

# EVOLVE

**PC**  
DVD-ROM  
SOFTWARE



# TABLE DES MATIÈRES

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



# LA CHASSE EST OUVERTE

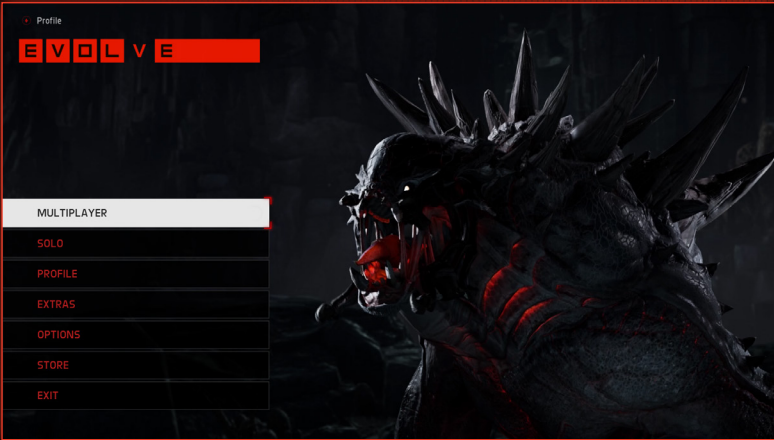
**BIENVENUE SUR LA PLANÈTE SHEAR!** Dès son arrivée, l'homme n'a pas failli à sa réputation de conquérant et a tenté d'imposer sa suprématie. Farouchement décidé à dompter la faune et à plier la nature à sa volonté, il a œuvré dans un seul et unique but : piller les ressources de cette planète pour que 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





# 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.

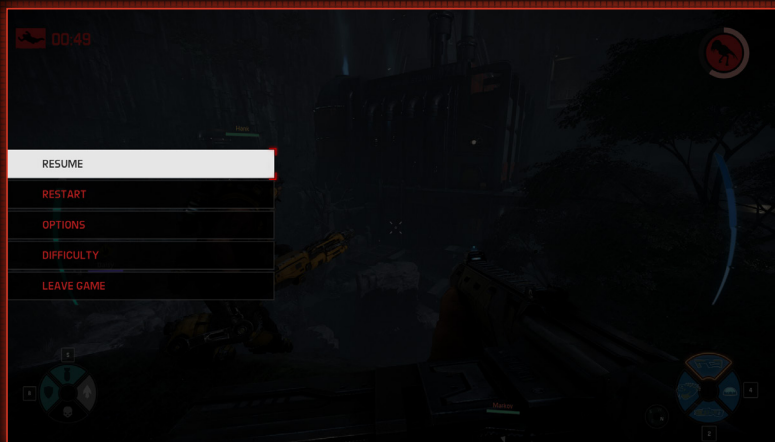
## BOOST ACTIF

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.

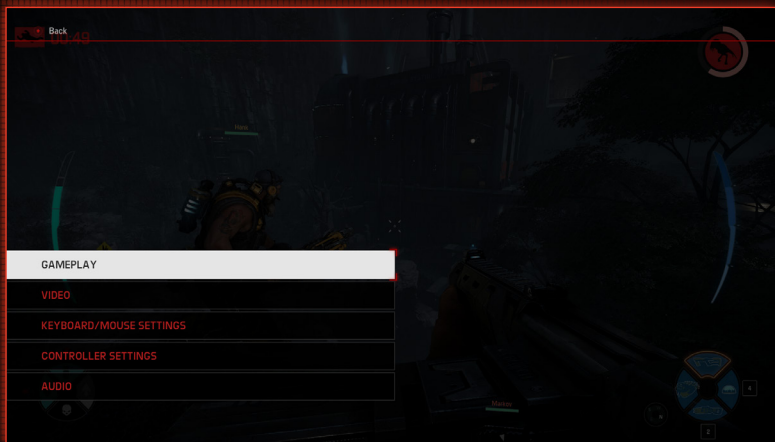
### DIFFICULTÉ (SOLO UNIQUEMENT)

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

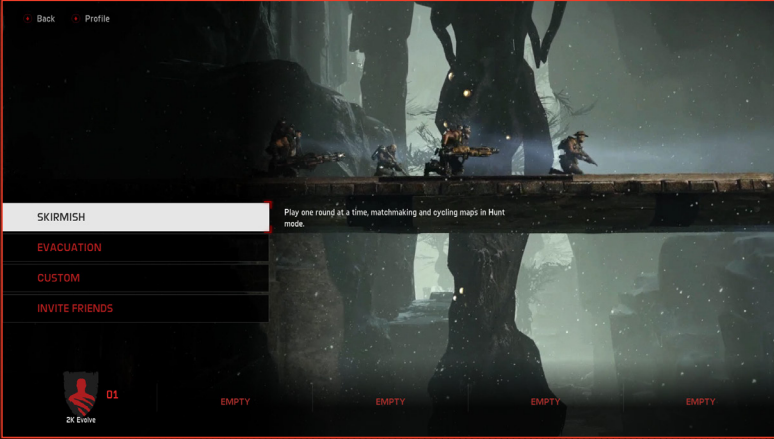
Configurez les contrôles du jeu, notamment les icônes des manettes, ainsi que les commandes des chasseurs et du monstre ou encore les paramètres des leviers, la sensibilité de la caméra, la vue inversée, les vibrations et l'aide à la visée.

## 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.

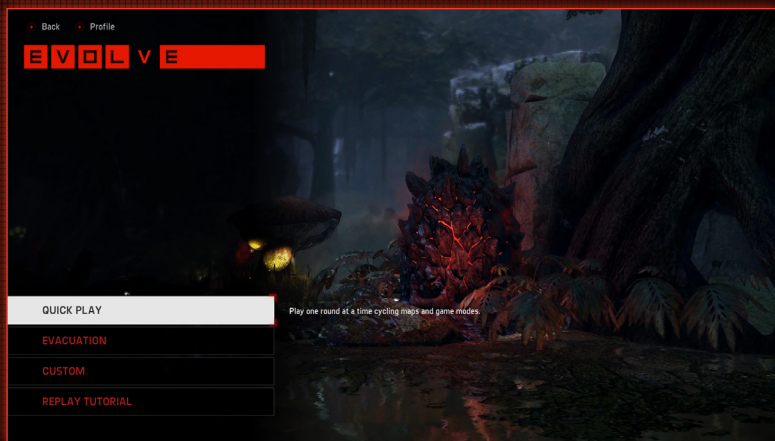
## NID

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 DIDACTIQUES

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.

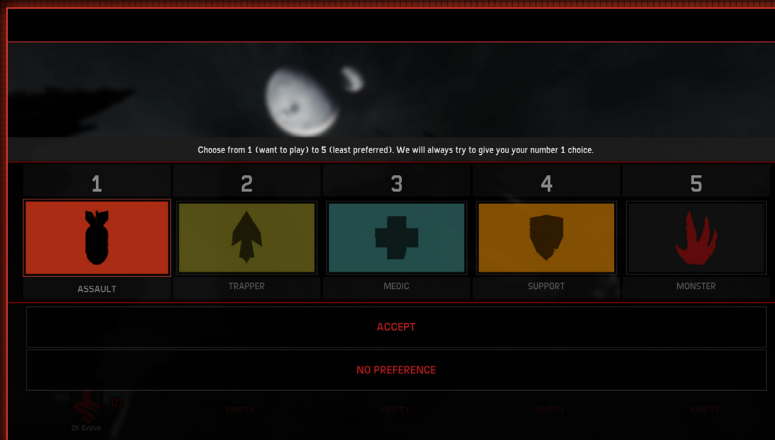
## SBIRES AVEC CUIRASSE

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.

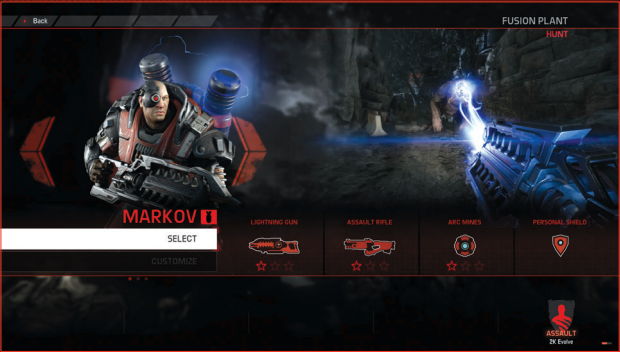
## RECHERCHE DE PARTIES

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



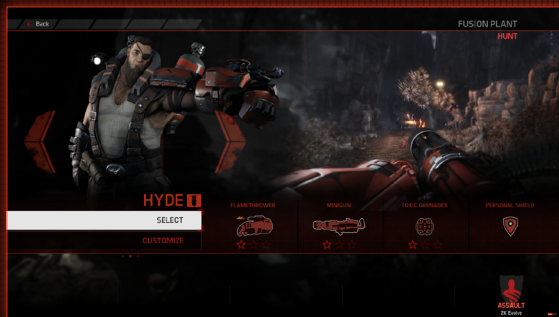
Ici, vous pouvez distribuer trois points parmi les quatre capacités uniques de chaque monstre (il est possible d'attribuer un maximum de trois points à chaque catégorie de capacités pour l'améliorer sur trois niveaux). Faites un clic gauche sur le bouton « Annuler les changements » pour réinitialiser 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

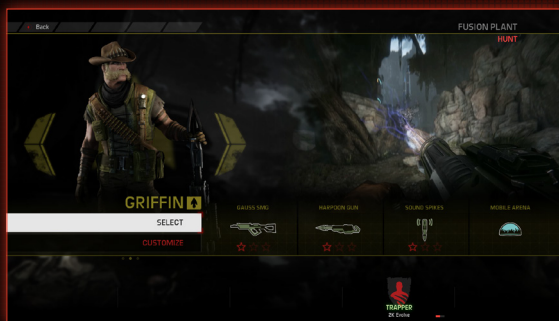
Traquer la créature est réservé à une équipe de chasseurs chevronnés possédant chacun une spécialité qui joue un rôle décisif lors de la battue.

## ASSAUT



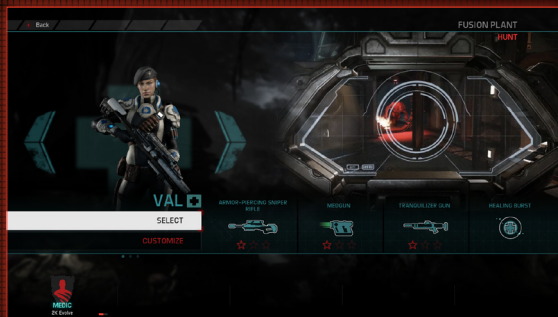
Le rôle principal de la classe assaut est d'être en première ligne sur le front et de croiser le fer avec le monstre pour essuyer le plus fort de l'attaque tout en infligeant un maximum de dégâts. Équipé d'un arsenal surpuissant, ce chasseur est redoutable en combat rapproché (principalement face à des 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



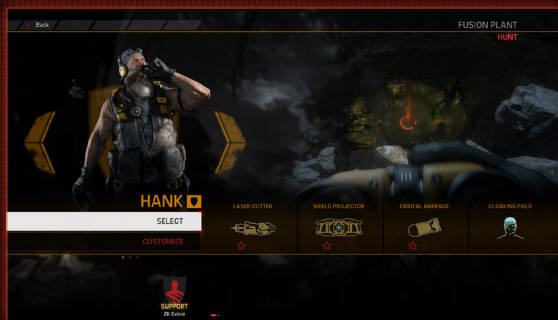
Équipé d'un matériel conçu pour optimiser la battue, ce chasseur doit traquer la créature afin de la piéger et de l'empêcher de s'échapper. Une fois le monstre repéré, le trappeur s'en approche et déploie l'arène mobile pour l'y confiner. L'utilisation de pièges inhibiteurs de mouvements permet d'infliger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

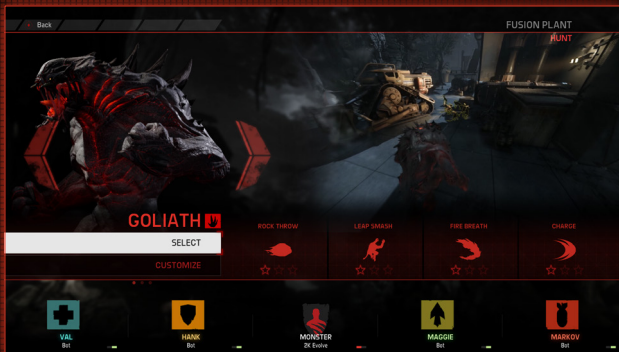


Malgré leurs différences, les trois monstres possèdent un odorat hors du commun. Cliquez sur le **BOUTON DROIT DE LA SOURIS** pour utiliser l'instinct animal et entrepercevoir brièvement les chasseurs et la faune se trouvant à proximité.

### DÉPLACEMENT FURTIF

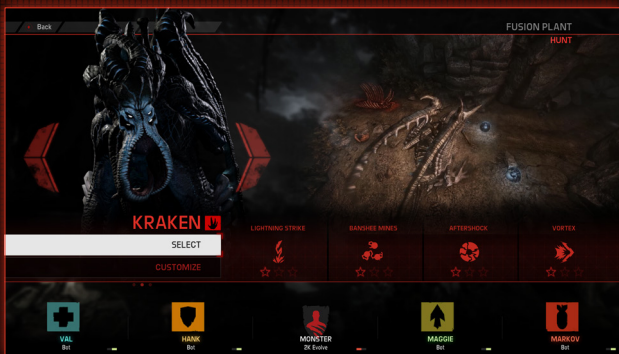
Les trois monstres sont capables de se déplacer furtivement. Appuyez sur **CTRL GAUCHE** pour activer cette capacité. Lorsque vous vous déplacez furtivement, vous pouvez sauter sur un ennemi et le tuer sans alerter les chasseurs ni la faune.

## 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!

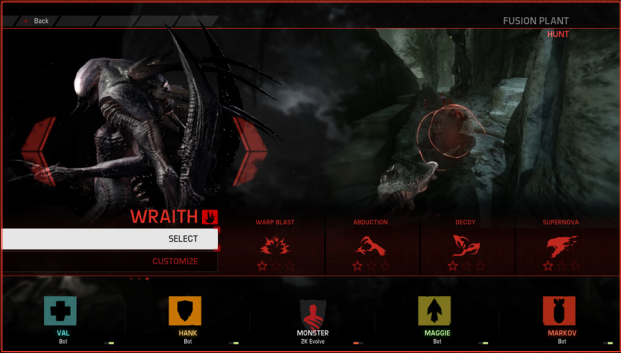
## KRAKEN



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



Véloce et furtif, 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 Ismaïler

## 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 Abarcas

MANAGER, ÉVÉNEMENTS  
David Iskra

DIRECTEUR CRÉATIF  
Gabe Abarcas

DIRECTEUR, SITE WEB  
Nate Schaumburg

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 Kriehoff

### 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 Arnsperger  
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 Czarnecki  
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 Pirkner  
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 Bubnitz  
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](http://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 SANS 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 TOUS 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 OU EN 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](http://www.take2games.com/privacy) ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR [www.take2games.com/legal](http://www.take2games.com/legal). VEUILLÉZ 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

Sous réserve 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 pas vendre, et vous acceptez 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. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 \$ (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 ordinateur 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 totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux 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 ledit 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, téléchargeables, transférables, 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, dé-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 une 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 les contenus disponibles sans numéro de série à l'usage unique, ne sont pas transférables à une 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'outpasser les droits et les 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, mais 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 se 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, 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, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, 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 spéciale, certains comptes ou fonctionnalités du Logiciel doivent fonctionner 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 concède par la présente un droit et/ou 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'un ancien 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 la monnaie réelle. Vous ne pouvez pas exiger ou 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. Vous pouvez obtenir de la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront créés 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 remises ou des promotions sur le jeu et/ou des Biens virtuels, et les offres et 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. À la fois, cela peut vous permettre d'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 la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels que votre Compte utilisateur suit à l'achat de Biens virtuels ou pour 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 des 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 applicable 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 la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels peut entraîner la perte de la valeur de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos 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 des Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre 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](http://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 biens et services en jeu et ne sont pas 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, régler, 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, aidez 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 interrompe 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 toute acte intentionnel visant à interférer ou ayant 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 Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels, vos droits dans le Logiciel, 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 liés à vos transactions d'achat 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 assimillée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régies par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne serait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou caveat applicables 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 DES 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 susnommée, 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, la Charte de confidentialité disponible sur [www.take2games.com/privacyfr](http://www.take2games.com/privacyfr), 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 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 exempté de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne 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'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'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, le numéro du justificatif de paiement daté, et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous avez utilisé 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 SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATERIELS, LA PERTE D'IDENTITÉ, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEURS ET, DANS LA MESURE DE LA LOI, L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATERIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RESULTANT OU ASSOCIÉES 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, EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS LES 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 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 DIX-DEUX (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 OU LES 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 NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PARTIES D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL, D'AUTRES RÉSEAUX TIERS, DE FLUX D'ÉNERGIE EN GRANDE PARTIE, DES ORDINATEURS, DES SERVEURS, DES DISQUES 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 SERVEURS SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIEE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPRENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVEURS 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 toutes 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 sur 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 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 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site 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 DÉPENSES

Vous serez responsable de et devrez payer d'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 évoquées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qu'il y applique (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 encourrez 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 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. Amolue que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale de l'État particulier, la juridiction unique et exclusive et la loi de la 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 (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, 091201231

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.