON DROIT SOURIS
Tirer	BOUTON GAUCHE SOURIS
Équipement	3
Capacité	4
Basculer sur mini-carte	TAB
Menu Pause	ÉCHAP
Basculer sur chasseur (Mode solo)	5/6/7/8
Accès rapide assaut	5
Accès rapide trappeur	6
Accès rapide soigneur	7
Accès rapide soutien	8
Appuyer pour parler	G

COMMANDES DU MONSTRE

Se déplacer	W/A/S/D
Regarder	DÉPLACER LA SOURIS
Sentir	BOUTON DROIT SOURIS
Capacité déplacements	BARRE ESPACE
Furtif	CTRL GAUCHE
Capacité 1	1
Capacité 2	2
Capacité 3	3
Capacité 4	4
Se nourrir	E (MAINTENIR)
Attaque corps à corps	BOUTON GAUCHE SOURIS
Bondir (en mode furtif)	BOUTON GAUCHE SOURIS
Évoluer	V (MAINTENIR))
Basculer sur mini-carte	TAB
Appuyer pour parler	G

ATH DU CHASSEUR



RÉTICULE

Un réticule de visée est affiché au centre de l'écran et change en fonction de l'arme ou du matériel dont vous êtes équipé.

JAUGE DE SANTÉ

La jauge affichée sur la gauche de l'écran se vide chaque fois que vous subissez des dégâts. Généralement, seul un soigneur peut régénérer votre niveau de santé.

JAUGE DU JETPACK

La jauge affichée sur la droite de l'écran se vide lorsque vous activez votre jetpack et se régénère automatiquement après utilisation.

ÉQUIPEMENT DU CHASSEUR

Écran où sont affichés les armes, le matériel et les capacités propres à votre classe. Au début, l'arrière-plan de chaque élément de l'équipement est bleu, et se « vide » à mesure que vous utilisez cet élément, avant de clignoter en rouge quand vos réserves sont quasi épuisées.

Appuyez alors sur **R** pour recharger manuellement. Remarque : certaines pièces d'équipement (par ex. les armes) se rechargent automatiquement alors que d'autres (par ex. les mines) sont disponibles en quantité fixe maximale qu'il est possible de déployer à tout moment. Attention toutefois, utiliser une pièce d'équipement au-delà de son quota entraîne l'autodestruction de l'élément actif le plus vieux.

BOUSSOLE

Utilisez la boussole pour coordonner vos attaques avec les autres chasseurs.

EMPREINTES DU MONSTRE

Ces empreintes phosphorescentes qui s'estompent petit à petit permettent de traquer le monstre.

ALERTE AU MONSTRE

Écran où sont affichés divers renseignements sur l'état du monstre (empreintes, emplacement des créatures dérangées par le passage du monstre, etc.)

BOOST ACTIF

Jauge circulaire « compte à rebours » qui s'affiche en haut à droite de l'écran lorsque vous obtenez un boost auprès d'une créature d'élite. Les effets de ce boost se dissipent quand la jauge est vide.

INTERRUPTEUR CHASSEURS

Utilisez **5**, **6**, **7**, ou **8** pour passer à tout moment à un autre chasseur (à condition que celui-ci soit toujours vivant).

ATH DU MONSTRE



RÉTICULE

Réticule de visée affiché au centre de l'écran. Les segments rouges situés en bas représentent l'endurance du monstre et ses capacités à exécuter des techniques spéciales (qui drainent l'endurance).

ARMURE

La jauge bleue indique l'armure du monstre. Pour la régénérer, dévorez des créatures ou des cadavres d'humains.

SANTÉ

La jauge rouge indique la santé du monstre. Si vous subissez des dégâts, vous ne pourrez régénérer qu'une portion du niveau de vie, soit en « évoluant » soit en obtenant des boosts de santé.

CAPACITÉS

Les capacités du monstre, ainsi que les touches de la manette leur correspondant sont affichées ici. Après utilisation, toute capacité doit se recharger. Elle sera grisée jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau disponible (son icône s'illuminera alors en rouge).

ÉNERGIE

Une jauge circulaire s'affiche au-dessus du monstre lorsqu'il se nourrit (s'alimenter permet d'obtenir de l'énergie). Une fois cette jauge remplie, vous pouvez maintenir **V** pour « évoluer » et monter en niveau. Il vous est également possible de gagner de l'énergie en neutralisant des chasseurs.

INSTINCT ANIMAL

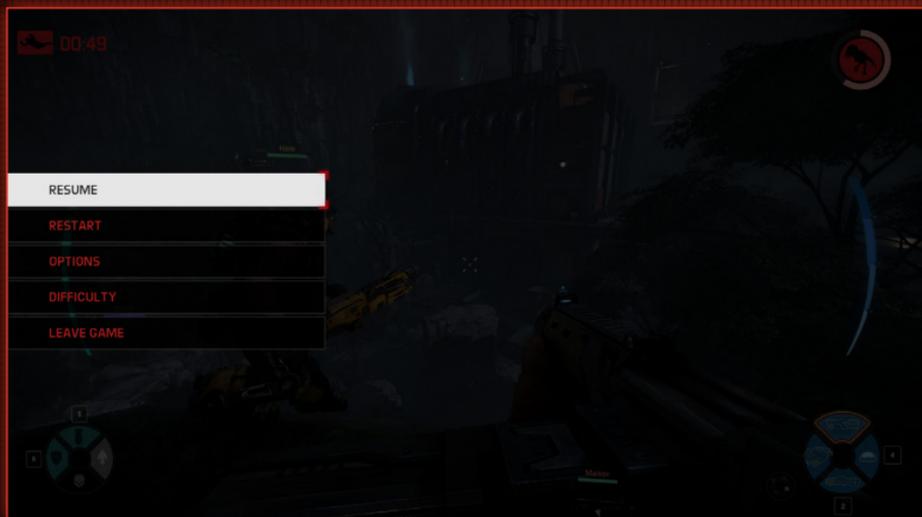
L'odorat du monstre lui permet de percevoir (même à travers les murs et le relief) les créatures sauvages et les chasseurs se trouvant dans les environs.

BOOST ACTIF

Jauge circulaire « compte à rebours » qui s'affiche en haut à droite de l'écran lorsque vous obtenez un boost auprès d'une créature d'élite. Les effets de ce boost se dissipent quand la jauge est vide.

MENUS

MENU DE PAUSE



Appuyez sur **ESC** pendant la partie pour accéder au menu de pause.

REPRENDRE

Fermez le menu de pause et reprenez la partie.

REDÉMARRER

Reprenez la partie en cours.

OPTIONS

Configurez les réglages de la manette, ainsi que les paramètres audio et graphiques.

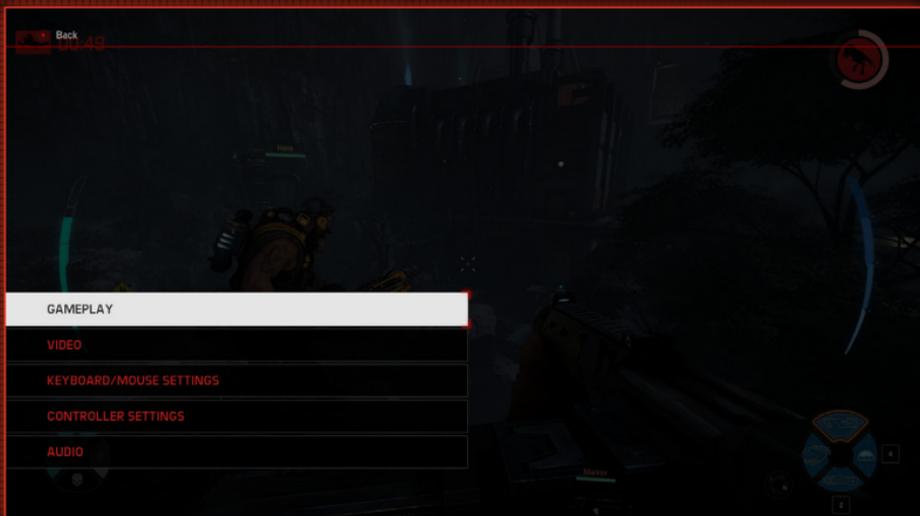
DIFFICULTÉ (SOLO UNIQUEMENT)

Paramétrez la difficulté du jeu pour le mode Solo.

QUITTER LA PARTIE

Quittez la partie en cours.

MENU DES OPTIONS



JEU

Réinitialisez le texte d'aide ou configurez vos options de sprint, activez/désactivez la visée ou paramétrez les options des mouvements de la tête.

GRAPHISMES

Paramétrez le contraste et d'autres options graphiques.

COMMANDES CLAVIER/SOURIS

Réglez la sensibilité de la souris, activez/désactivez les commandes inversées de la souris et configurez les touches du clavier ainsi que la manière d'activer les capacités du monstre.

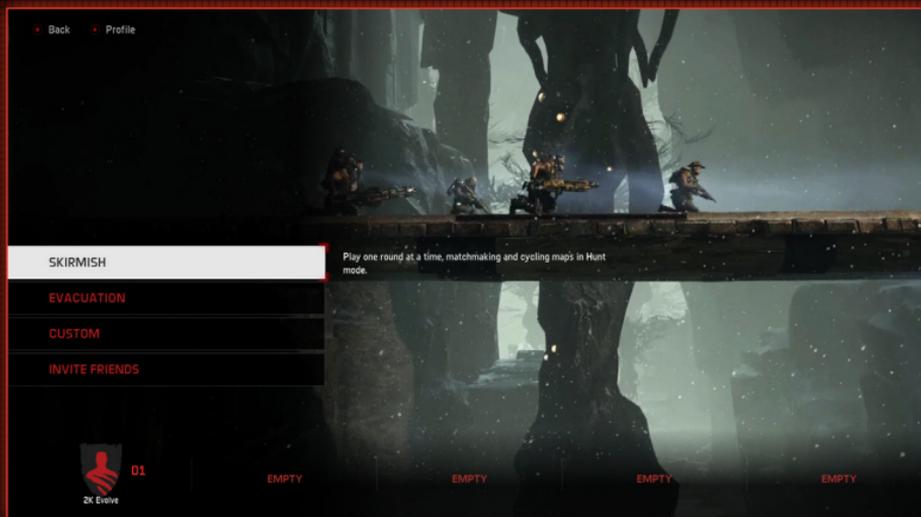
COMMANDES DE LA MANETTE

Configurez les contrôles du jeu, notamment les icônes des manettes, ainsi que les commandes des chasseurs et du monstre ou encore les paramètres des leviers, la sensibilité de la caméra, la vue inversée, les vibrations et l'aide à la visée.

AUDIO

Activez/désactivez les sous-titres, et la fonction « appuyer pour parler » ou réglez le volume de la musique, des effets et des dialogues.

MENU MULTIJOUEUR



Sélectionnez un mode de jeu pour disputer une partie pouvant accueillir jusqu'à quatre autres joueurs en ligne.

ESCARMOUCHE

Disputez une manche à la fois en mode Chasse (matchmaking et plusieurs cartes).

ÉVACUATION

Effectuez 5 missions au cours d'une campagne dynamique où vous jouerez tour à tour à chacun des modes du jeu dans un environnement façonné par vos victoires et vos défaites.

PERSONNALISÉ

Disputez avec vos amis une partie personnalisée dont les règles ont été modifiées.

INVITER DES AMIS

Accédez à votre liste d'amis et invitez-les à disputer une partie.

MODES MULTIJOUEUR

CHASSE

Des chasseurs doivent traquer le monstre et l'abattre avant qu'il ne les tue. Une fois que la créature atteint le stade 3, elle peut détruire « l'objectif ».

DÉFENSE

Le monstre doit détruire la source d'énergie du vaisseau de transport avant la fin du temps imparti. Les chasseurs doivent protéger cette source d'énergie jusqu'à la fin du temps imparti, ou tuer le

monstre.

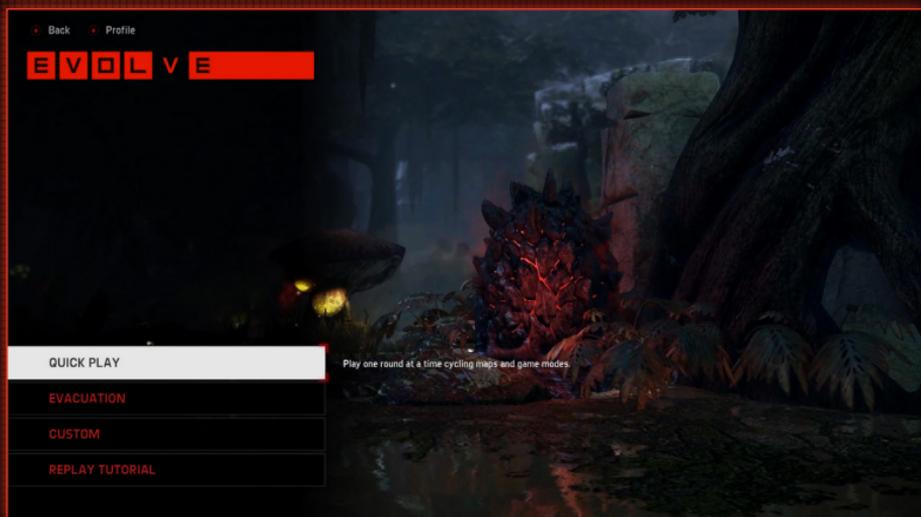
NID

Le monstre doit tuer les chasseurs avant que ceux-ci ne détruisent tous ses œufs ou sbires. Le monstre peut faire éclore un œuf ou donner naissance à un sbire (ce qui lui coûtera un œuf).

SAUVETAGE

Les chasseurs doivent réanimer 5 survivants et les évacuer avant que le monstre n'en tue le même nombre.

MENU SOLO



PARTIE RAPIDE

Disputez une manche à la fois, en accédant tour à tour aux diverses cartes et aux différents modes de jeu.

ÉVACUATION

Effectuez cinq missions au cours d'une campagne dynamique où vous jouerez à chacun des modes du jeu dans un environnement façonné par vos victoires et vos défaites.

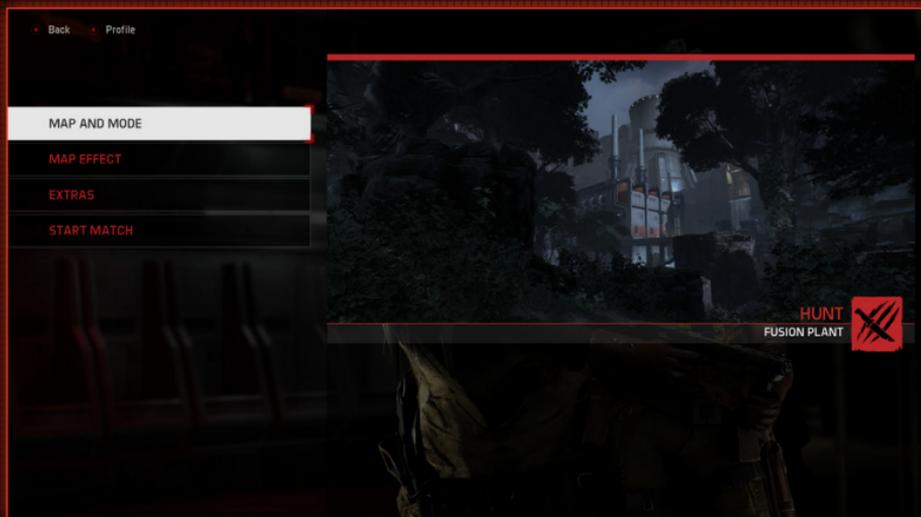
PERSONNALISÉ

Configurez une partie d'Evolve adaptée à vos paramètres.

REJOUER LES DIDACTICIELS

Relancez le didacticiel pour déverrouiller des médailles.

MENU DES PARTIES PERSONNALISÉES



DÉBUTER LE MATCH

Sélectionnez cette option et faites un **CLIC GAUCHE** pour commencer la chasse.

CARTE ET MODE

Indiquez le mode et la carte que vous souhaitez utiliser pour votre prochaine partie. Vous pouvez également choisir « Partie rapide » pour que la carte et le mode soient sélectionnés aléatoirement.

EFFET DE CARTE

Modifiez la carte et le mode en sélectionnant l'un de ces modules.

BONUS

Configurez divers autres paramètres de votre choix.

EFFETS DE CARTE

Le nombre et le type d'effets de cartes disponibles dépendent de la carte sélectionnée.

VAISSEAU

Un vaisseau patrouille sur la carte et aide les chasseurs à localiser le monstre.

DEUXIÈME MONSTRE

Le monstre est accompagné par un sbire qui attaque les chasseurs.

PORTAILS DE TÉLÉPORTATION

Les portails de téléportation permettent aux chasseurs de se téléporter jusqu'à une zone centrale.

FAILLES DE TÉLÉPORTATION

Les failles de téléportation permettent au monstre de se téléporter dans différentes zones.

CIEL DÉGAGÉ

Ciel dégagé oblige les prédateurs à se cacher, ce qui vous permet de localiser le monstre plus facilement.

PLANTES CARNIVORES

Plantes supplémentaires qui rendent l'environnement plus dangereux pour les chasseurs.

DRONES DE COMBAT

Les drones de combat patrouillent sur la carte. S'ils repèrent le monstre, ils l'attaquent.

IEM

Les impulsions électromagnétiques neutralisent temporairement les capacités des chasseurs.

COLONS

Les colons se joignent aux chasseurs pour affronter le monstre.

RÔDEURS DES CANYONS

Nourriture supplémentaire pour le monstre.

ALLIÉ EBONSTAR

Un allié EbonStar se joint aux chasseurs pour affronter le monstre.

CADAVRES EBONSTAR

Les cadavres EbonStar constituent des repas supplémentaires pour le monstre.

MÉTÉO FAVORABLE

Éclairage naturel, bonnes conditions météorologiques.

ORAGES

Le type d'orage dépend de la carte choisie.

SENTINELLES

Des sentinelles protègent chaque zone contre les incursions du monstre.

NUAGES RADIOACTIFS

Les nuages radioactifs infligent des dégâts aux chasseurs qui s'en approchent.

OISEAUX

Plus les oiseaux sont nombreux, plus le monstre est facile à localiser.

FANTÔMES

Les fantômes représentent pour les chasseurs des ennemis supplémentaires à éliminer.

INFIRMERIES

Les infirmeries permettent aux chasseurs de se soigner et de résister aux attaques.

PLANTES MUTANTES

Les plantes mutantes permettent au monstre de se régénérer.

CHAMPS DE FORCE

Les murs équipés de champs de force limitent les déplacements du monstre.

ANGUILLES MANGEUSES D'HOMMES

Les zones inondées peuplées d'anguilles anthropophages représentent un véritable danger pour les chasseurs.

LASER DE L'ESPACE

Un laser tiré depuis l'espace prend régulièrement le monstre pour cible afin de lui infliger de lourds dégâts.

CHUTE DE SATELLITE

Des débris de satellite retombent sur la planète, blessant les chasseurs.

TOURELLES AMÉLIORÉES

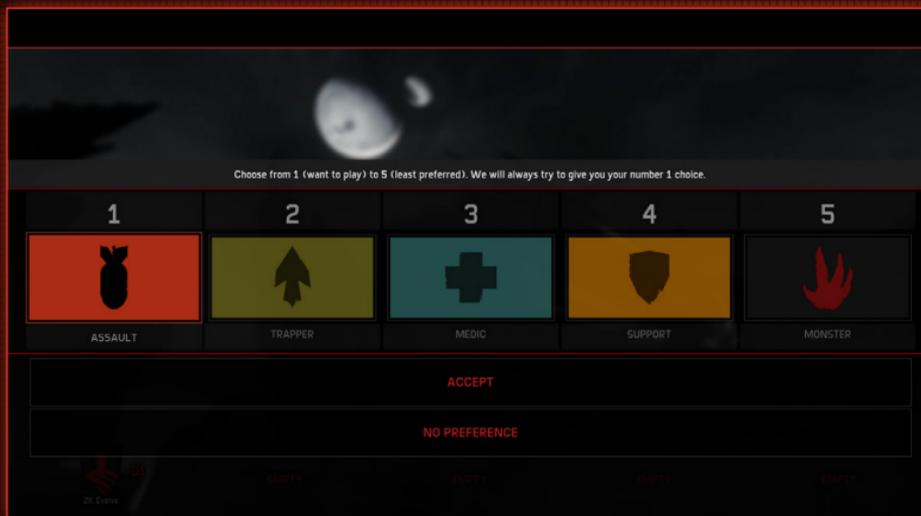
Pour se préparer aux attaques imminentes du monstre, les survivants améliorent les tourelles de défense pour infliger un maximum de dégâts à la créature.

SBIRE AVEC CUIRASSE

Les sbires du monstre ont dévoré les entrailles de leurs victimes, ce qui leur procure des cuirasses pour les massacres à venir.

MATCHMAKING

CHOISISSEZ VOTRE CLASSE



Avant d'entrer dans une file d'attente pour jouer à Evolve, vous pouvez sélectionner le rôle que vous souhaitez endosser et le jeu essaiera de trouver une partie qui corresponde à votre choix. Vous serez alors invité à classer chaque rôle par ordre de préférence (1 étant la classe préférée et 5, la classe que vous aimez le moins). Vous pouvez modifier ces paramètres à tout moment en sélectionnant l'option « Choisir le rôle » du menu de matchmaking.

Dans un groupe de 2 à 4 joueurs, vous ne pourrez choisir d'incarner que l'un des chasseurs. Cela dit, si vous faites partie d'un groupe de 5 joueurs, vous serez automatiquement placé dans une partie personnalisée, et le rôle du monstre sera accessible à tous.

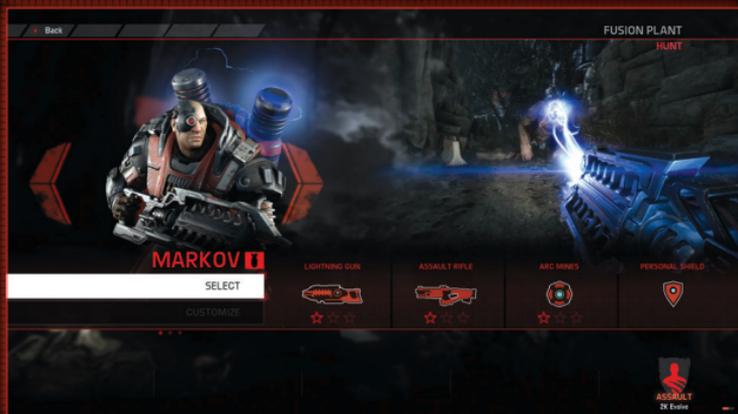
RECHERCHE DE PARTIES

Après avoir choisi vos préférences de rôles et créé un groupe avec des amis, vous pouvez rechercher des parties. À mesure que vous jouez à Evolve, vous gagnez de l'expérience (XP) et accédez à des grades qui permettent de rejoindre des joueurs de niveau équivalent au vôtre, garantissant ainsi des parties divertissantes, compétitives et équilibrées.

COMMUNICATION!

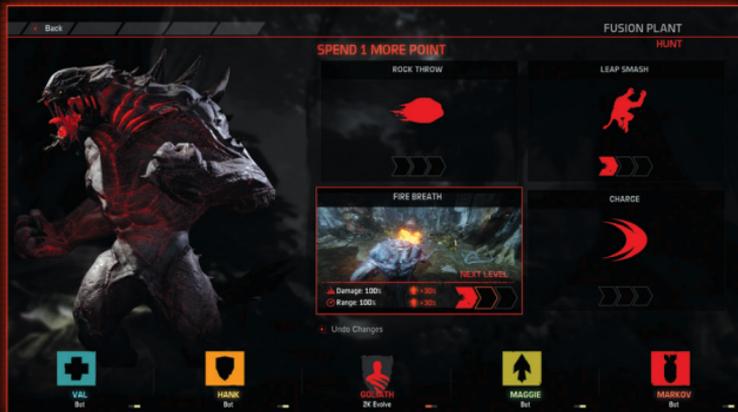
Dans Evolve, une communication efficace peut faire toute la différence. Bien qu'il soit possible d'appuyer sur **Q** pour positionner un point de navigation et attirer ainsi l'attention de vos coéquipiers sur certaines zones de la carte, nous vous recommandons de brancher vos écouteurs préférés pour profiter au maximum du gameplay coopératif d'Evolve.

CONFIGURATION DES CHASSEURS



Utilisez la souris pour choisir un chasseur parmi ceux que vous avez déverrouillés. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour sélectionner l'avantage dont votre alter ego virtuel bénéficiera pendant la partie.

CONFIGURATION DU MONSTRE

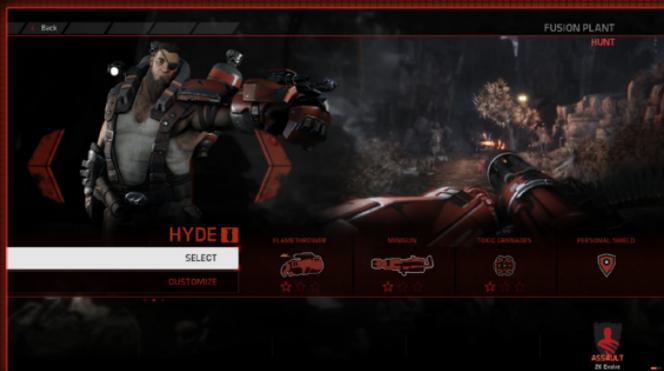


Ici, vous pouvez distribuer trois points parmi les quatre capacités uniques de chaque monstre (il est possible d'attribuer un maximum de trois points à chaque catégorie de capacités pour l'améliorer sur trois niveaux). Faites un clic gauche sur le bouton « Annuler les changements » pour réinitialiser l'attribution des points et recommencer. Une fois les points attribués, vous pouvez choisir un atout particulier dont le monstre bénéficiera pendant la partie.

CLASSES DE CHASSEURS

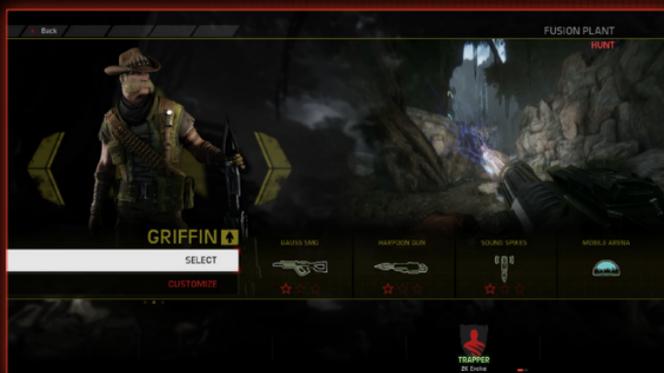
Traquer la créature est réservé à une équipe de chasseurs chevronnés possédant chacun une spécialité qui joue un rôle décisif lors de la battue.

ASSAUT



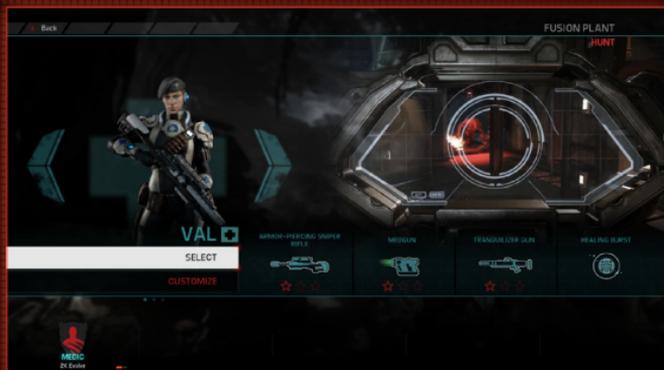
Le rôle principal de la classe assaut est d'être en première ligne sur le front et de croiser le fer avec le monstre pour essuyer le plus fort de l'attaque tout en infligeant un maximum de dégâts. Équipé d'un arsenal surpuissant, ce chasseur est redoutable en combat rapproché (principalement face à des groupes d'entités hostiles) et s'avère particulièrement meurtrier à distance lorsqu'il ouvre le feu et tire des rafales dévastatrices. Son bouclier personnel lui offre une protection accrue pour se ruer sur sa cible, alors qu'une panoplie d'armes annexes spécialisées lui permet d'exécuter des frappes chirurgicales.

TRAPPEUR



Équipé d'un matériel conçu pour optimiser la battue, ce chasseur doit traquer la créature afin de la piéger et de l'empêcher de s'échapper. Une fois le monstre repéré, le trappeur s'en approche et déploie l'arène mobile pour l'y confiner. L'utilisation de pièges inhibiteurs de mouvements permet d'infliger des dégâts dévastateurs.

SOIGNEUR



Chargé de prodiguer des soins, ce chasseur fait appel à une puissante technologie de réanimation post-mortem et de régénération des tissus cutanés pour assurer la survie de toute l'équipe. Capable de s'auto-soigner et de traiter ses coéquipiers en un éclair, il doit impérativement rester à l'écart du monstre.

SOUTIEN



Le rôle du soutien est de conférer à l'équipe un avantage offensif et défensif selon la situation. Qu'il s'agisse de protéger un coéquipier en difficulté ou de déployer des sentinelles automatisées, ce chasseur assurera toujours vos arrières. En plus de son gros calibre longue portée qu'il utilise dans les moments critiques, ce chasseur peut activer un bouclier de camouflage qui permet à l'équipe de se replier plus facilement.

MONSTRES

Il n'y a pas qu'un seul et unique monstre qui rôde sur la planète Shear. En fait, il existe trois redoutables prédateurs tout aussi différents que meurtriers.

INSTINCT ANIMAL

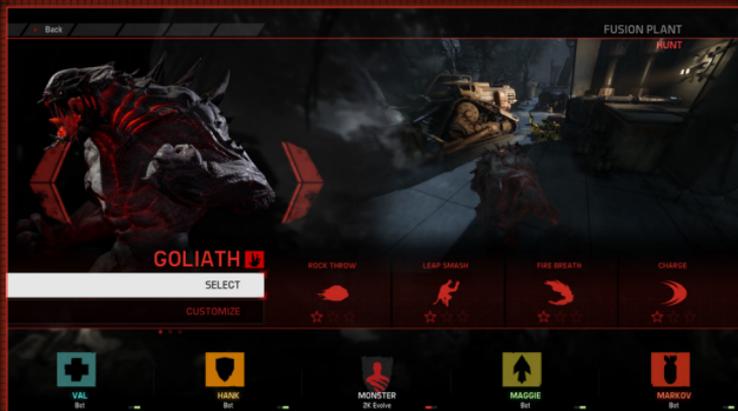


Malgré leurs différences, les trois monstres possèdent un odorat hors du commun. Cliquez sur le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS** pour utiliser l'instinct animal et entrepercevoir brièvement les chasseurs et la faune se trouvant à proximité.

DÉPLACEMENT FURTIF

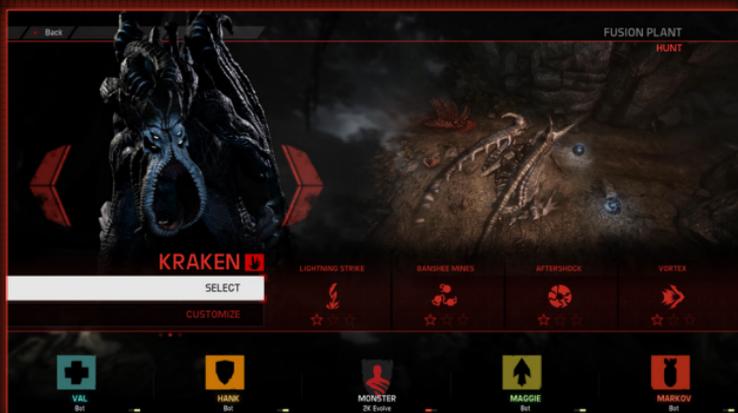
Les trois monstres sont capables de se déplacer furtivement. Appuyez sur **CTRL GAUCHE** pour activer cette capacité. Lorsque vous vous déplacez furtivement, vous pouvez sauter sur un ennemi et le tuer sans alerter les chasseurs ni la faune.

GOLIATH



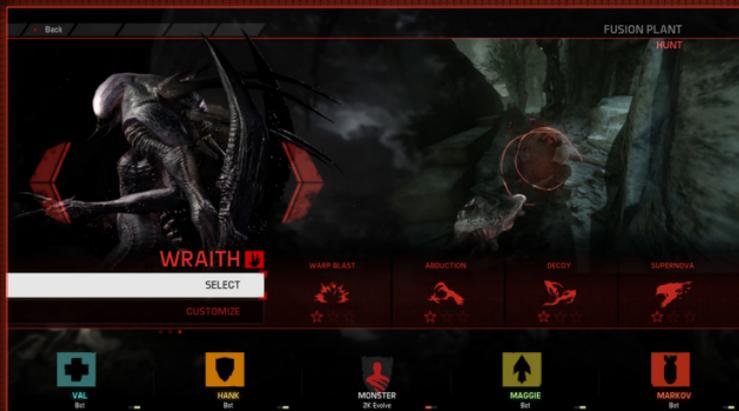
Doté d'une force brute qui n'a d'égal que son agilité hors-norme, Goliath franchit les obstacles et escalade les surfaces verticales avec une facilité déconcertante. À distance de ses cibles, il peut lancer des rochers suffisamment volumineux pour écraser plusieurs chasseurs à la fois. Son attaque bondissante dévastatrice et sa charge meurtrière lui permettent de percuter violemment ses ennemis ou de se précipiter sur eux pour les réduire en cendre à l'aide de son terrifiant souffle ardent!

KRAKEN



Maître des cieux, le Kraken est un dangereux adversaire. En plus d'exécuter des frappes foudroyantes qui électrocutent ses cibles ou d'invoquer des vortex surpuissants pour projeter violemment les chasseurs au sol, il génère des ondes de choc qui calcinent tout ennemi se trouvant dans les environs immédiats. Lorsque le Kraken est contraint de se replier, il largue des mines Banshee qui se projettent automatiquement sur les chasseurs.

SPECTRE



Vélocité et furtivité, le Spectre n'hésite pas à avoir recours à des subterfuges pour massacrer ses proies. Sa distorsion explosive le téléporte sur de courtes distances et déclenche une violente explosion. Il fait appel à la technique de l'enlèvement pour saisir un chasseur et l'éloigner de ses coéquipiers. Capable de devenir invisible, le Spectre utilise la capacité « leurre » pour s'autocloner et créer ainsi une diversion qui plongera le plus rusé des chasseurs dans un abîme de perplexité. Enfin, « Supernova » lui permet de se surcharger en énergie bioélectrique et d'augmenter ainsi grandement sa vitesse d'attaque au corps à corps.

FAUNE SUR SHEAR



Il existe sur la planète Shear une grande variété d'écosystèmes à la flore et à la faune incroyablement diverses. Avancez avec prudence! Entre les plantes carnivores et les bêtes sauvages ou encore les pièges naturels qui feront de vous une proie facile, un faux pas est très vite arrivé.

ÉVOLUER OU MOURIR

Prédateur dominant et vorace, le monstre s'attaque à tout humain et toute créature qui se dressent sur son chemin! Tuez des animaux sauvages et maintenez **E** pour les dévorer.

ALIMENTATION ET ARMURE

La jauge bleue de l'ATH du monstre représente votre armure. Chaque fois que vous subissez des dégâts, votre armure s'amenuise (mais vous pouvez la régénérer en dévorant des créatures ou des chasseurs morts). Une fois la jauge d'armure drainée, le monstre commence à perdre de la santé qu'il ne peut restaurer qu'en « évoluant » ou en obtenant des boosts particuliers.

ÉVOLUER



Ne perdez jamais de vue la jauge d'énergie circulaire qui se remplit à mesure que vous vous nourrissez d'animaux. Lorsqu'elle est pleine, vous pouvez « évoluer » (c.-à-d. augmenter la taille, la force et la puissance générale de votre monstre) en maintenant **V**. En outre, il vous est possible d'attribuer des points supplémentaires aux capacités de votre monstre pour en optimiser l'efficacité.

CRÉATURES D'ÉLITE



Restez à l'affût des créatures d'élite : que vous campiez le rôle d'un chasseur ou d'un monstre, ces entités sauvages albinos vous permettront de gagner un boost si vous parvenez à les tuer.

INFO ASSISTANCE 2K

Rendez-vous sur <http://support.2k.com> pour accéder aux informations et à l'aide relatives à Evolve (notamment les solutions aux erreurs les plus communes), obtenir des renseignements sur les comptes my2K ou changer votre profil my2K.

ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT 2K EVOLVE NORTH

Aaron T Heuser
Adam Dolin
Daniel Manley
EJ Samuel
Erik J Caponi
Etienne Grunenwald
Fred Zeleny
Jacob C Palmer
Jarrette Torcedo
Jason Sereno
Jeanne Anderson
Jiaoyang Sun
Leslie Harwood
Michael Vincent Castro
P.J. Leffelman
Peter Turner
Scott Napp
Sonny Santa Maria
Stephen Babb
Terry Nass

PUBLIÉ PAR 2K

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

2K PUBLISHING

PRÉSIDENT

Christoph Hartmann

DIRECTEUR DE L'EXPLOITATION

David Ismailer

2K - DÉVELOPPEMENT DES PRODUITS

V.-P., DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

John Chowanec

DIRECTRICE DU DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

Melissa Miller

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ

Denby Grace

PRODUCTEUR SÉNIOR

Michael J. Boccieri

PRODUCTEURS ASSOCIÉS

Casey Coleman
Dan Schmittou
Andrew Webster

ASSISTANTS DE PRODUCTION

Dave Blank
Ben Holschuh
Scott James
Nick Syrovatka

COORDINATEUR, SORTIE NUMÉRIQUE

Tom Drake

ASSISTANT, SORTIE NUMÉRIQUE

Myles Murphy

2K - DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

V.-P., DÉVELOPPEMENT CRÉATIF

Josh Atkins

DIRECTEUR CRÉATIF

Eric Simonich

DIRECTEUR, PRODUCTION CRÉATIVE

Jack Scalici

DIRECTEUR, ANALYSES ET DÉVELOPPEMENT

Mike Salmon

EXPERT SÉNIOR EN ÉTUDE DE MARCHÉ

David Rees

SCÉNARISTE SÉNIOR

Walt Williams

MANAGER SÉNIOR DE PRODUCTION CRÉATIVE

Josh Orellana

COORDINATRICE, PRODUCTION CRÉATIVE

Kaitlin Bleier

ASSISTANTS, PRODUCTION CRÉATIVE

William Gale
Megan Rohr

SUPERVISEUR, CAPTURE DE MOUVEMENTS

David Washburn

COORDINATEUR, CAPTURE DE MOUVEMENTS

Steve Park

INTÉGRATEUR PRINCIPAL, CAPTURE DE MOUVEMENTS

Anthony Tominia

EXPERT, MÉDIAS NUMÉRIQUES

J. Mateo Baker

SPÉCIALISTE SÉNIOR, CAPTURE DE MOUVEMENTS

Jose Gutierrez

SPÉCIALISTES, CAPTURE DE MOUVEMENTS

Gil Espanto
Jen Antonio

CHERCHEUR UTILITÉ

Jordan Limor

ASSISTANTS, TESTS UTILISATEURS

Jonathan Bonillas
Justin Sousa

2K - ÉQUIPE MARKETING

V.-P. SÉNIOR, MARKETING

Sarah Anderson

V.-P., MARKETING

Matt Gorman

V.-P., MARKETING INTERNATIONAL

Matthias Wehner

MANAGER SÉNIOR DES
PRODUITS
Niklas Karlsson

MANAGER SÉNIOR DES
PRODUITS, MÉDIAS
NUMÉRIQUES
Kelly Miller

MANAGER ASSOCIÉ, PRODUIT
Anaoshak Khavarian

DIRECTEUR SÉNIOR DES
COMMUNICATIONS,
AMÉRIQUES
Ryan Jones

RESPONSABLES, RP
Brian Roundy
Scott Pytlík

DIRECTRICE SÉNIOR,
PRODUCTION MARKETING
Jackie Truong

MANAGER ASSOCIÉ,
PRODUCTION MARKETING
Ham Nguyen

ASSISTANT, PRODUCTION
MARKETING
Nelson Chao

CONCEPTEUR GRAPHIQUE
SÉNIOR
Christopher Maas

COORDINATRICE, MARKETING
ÉLÉMENTS
Jeneane Wagner

MANAGER, PRODUCTION
VIDÉO
Kenny Crosbie

MONTEURS VIDÉO
Michael Regelean
James Slaven

MONTEURS VIDÉO ASSOCIÉS
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTRICE, ÉVÉNEMENTS
MARKETING ET EXPOSITIONS
Lesley Zinn Abarcar

MANAGER, ÉVÉNEMENTS
David Iskra

DIRECTEUR CRÉATIF
Gabe Abarcar

DIRECTEUR, SITE WEB
Nate Schaumberg

CONCEPTEUR, SITE WEB
Keith Echevarria

DÉVELOPPEUR, WEB
Alex Beuscher

PRODUCTEUR, WEB
Tiffany Nelson

MANAGER, CANAL
MARKETING
Anna Nguyen

MANAGER ASSOCIÉ, CANAL
MARKETING
Marc McCurdy

MANAGER SÉNIOR,
COMMUNAUTÉ ET CONTENU
Darren Gladstone

MANAGER, COMMUNAUTÉ ET
MÉDIA SOCIAL
John Imah

MANAGER SÉNIOR, SERVICE
CLIENTÈLE
Ima Somers

MANAGER, SERVICE CLIENTÈLE
David Eggers

COORDINATEUR, BASE DE
CONNAISSANCES
Mike Thompson

MANAGER SÉNIOR,
PARTENARIATS ET LICENCES
Jessica Hopp

MANAGER MARKETING,
RELATIONS PARTENAIRES
Dawn Earp

COORDINATEURS, MARKETING
NUMÉRIQUE
Ashley Landry
Kelsie Lahti

ASSISTANT, MARKETING
Kenya Sancristobal

2K - OPÉRATIONS

V.-P. DES OPÉRATIONS DU
STUDIO
Kate Kellogg

V.-P., SERVICE JURIDIQUE
Peter Welch

V.-P., DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL
Steve Lux

DIRECTRICE DES OPÉRATIONS
Dorian Rehfield

EXPERT, LICENCE/ OPÉRATIONS
Xenia Mul

MANAGER DES OPÉRATIONS
Ben Kvalo

COORDINATEUR DES
OPÉRATIONS
Peter Driscoll

TECHNOLOGIE CENTRALE 2K

V.-P., TECHNOLOGIE
Naty Hoffman

DIRECTEUR, TECHNOLOGIE
Simon Golding

ARCHITECTE EN LIGNE
Louis Ewens

INFOGRAPHISTE PRINCIPAL,
TECHNIQUE
Jonathan Tilden

INGÉNIEUR SÉNIOR,
RECHERCHES ET
DÉVELOPPEMENT
Markus Breyer

INGÉNIEUR, LOGICIEL
Jack Liu

ÉQUIPE MY2K

ARCHITECTE SÉNIOR

David R. Sullivan

PRODUCTEUR JUNIOR, TECHNIQUE

Nick Silva

INGÉNIEURS SÉNIORS, LOGICIEL

Alberto Covarrubias

Fraser Hutchinson

Adam Lupinacci

Dale Russell

Sky Schulz

INGÉNIEURS, LOGICIEL

Scott Barrett

Marc Fletcher

Kai Xu

2K IT

DIRECTEUR, 2K IT

Rob Roudebush

MANAGER, SERVICE INFORMATIQUE

Bob Jones

INGÉNIEUR SÉNIOR, RÉSEAUX/ SYSTÈMES

Russell Mains

INGÉNIEURS, SYSTÈMES

Jon Heysek

Lee Ryan

ADMINISTRATEUR, SYSTÈMES

Fernando Ramirez

ADMINISTRATEURS JUNIORS, SYSTÈMES

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

ANALYSTE INFORMATIQUE

Michael Caccia

2K - OPÉRATIONS EN LIGNE

DIRECTEUR, OPÉRATIONS EN LIGNE

Tim Holman

MANAGER SÉNIOR, PLATEFORMES MOBILES

Jeremy Rosenthal

ASSURANCE QUALITÉ 2K

V.-P., ASSURANCE QUALITÉ

Alex Plachowski

MANAGER DES TESTS

Doug Rothman

MANAGER, SOUMISSION

Alexis McMullen

MANAGER, SERVICE INFORMATIQUE

Chris Jones

RESPONSABLE SÉNIOR, CONFORMITÉ

Scott Sanford

CHEF DE PROJET

Jason Kolesa

RESPONSABLES, SOUTIEN

Corey Lay

Josh Lagerson

Nathan Bell

TESTEURS SÉNIORS

Alex Coffin

Bill Lanker

Christine Adams

Jorge Corpeño

Michael Sobyak

Ruben Gonzalez

TESTEURS

Charles Bradford

Glen Jamison

Zack Gartner

Alexander McDonough

Amanda Bassett

Ana Garza

Andi Cable

Andrew Garrett

Anthony Bertoli

Anthony Fierro Jr.

Anthony Zaragoza

Bar Peretz

Barbara Mullen

Branden Nash

Brian Crew

Brian Reiss

Charles Maidman

Chelsea Habighorst

Christopher Johnson

Corey Bradley

Corey Harrison

David Benedict

David Drake

David Lotruglio

DeRonta King

Dijon Ross

Dolores Reynolds

Enrique Meza

Greg Jefferson

Hal Rydberg

Hugh Cortney

Jae Maidman

James Schifflin

Jan Flugum

Jennifer Kosh

Jessica Maciejewski

Jonathan Williams

Jordan Wineinger

Josh Brown-Sage

Josh Ray

Joshua Manes

Justin Wolf

Kayla Mager

Kent Benson

Kristine Romine

Krystal Hestand

Kurt Servito

Kyle Cobos

Lane Weatherston

Lionel Brandon

Mailanee Anderson

Marci Sousa

Marshall Strelow

Matt Cates

Matt Dingus

Max Rohrer

Michael Newsom

Nathan Craig

Nicole Millette

Ozzy Carrillo-Ureno

Pele Henderson
Philip Lui
Raechel Pedroza
Raquel Treichel
Regina Moinichen
Richard Heath
Robert Bryant
Ryan Begnaud
Steven Johnson
Tanner Gonzales
Theodore Mills
Timothy Jones
Timothy Smith
Timothy Thompson
Todd Phillips
Todd White
Travis Allen
Travis Van Essen
William Cranmer

2K LAS VEGAS IT

Juan Corral
Todd Ingram
Eric Chung

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Alexandria Fairchild
Ashley Fontaine
David Arnspiger
David Barksdale
Dustin Carey
Eric Zala
Jeremy Ford
Jeremy Richards
Joe Bettis
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel Hajewski

2K INTERNATIONAL

DIRECTEUR GÉNÉRAL

Neil Ralley

DIRECTEUR, COMMERCIALISATION INTERNATIONALE

Siân Evans

RESPONSABLE, PRODUIT INTERNATIONAL

Warner Guinée

DIRECTEUR SÉNIOR, RP INTERNATIONALES

Markus Wilding

MANAGERS RP INTERNATIONALES

Sam Woodward
Megan Rex

CADRES, MARKETING SOCIAL INTERNATIONAL

Ibrahim Bhatti
Mitko Lambov

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

PRODUCTEURS INTERNATIONAUX

Iain Willows
Scott Morrow

MANAGER, LOCALISATION

Nathalie Mathews

MANAGER ASSISTANT, LOCALISATION

Arsenio Formoso

ÉQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES

Synthesis Global Solutions

Outils de localisation et assistance
fournis par XLOC Inc.

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

MANAGER, AQ LOCALISATION

Jose Minana

INGÉNIEUR, MATRIÇAGE

Wayne Boyce

TECHNICIEN, MATRIÇAGE

Alan Vincent

RESPONSABLE PROJET AQ, LOCALISATION

Oscar Pereira

TESTEURS PRINCIPAUX AQ, LOCALISATION

Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Karim Cherif

TECHNICIENS AQ SÉNIORS, LOCALISATION

Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Jose Olivares

TECHNICIENS AQ, LOCALISATION

Alessandro Testa
David Swan
Denis Stankus
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Iris Loison
Javier Vidal
Jihye Kim
Johanna Cohen
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Mélissa Bordonado
Namer Merli
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roland Habersack
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Stefan Rossi
Timur Khorev

ÉQUIPE DE CONCEPTION

James Crocker
Tom Baker

2K - ÉQUIPE RELATIONS PUBLIQUES ET MARKETING

Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Catherine Vandier
Dan Cooke

Diane Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder

TAKE-TWO - OPÉRATIONS INTERNES

Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Phil Anderton
Denisa Polcerova

2K CHINA

PRODUCTRICE
Su Lu

DIRECTEUR GÉNÉRAL
Jace Yang

V.-P. DE PRODUCTION
Liu Jing

ÉQUIPE 2K ASIA

DIRECTEUR SÉNIOR,
MARKETING
Jason Wong

MANAGER, MARKETING (ASIE)
Diana Tan

MANAGER, PRODUIT (ASIE)
Chris Jennings

RESPONSABLE, MARKETING
(JAPON)
Takahiro Morita

MANAGER, LOCALISATION
Yosuke Yano

ASSISTANT, ADAPTATION
Yasutaka Arita

TAKE-TWO - OPÉRATIONS ASIE
Eileen Chong
Veron Khuan
Chermine Tan

TAKE-TWO ASIA -
DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL
Erik Ford
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki
Fumiko Okura

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINA

DIRECTEUR, AQ
Zhang Xi Kun

SUPERVISION AQ,
LOCALISATION
Steve Manners

TESTEUR PRINCIPAL AQ,
LOCALISATION EVOLVE
Chu Jin Dan

TESTEURS PRINCIPAUX AQ,
LOCALISATION
Shen Wei
Zhu Jian
Li Sheng Qiang

TECHNICIENS AQ,
LOCALISATION
Sun Fu Dong

Kan Liang
Mao Ling Jie
Wang Yi Min
Qin Qi
Ning Xu
Wei Xin
Tang Shu
Wu Heng

FOX SOUND STUDIOS
Rick Fox
Victoria Fox

ACTEURS (DOUBLAGES)

ABE
Matt Mercer

BUCKET
Peter Jessop

CABOT
Daniel Riordan

CAIRA
Fryda Wolff

GRIFFIN
JB Blanc

HANK
William Salyers

HYDE
Ben Crowe

LAZARUS
Tom Mardirosian

MAGGIE
Cherise Boothe

MARKOV
Dimtri Diatchenko

PARNELL
Dorian Lockett

VAL
Courtenay Taylor

COMMANDANT PARK
Kate Higgins

VOIX SUPPLÉMENTAIRES
Dee Bradley Baker
Brian Bloom
Kimberly D. Brooks
Feodor Chin
Brian T. Delaney
Dave Fennoy
Anna Graves
Liam O'Brien
Jonathan Roumie
Rick Wasserman
Fred Tatasciore

ACTEURS (CAPTURE DE MOUVEMENTS)

Brian Bloom
Yorgo Constantine
Lyndsy Kail
Michelle Lee
TJ Storm
America Young
Todd Soley

ÉDITEUR, SUPERVISION DES DIALOGUES

Dante Fazio

ÉDITEURS DES DIALOGUES

Dan Francis
Austin Krier
Sean Madsen
Stephen Salvaggio
Sara Wilt

CONSULTANT, SON

Charles Deenen

MÉLANGEUR, CINÉMATIQUE

Erik Foreman

STUDIOS D'ENREGISTREMENT DES DOUBLAGES

LIME STUDIOS

ENREGISTREUR, DIALOGUES

Tom Paolantonio

PRODUCTRICE

Susie Boyajan

POMANN SOUND

ENREGISTREURS, DIALOGUES

Max Conklin
Rich Cerbini

PRODUCTEUR

Josh Moyer

SOUND LOUNGE

ENREGISTREURS, DIALOGUES

Justin Kooy
Josh Wilson

PRODUCTEUR

Harrison Navelansky

STUDIOS D'ENREGISTREMENT DES CAPTURES DE MOUVEMENTS

HOUSE OF MOVES

P.-D. G.

Brian Rausch

MANAGER, DÉVELOPPEMENT

Jimmy Corvan

SUPERVISEUR TECHNIQUE

DJ Hauck

PRODUCTRICE SÉNIOR

Heather McCann

PRODUCTEUR

Colleen Crosby

PRODUCTRICE, LIGNE

Katie David

MANAGER, SCÈNE/PLATEAU

Troy Reynolds

ASSISTANT SCÈNE/PLATEAU,

AQ

Brian Wilson

OPÉRATRICE, CAPTURE

Annie Wildmoser

RESPONSABLE, VIDÉOS

Nikola Dupkanic

OPÉRATEURS CAMÉRAS

Paul Sun
Kyle Klutz
Elisha Christian

DT, CONDUIT

Chad Provencher

MUSIQUE COMPOSÉE PAR

Jason Graves
Lustmord
Charlie Clouser

DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRE

AGORA GAMES

DIRECTEUR, STUDIO

Steven Flenory

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Elliott Haase
Nicholas Cesare
Brett Mcneff
Samantha Toews

ÉQUIPE D'INGÉNIERIE

Aaron Westendorf
Andrew Andkjar
Brad LaFountain
David Czarniecki
David Andrade
Graylin Kim
Jack Letourneau
John Gibson
Matt Wilson
Paul Ventura
Vitaly Babiy

APPLIED CINEMATICS

Michael O'Rourke
Jason Flynn

BATKIN CONSULTING INC.

Boris Batkin
Vadim Shcherbakov

BLIND SQUIRREL GAMES INC.

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ/P.D.-G.

Brad Hendricks

DIRECTEUR, INGÉNIERIE

Matthew Fawcett

INGÉNIEUR PRINCIPAL I.A.

David Forrest

INGÉNIEUR, RÉSEAU

Mike Winfield

INGÉNIEURS

Luke Mordarski
Justin Hilton

INGÉNIEURS I.U.

Jason Neal
John Plou

INGÉNIEUR, RENDU

Sal Llamas

INGÉNIEUR

Chris Lierman

DIRECTEUR ARTISTIQUE/ INFOGRAPHISTE PRINCIPAL

Alan Lee

INFOGRAPHISTE SÉNIOR, ENVIRONNEMENTS

Koy VanOteghem

INFOGRAPHISTES, ENVIRONNEMENTS

Scott Army
Galen Davis

INFOGRAPHISTE PRINCIPAL, CONCEPTION

Jeff Zugale

INFOGRAPHISTE, CONCEPTION

Jason Hazelroth

ANIMATEUR PRINCIPAL

Craig Dragaset

INFOGRAPHISTE, IU

Yvonne Chung

INFOGRAPHISTES, PERSONNAGES

Vidonm Medina
Jon Finch
Cochey Cantu

POLICES EVOLVE CRÉÉES POUR 2K PAR CHANK CO OF MINNEAPOLIS, MN.

POLICES CONÇUES PAR CONBY CHANK
DIESEL ET MARI MIHAI

ASSISTANCE SUPPLÉMENTAIRE AU DÉVELOPPEMENT PAR CRYTEK

Alexander Marschal
Caleb Essex
Carsten Wenzel
Chris Bolte
Dancho Makaveev

Doe Kim

Dominik Friedrich
Eric Werner

Hanno Hagedorn

Harald Zlattinger

Ivo Zoltan Frey

Jason Cole

Jean Geoffroy

Liam Cullen

Luke Adwick

Michael Kelleher

Michael Nagasaka

Nicolas Schulz

Patrick Gamble

Pierre Donzallaz

Rashad Redic

Rob Stoneman

Travis Ramsdale

Frieder Erdmann

Chris Raine

Achim Lang

Adam Booth

Adam Johnson

Anton Knyazyev

Axel Gneiting

Carl Jones

Chris Brunning

Christian Werle

Christopher Ziliotto

David Paul Kaye

Dmitry Tishkov

Gabriel Rodriguez-Hernandez

Ivo Herzeg

Jaesik Hwang

Jan Pinter

Leander Beernaert

Marco Hopp

Mathieu Pinard

Matthijs van der Meide

Michiel Meesters

Mikhail Korotyayev

Nicola Pirker

Paul Bennett

Rune Rask Langkilde

Sascha Hoba

Sean Tracy

Scott Fitzgerald

Scott Peter

Sergei Shaykin

Sergey Sokov

Thomas Wollenzin

Valerio Guagliumi

AFFICHE « EMPREINTE DE
PATTE EVOLVE » PAR
DIGITAL PRODUCTION COMPANY:
DIGITAL DOMAIN

PRÉSIDENT, PUBLICITÉ ET JEUX
Rich Flier

PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ/
RESPONSABLE DE PRODUCTION
Scott Gemmell

SUPERVISEUR, EFFETS VISUELS
Aladino Debert

PRODUCTRICE, EFFETS VISUELS
Rachel Mariscal

PRODUCTEUR ASSOCIÉ, EFFETS
VISUELS
Alex Michael

SUPERVISEUR, INFOGRAPHIE
Lee Carlton

SUPERVISEUR, COMPOSITION
Michael Melchiorre

GÉNÉRALISTE, INFOGRAPHIE
Casey Benn

DIRECTEUR TECHNIQUE,
EFFETS VISUELS
Hiroshi Tsubokawa

COMPOSITEUR
Nicole Yoblonski

D-MANN PRODUCTIONS

ENREGISTREUR BRUITAGES
Darrin Mann

EARBASH AUDIO, INC.

CONCEPTEUR SONORE/
PRINCIPAL
Yuan Liu

CONCEPTRICE SONORE/
PRINCIPALE
Rebecca Liu

EIGHT BALL SOUND INC.

CONCEPTEUR PRINCIPAL, SON
Caron Weidner

CONCEPTEUR, AUDIO
Mike Schapiro

HALON ENTERTAINMENT LLC

DIRECTEUR CINÉMATIQUE
Daniel D. Gregoire

INFOGRAPHISTE, TECHNIQUE
Paul Forgy

SPÉCIALISTES, MOTEUR
Eric Ruskoski
Jason Choi

ANIMATEURS, CINÉMATIQUES
Robert Diaz
Craig D. McPherson
Todd Patterson
Kenny DiGiordano
Paolo Joel Ziemba

INFOGRAPHISTES, CAPTURE DE
MOUVEMENTS
Travis Yee
Jerry Zigounakis
Andrew Moffett

INFOGRAPHISTE COMP.
Zachary Wong

INFOGRAPHISTE, ÉCLAIRAGE
Youna Kang

PRODUCTEUR SÉNIOR
Patrice Avery

COORDINATEUR, PRODUCTION
Clayton Shank

ILLFONIC

PRÉSIDENT
Charles Brungardt

DIRECTEUR, STUDIO
Kedhrin Gonzalez

PROGRAMMEUR PRINCIPAL
Paul Jackson

INFOGRAPHISTE, EFFETS
VISUELS
Bill Kladis

INFOGRAPHISTE, EFFETS
VISUELS
Matt Hubel

LAYER MEDIA

DIRECTEUR CRÉATIF
Brennan Ieyoub

DIRECTION ARTISTIQUE
Matt Gravish

PRODUCTEUR
Sean Rivers

CONCEPTION SONORE
Craig Beridon

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
Robert Rivers

LIQUID DEVELOPMENT

P.-D. G.
Fred Stockton

RESPONSABLE DE COMPTES
Heather Dyer

DIRECTEUR DE PROJET
Darren Bartlett

DIRECTEUR CRÉATIF
Stefan Henry-Biskup

MANAGER, ART CONCEPTUEL
Marshall Short

COORDINATEUR, PRODUCTION
Jose Montanez

MANAGER, ANIMATIONS
Jason Baskett

INFOGRAPHISTES PRINCIPAUX
Tony Clark
Jane Dangoia

INFOGRAPHISTES, 3D
Andy Bruning
Ankit Garg
Anupam Mehta
Cedric Seaut
Chris Dong
Eric Montanari
Erik Litzsey
Gabe Selinger
Gurjeet Singh
Hossein Diba
Jennifer Dang
Johnny Xiao
Kevin Dryad
Luis Santos
Manuel Noyola
Mario Colindres
Mashru Mishu
Pablo Vicentin
Renesh Poolathody
Royal Sybrandt
Sri Ram Chandra
Teh Vang
Tim Feeney
Vimal Kerkatta
Yogesh Sharma

INFOGRAPHISTES, TEXTURES
David Talaski
Nick Silva
Sang Jin Hong
Sarah Francian
Steven Locklear

MASS MEDIA
Mike Anstine
Clarissa Asam
Joshua Buckley
Benjamin Callaway
Joe David
Andy Green
Ken Jordan
Colby Koch
Dan Pinal
Kelly Ramlow
Roman Scharnberg
Ryan Snow
Nigel Spencer
Gabe Sventek
David Todd
Robert Toone
Oleg Vasilyev
Stan Vasilyev
Thomas Wilson

METRICMINDS

PARTENAIRE DE GESTION

Philip Weiss

GESTION DE PROJET

Simon Heinz

INFOGRAPHISTE PRINCIPAL, CINÉMATIQUES

Matthias Müller

INFOGRAPHISTES, CINÉMATIQUES

Philip Erdsiek

Adrian Loew

Laurentiu Nastasa

Jan Klasen

Tobias Scholz

ANIMATION / MODIFICATION DES CAPTURES

Simon Crossan

Daniel Lange

Dimitri Joseph

Joel Fisher

MODÉLISATION

Maximilian Keilich

NETTOYAGES, MOCAP

René Dose

Dimitri Joseph

Julian Zalac

Dawid Wieczorek

INFORMATIQUE

Christian Dreher

DÉVELOPPEMENT D'OUTILS SUPPLÉMENTAIRES PAR ROBOTIC ARM SOFTWARE

Dan Goodman

Peter Hoff

SOUND SATISFACTION

BRUITAGES

Gregg Barbanell

TEAM ONE

CRÉATION

Phil Henson

Patrick O'Rourke

Jim Darling

Ken Bones

STRATÉGIE

Ashleigh Edwards

Cathy Gribble

PRODUCTION

Julie Bedard

Alissa Kovall

Kevin Shuster

Lynn Welsh

Jenny Valladares

COMPTE

Drew Porter

Nathan Smith

Erica Kim

Bailey Jones

VIRTUOUS GAMES

DIRECTEUR GÉNÉRAL

Vivian Tian

DIRECTEUR, DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Philippe Angely

PRODUCTEUR

Ming Shenliang

DIRECTION ARTISTIQUE

Zhang Chong

CHEF D'ÉQUIPE

Liu Lingfeng

INFOGRAPHISTES

Huang Junfeng

Chen Zuo

Han Pan

Gong Lei

Qin Tao

Xu Dongfang

Yang Chuanfeng

Ying Wei

Luo Wei

He Bing

WINKING ENTERTAINMENT LTD.

DIRECTION ARTISTIQUE

Lin Yong Min

MANAGER, PROJET

Cindy Geng/Brandon Huang

MANAGER, DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Rita Liu

DIRECTION ARTISTIQUE, PERSONNAGES

Zheng Sun

RESPONSABLE ARTISTIQUE, PERSONNAGES

Chen Suyan

INFOGRAPHISTES, PERSONNAGES

Shen Runyi

Liu Xiaodong

Sui Shi Qi

Shen Yaotian

Liu Jiaojiao

Zhao Dong

Shi Nian

He Zhenyu

DIRECTION ARTISTIQUE, ENVIRONNEMENTS

Da Liu

RESPONSABLE ARTISTIQUE, ENVIRONNEMENTS

Xu Xiangfeng

INFOGRAPHISTES, ENVIRONNEMENTS

Yang Jamin

Xin Yikun

Sun Chenfei

Fan Yunhai

Wu Junjian

DIRECTION ARTISTIQUE, CONCEPTS

He Caozhen

RESPONSABLE ARTISTIQUE, CONCEPTS

Zeng Liang

INFOGRAPHISTES, CONCEPTS

Li Yuan

Chen Qianmo

Mou Yujiang

Qiu Qingfeng

ART CONCEPTUEL
SUPPLÉMENTAIRE

Nicholas Stohlman

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Strauss Zelnick

Karl Slatoff

Lainie Goldstein

Seth Krauss

Jordan Katz

David Cox

Steve Glickstein

Équipe de vente Take-Two

Équipe de vente numérique

Take-Two

Équipe de réseaux commerciaux

Take-Two

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

Greg Gibson

Justyn Sanderford

Équipe juridique Take-Two

Jonathan Washburn

DB Sinclair & JParty

Michael Howard

Doug MacLeod

David Boutry

Juan Chavez

Rajesh Joseph

Gaurav Singh

Barry Charleton

Jon Titus

Gail Hamrick

Tony MacNeill

Sotika Nou

Chris Bigelow

Brooke Grabrian

Katie Nelson

Chris Burton

Aly Fidiham-Smith

Christina Vu

Betsy Ross

Pete Anderson

Oliver Hall

Nick Bublitz

Maria Zamaniego

Danielle Williams

Nicole Hillenbrand

Sasha de Guzman

Victoria Zaragoza

Gwendoline Oliviero

Neil Foster

Ariel Owens-Barham

Karla Duarte

Adam Wexler

Access Communications

Alienware

Amazon Web Services

AMD

Arxan Technologies, Inc.

AV Images

Ayzenberg Group

Codejock Software Solutions

Frank N Magid Associates

Freddie Georges Production Group

Intel

JetBrains S.R.O.

Kathy Lee-Fung

Layer Media

MODCo Media

Nvidia

Perforce Software

Petrol Advertising

Q & A Research

Qualtrics

Team One Advertising

Turtle Beach

Xoreax

GARANTIE LIMITÉE DE LOGICIEL ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l'« Accord ») peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le « Site Internet »). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes. Le LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CET ACCORD. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUTES LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD. LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES EN ON LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DES DITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS, PAR L'OUVREURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, LA COPIE, 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 ») AINSI QUE LA CHARTRE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal. VUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUTS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIRE, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER LE LOGICIEL.

LICENCE

Vous recevez du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire. Vos droits de licence sont sujets 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 expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et vous ne pouvez, d'un seul côté, accepter par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. 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. Vous, le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont punissables d'amendes allant jusqu'à 150 000 \$ (USD) 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. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible (comme défini ci-après) ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'interdiction d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies locales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électronique ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basés sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;
- Générer ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir/d'exporter le Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES. Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services ou fonctionnalités spéciales, débranchables, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les « Fonctionnalités spéciales »). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE. Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à un autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du

Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu numérique disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à un autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'« outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord ». Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, à tout moment et sans préavis, pour quelque raison que ce soit.

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, un design de voiture, un objet/item ou des vidéos des séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irévocable, 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, mais sans s'y limiter, leurs droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les lois sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à et acceptez de ne jamais revendiquer, 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 ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurerait même après la rupture du présent Accord.

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.

COMPTES UTILISATEURS. Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de ce dernier, certains des fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux tierce ou un réseau social, comme Facebook, Apple iTunes, Google Play Store ou Amazon (« Compte tiers »), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés (« Compte utilisateur ») afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS

Si le Logiciel vous permet d'acheter et/ou de gagner en jouant une licence pour utiliser de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, les conditions générales supplémentaires constituant la section suivante s'appliquent.

Monnaie virtuelle : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel (« Monnaie virtuelle ») et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel (« Biens virtuels »). Indépendamment

de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence ne pourra considérer par le présent Accord un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent constituer un moyen de paiement. Vous ne pouvez pas exiger que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation ; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels pendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploits au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu.

Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme « Magasin de logiciels »). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des promotions ou des offres de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, et des promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser. Le fait d'acheter vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

Calcul du solde : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels que votre Compte utilisateur a acheté de Biens virtuels ou par d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu qui s'applique à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels pour acheter un retrait sur le site de la Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du Logiciel ; par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les transactions de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance sur www.take2games.com/support.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y

limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de gérer, réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

Pas de transferts : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'adresse du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence (« Transactions non autorisées ») y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez, à aide, lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'indemniser 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 telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende ou modifie votre Compte utilisateur ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou à nuire pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Magasin de logiciels et à vos Biens virtuels d'achat au sein du Logiciel ou à votre utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres frais à vos frais de transaction effectués au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régis par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicable au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION D'INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée ; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits et autres données de jeu sur des sites Internet et autres plateformes ; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence ; et (iv) d'autres d'utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susmentionnée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, le Centre de confidentialité des données disponibles sur www.take2games.com/privacy/cfr, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) 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 conçu; cependant, si le matériel, le Logiciel, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence; que le Logiciel répondra à vos attentes; 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 accord représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'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-contre-façon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ni lie le Donneur de licence.

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

INDEMNISATION

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.

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, MAIS PAS S'Y LIMITANT, LES DOMMAGES MÉRITÉLS, LA PERTE DE BÉNÉFICES, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT DU ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE DE LA LOI, L'AUTORISÉ, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RESULTANT OU ASSOCIÉS AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DELICTUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES, ET EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SUMENTIONNÉES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL LE PLUS ÉLEVÉ PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DOUZE (12) MOIS PRÉCÉDENTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRÉSENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 200\$ (USD).

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

NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE VOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIENS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL, OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS, DU FLUX DE DONNÉES EN GRANDE QUANTITÉ NORMALES DE LICENCE POUR TOUS CES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS, PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUVENT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÈNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS DÉSIGNONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIEE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS.

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence

de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant tous les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.207-7103 en exposés dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site idétique ci-dessus.

RECOURS EN ÉQUITÉ

Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DEPENSES

Vous serez responsable de et devrez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions équivoquées par les présents, y compris les intérêts et pénalités qui s'appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous encouragez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par la voie de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS

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 de la juridiction particulière, la juridiction unique et exclusive et la loi de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienna, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou n'a importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 6222 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, 091200131

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licence s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

©2010–2015 Take-Two Interactive Software, Inc. 2K, le logo 2K, Evolve, le logo Evolve et Take-Two Interactive Software sont des marques de commerce de Take-Two Interactive Software, Inc. Turtle Rock Studios et le logo Turtle Rock Studios sont des marques de commerce de Turtle Rock Studios, Inc. Des portions de ce logiciel sont incluses sous licence © 2004–2015 Crytek GmbH. Tous droits réservés. ©2015 NVIDIA Corporation. NVIDIA, le logo NVIDIA, GeForce, GTX, NVIDIA GameWorks et SHIELD sont des marques commerciales ou déposées de NVIDIA Corporation. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.