

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et pegionline.eu

TABLE DES MATIÈRES

SE CONNECTER À Xbox LIVE	01
COMMANDES DE JEU	02
CAMPAGNE	03
MENU PRINCIPAL	03
ÉCRAN DE JEU	05
MENU PAUSE	06
MULTIJOUEUR	07
PERSONNALISER LES PERSONNAGES	08
CRÉDITS	11
GARANTIE LIMITÉE	22
SERVICE CLIENT	24

Xbox LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur www.xbox.com/live.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

COMMANDES DE JEU

MANETTE XBOX 360



COMMANDES DES MENUS

- Naviguer entre les options..... Stick analogique gauche
- Sélectionner une option A
- Quitter le menu..... B

COMMANDES EN JEU

- Se déplacer..... Stick analogique gauche
- Regarder / Viser..... Stick analogique droit
- Actions contextuelles / Course / Mise à couvert... A
- Corps à corps / Sauter..... B
- Recharger..... X
- Ramasser..... MAINTENEZ X
- Changer d'arme..... Y
- Viser..... LT
- Tirer..... RT
- Lancer une grenade..... LB
- Ordre d'escouade (solo uniquement)..... RB
- Voir l'emplacement actuel et la cible de l'escouade (solo uniquement)..... MAINTENEZ RB
- Capacités des Docteurs et Officiers (multijoueur uniquement)..... RB
- Activer le tir secondaire (solo uniquement)..... BMD ↻
- Type de grenade suivant..... BMD ⇄
- Type de grenade précédent..... BMD ⇄
- Ravitaillement d'Officier (multijoueur uniquement)... BMD ↻
- Se baisser..... Cliquez sur le stick analogique gauche ↵
- Changer caméra (mode visée)..... Cliquez sur le stick analogique droit ↵
- Consulter info (solo uniquement)..... B
- Consulter tableau (multijoueur uniquement)..... B
- Menu Pause..... BACK

CAMPAGNE

Voilà six mois qu'une tempête de sable cataclysmique a rayé Dubaï de la carte. Des milliers de vies ont été perdues, y compris celles des soldats américains chargés d'évacuer la ville. Aujourd'hui, cette ville devenue la plus somptueuse des ruines au monde, repose enfouie sous le sable. Six mois après la première tempête de sable qui a frappé Dubaï, voilà qu'un signal radio mystérieux est intercepté en provenance de la ville enfouie. Une équipe de reconnaissance de la Delta y est envoyée en infiltration. Sa mission est simple : localiser et évacuer les survivants et la radio. Ce qu'elle découvre est une ville sous l'emprise de la guerre. Pour sauver Dubaï, elle doit trouver l'homme au cœur de cette folie : Col. John Konrad.

MENU PRINCIPAL



CAMPAGNE

REPRENDRE LA PARTIE

Charge votre fichier de sauvegarde le plus récent.

NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez l'un des quatre emplacements de sauvegarde disponibles et commencez une nouvelle campagne. Choisissez entre les difficultés Promenade de santé, Opération spéciale, Mission suicide ou FUBAR. FUBAR est débloquée une fois la difficulté Mission suicide réussie.

SÉLECTIONNER CHAPITRE

Utilisez la carte interactive pour rejouer un chapitre déjà terminé.

CHARGER PARTIE

Reprenez une partie à partir d'un fichier sauvegardé.

INFORMATIONS

Vous pouvez voir toutes les infos récupérées en campagne.

MENU PRINCIPAL

MULTIJOUEUR

XBOX LIVE

Créez ou rejoignez une session Xbox LIVE et accédez à votre quartier général

SYSTEM LINK

Créez ou rejoignez une session en System Link.

CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

Sélectionnez pour télécharger le nouveau contenu téléchargeable disponible.

OPTIONS

Modifiez les différents paramètres de jeu tels que les commandes, les paramètres audio, la taille de l'écran de jeu, la luminosité et le périphérique de stockage, ou regardez les crédits de Spec Ops: The Line.

MANETTE

Affichez la configuration actuelle des commandes et ajustez divers paramètres :

SENSIBILITÉ Y : ajustez la sensibilité verticale de 1 à 10 en regardant / visant.

SENSIBILITÉ X : ajustez la sensibilité horizontale de 1 à 10 en regardant / visant.

VUE INVERSÉE : activez ou désactivez les commandes inversées pour regarder / viser.

VIBRATION : activez ou désactivez la vibration de la manette.

VISÉE AUTOMATIQUE : activez ou désactivez l'aide à la visée (solo uniquement), ou paramétrez-la en fonction de la difficulté de votre mission.

CONFIGURATION : choisissez entre la configuration de la manette Défaut ou Autre.

AUDIO

SOUS-TITRES : activez ou désactivez les sous-titres.

VOLUME MUSIQUE : réglez le volume de la musique de 1 à 10.

VOLUME VOIX : réglez le volume des dialogues de 1 à 10.

VOLUME EFFETS SONORES : changez le volume des effets sonores.

LUMINOSITÉ

GAMMA : ajustez les niveaux gamma du jeu.

FILTRE : réglez les paramètres de filtre. choisissez entre les filtres Défaut, Vintage et Éclatant.

MENU PRINCIPAL

RÉGLER LA TAILLE DE L'ÉCRAN DE JEU

Utilisez les sticks analogiques gauche et droit pour aligner les bordures avec le bord de votre écran.

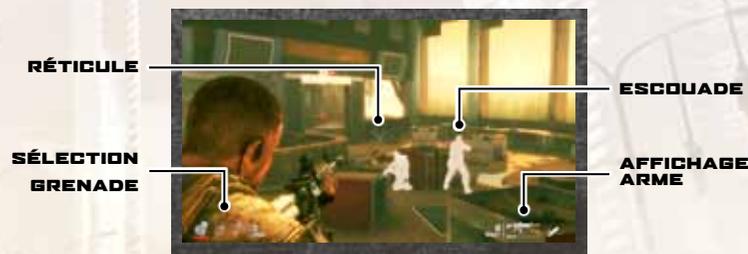
PÉRIPHÉRIQUE DE STOCKAGE

Choisissez le périphérique de stockage destiné à contenir vos fichiers de sauvegarde.

CRÉDITS

Affichez les CRÉDITS de Spec Ops: The Line.

ÉCRAN DE JEU



RÉTICULE

Votre réticule de visée apparaît au centre de l'écran lorsque vous visez ou que vous êtes à couvert.

AFFICHAGE ARME

Affiche l'arme dont vous êtes équipé, votre quantité de munitions et l'option de tir secondaire. L'option de tir secondaire est grisée lorsqu'elle est inactive.

SÉLECTION GRENADE

Affiche le type de grenade dont vous êtes actuellement équipé ainsi que vos grenades restantes.

POSITION ESCOUADE / CIBLE

Maintenez **RB** pour voir le positionnement actuel et la cible de votre escouade.

ÉCRAN DE JEU

ORDRES D'ESCOUADE

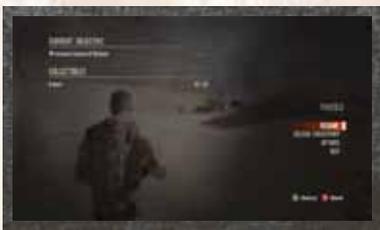
ATTAQUE

Ordonnez à votre escouade d'attaquer en maintenant **RB** et en relâchant lorsque votre curseur passe sur un ennemi.

COMMANDES CONTEXTUELLES

Dans certaines zones, des commandes contextuelles seront disponibles, comme « Appuyez sur **RB** pour aveugler l'ennemi ». Pour utiliser ces commandes, appuyez sur **RB** quand elles apparaissent à l'écran.

MENU PAUSE



Appuyez sur **START** en cours de partie pour accéder au menu Pause. C'est ici que sont affichés l'objectif actuel et le nombre d'infos trouvées dans la mission actuelle.

REPRENDRE

Quittez le menu Pause et reprenez la partie en cours.

RECHARGER POINT DE CONTRÔLE

Reprenez la mission actuelle depuis le dernier point de contrôle.

OPTIONS

Réglez votre manette, les paramètres audio, la taille de l'écran de jeu, la luminosité et la difficulté.

QUITTER

Retournez au menu principal.

MULTIJOUEUR

Xbox LIVE

Créez ou rejoignez une session Xbox LIVE et accédez à votre quartier général.

PARTIE RAPIDE : recherchez une partie publique.

PARTIE PRIVÉE : créez une partie privée Xbox LIVE.

QUARTIER GÉNÉRAL : personnalisez votre équipement, consultez les stats et bien plus encore.

INVITER AMIS : invitez vos amis à jouer.

INVITER GROUPE D'AMIS Xbox LIVE : invitez votre Groupe d'amis Xbox LIVE à jouer.

RECHERCHER GROUPE D'AMIS Xbox LIVE : recherchez votre groupe d'amis Xbox LIVE.

SYSTEM LINK

Créez ou rejoignez une session en System Link.

HÉBERGER PARTIE : créez une session multijoueur en System Link.

TROUVER PARTIE : recherchez une session en System Link.

ÉQUIPEMENT : personnalisez votre armement.

MODES DE JEU

CHAOS : c'est chacun pour soi ! Tuez les joueurs adverses avant qu'ils ne vous tuent.

POINT DE RALLIEMENT : tenez le point de ralliement pour accumuler des points pour votre équipe. Utilisez la mini-carte pour trouver le point : il change régulièrement de position.

ENFOUISSEMENT : détruisez les Points vitaux (PV) de l'ennemi pour faire apparaître leur Cible prioritaire (CP). Détruisez-la pour gagner la partie. Les PV sont plus faciles à détruire à l'aide d'explosifs et les CP sont vulnérables à toutes les armes. Les PV endommagés peuvent également être réparés, mais une fois détruits, ils le sont pour de bon.

MUTINERIE : un match à mort par équipe classique.

USURE : vous ne disposez que d'une vie, ne la gêchez pas. Élimination par équipe en trois manches, pas de réapparitions disponibles.

CONNEXION : les deux équipes s'affrontent pour prendre le contrôle d'un point de ralliement pour accumuler des points. Votre station de transmission doit être activée pour marquer des points. Désactivez la station des ennemis pour les empêcher de marquer. Vous pouvez réparer votre station si elle a été désactivée par l'ennemi.

REMARQUE : vous pouvez, pendant une partie, trouver des informations sur le mode de jeu actuel dans le menu Pause en jeu.

PERSONNALISER LES PERSONNAGES

CLASSES DES PERSONNAGES

Choisissez parmi six classes uniques celle qui correspond le mieux à votre style de jeu et complémente celle de vos équipiers. Alors que les classes Artilleur et Docteur sont disponibles dès le départ, les autres deviennent disponibles à mesure que votre niveau augmente avec l'EXP que vous remportez en terminant des parties multijoueur. Réengagez-vous pour débloquer de plus gros bonus pour chaque classe !

ARTILLEUR

Les Artilleurs subissent moins de dégâts que les autres classes et octroient un boost de dégâts aux équipiers proches ainsi qu'à eux-même. L'Artilleur peut également sélectionner une arme lourde en soutien (M32 MGL, RPG-7 ou M249 SAW) à la place d'une arme de poing.

DOCTEUR

Les Docteurs accélèrent le taux de régénération des équipiers proches, ainsi que le leur, et peuvent ranimer les alliés tombés plus vite que d'autres classes, tout en leur octroyant alors une invulnérabilité temporaire. Les Docteurs donnent également un boost d'adrénaline aux alliés, ne les rendant temporairement vulnérables qu'aux tirs à la tête et aux explosifs.

SAPEUR (EXILÉS UNIQUEMENT, DÉBLOQUÉ AU NIVEAU 3)

Les Sapeurs sont experts en explosifs. Avec leurs équipiers, ils augmentent les dégâts infligés par les explosifs. Ils peuvent également porter deux fois plus de grenades, de mines ou de C4.

PILLEUR (DAMNÉS UNIQUEMENT, DÉBLOQUÉ AU NIVEAU 3)

Les Pilleurs augmentent le rayon d'action de leurs propres explosifs, ainsi que ceux de leurs équipiers proches. Les dégâts reçus par explosifs sont également moins importants. Les Pilleurs peuvent aussi réparer les PV plus rapidement.

SNIPER (DÉBLOQUÉ AU NIVEAU 6)

Les Snipers octroient un boost de précision aux équipiers proches ainsi qu'à eux-même et peuvent marquer les joueurs ennemis. Ils peuvent également revêtir la tenue ghillie en métamatériau qui leur permet de se fondre dans leur environnement lorsqu'ils sont immobiles.

OFFICIER (DÉBLOQUÉ AU NIVEAU 37)

Les Officiers sont le pilier de votre équipe. Il réduit les dégâts que leurs équipiers et eux-mêmes reçoivent et accroissent l'efficacité des

PERSONNALISER LES PERSONNAGES

capacités propres à leur classe. Ils peuvent larguer du ravitaillement à leurs équipiers et placer des objectifs qui augmentent la protection et les dégâts infligés par tout équipier à proximité.

ÉQUIPEMENT

Donnez un style unique à votre personnage et équipez-le de sa protection et de ses armes dans le menu Équipement.

ARMES

Sélectionnez les armes principales, secondaires et les explosifs que votre personnage emportera au combat.

PROTECTION

Équipez votre personnage de différents types de protections. Les protections de classe supérieure protègent mieux en échange d'une mobilité réduite.

TENUE

TÊTE : des objets pour votre tête et votre visage comprenant des chapeaux, des casques et du maquillage.

ACCESSOIRES : équipez votre personnage d'accessoires pour modifier son apparence.

MOTIFS : appliquez différentes textures et motifs à votre uniforme.

SPÉCIALITÉS

Les spécialités octroient des capacités uniques pour vous aider au combat. Il est possible d'équiper deux spécialités à la fois, avec un troisième emplacement disponible une fois débloqué. Chaque spécialité a une version basique et une version avancée. En continuant d'utiliser une spécialité, vous en débloquentez la version avancée.

ADAPTATION : vous permet de courir lors des tempêtes de sable.

TOUJOURS PRÊT : commencez avec une arme principale supplémentaire à la place d'un pistolet.

SANGUINAIRE : les dégâts que vous infligez augmentent de 10 % à chaque ennemi abattu, mais sont réinitialisés lorsque vous mourrez ou ne tuez personne pendant 30 secondes.

COMMANDO : allez au combat muni de deux chargeurs supplémentaires.

PLANQUÉ : réduit les dégâts lorsque vous êtes à couvert, à l'exception des attaques sur les flancs.

PERSONNALISER LES PERSONNAGES

FURTIVITÉ : le réticule des ennemis ne devient pas rouge quand ils vous visent.

FANTÔME : lorsque vous abattez un ennemi, « Fantôme » apparaît dans la liste au lieu de votre nom. Les ennemis ne reçoivent pas de bonus de vengeance en vous tuant.

CHASSEUR : votre position est affichée au mauvais endroit sur la carte de l'ennemi.

EXPERT EN EEI : les mines ennemies explosent 5 secondes après leur amorçage.

DUR À CUIRE : restez en vie beaucoup plus longtemps quand vous êtes à terre.

BROUILLEUR : réduit la durée d'étourdissement par les grenades flash et les bombes de sable.

CONSCIENCE TACTIQUE : les agents furtifs apparaissent comme des joueurs normaux et votre réticule devient rouge lorsque vous les visez.

FERMETÉ : passez instantanément de la visée normale au viseur ou à la lunette.

TACTICIEN : chaque fois que vous touchez un ennemi, sa vitesse de déplacement est réduite de 20 %.

MUSCULATION : vous infligez plus de dégâts au corps à corps.

CRÉDITS

CRÉDITS YAGER

DIRECTEURS DE CRÉATION

Cory Davis
Francois Coulon

DIRECTEUR TECHNIQUE

Hendrik Hoenicke

RESPONSABLE PROGRAMMATION

André Dittrich

PROGRAMMATION GAMEPLAY

Axel Hylla
Eckhard Duken
Keaton VanAuken
Konstantin Frick
Mikael Danielsson
Riad Djemili
Stephan Ziep

PROGRAMMATION I.A.

Daniel Kollmann
David Bending
Denis Danielyan
Jörg Reisig

PROGRAMMATION PLATEFORME

Arne Schober
Christoph Freundl
Christoph Reinbothe
Maik Semder
Martin Zielinski

RESPONSABLE GRAPHISME TECHNIQUE

Wojciech Zielinski

CHEF DE LA CONCEPTION

Cory Davis

GRAPHISME TECHNIQUE

Francisco Javier
Martínez Palmer
Jan Deissler
Jan David Hassel
Ken Mayfield
Marc Blumrich
Oliver Stubenrauch

RESPONSABLE EFFETS VISUELS

Florian Zender

EFFETS VISUELS

Hanno Hinkelbein
Michael Rutishauser
Stephane Nepton
Rafal Fedro

INGÉNIEUR VERSION

Simon Schossleitner
Tiemo Hedrich

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Mathias Wiese

RESPONSABLE GRAPHISMES

Jason Flanagan

CRÉATION ÉLÉMENTS ARTISTIQUES

Alexander Radünz
Dominik Luedtke
Dustin Condie
Javier O'Neill
Marco Gromöller
Tomislav Kis

DESIGN

Johannes Kristmann
Shawn Frison
Torcel Forner

ENVIRONNEMENTS

Johannes Böhm
Robert Bergmann
Robert Kopf
Sebastian Schade
Sebastian Schild
Viktor Janzen

ARTISTE ÉCLAIRAGE

Sebastian Schulz

INTERFACE UTILISATEUR

Rafal Fedro

CONCEPTION GRAPHISMES

Michael Oberschneider
Christopher Steininger

CONCEPTION PERSONNAGES

Calvin Golkowski
Christopher Rockel

RESPONSABLE ANIMATION

Marco Roeth

RÉALISATEUR CINÉMATIQUE

Emmanuel Gorin

ANIMATION GAMEPLAY

Dennis Vizins
Jens Heinrich

ANIMATION CINÉMATIQUE

Claudius Urban
Manfred Ragossnig
Nico Ostermann
Nanette Kaulig
Marian Woller

DESIGN NARRATIF

Richard Pearsey
Walt Williams

ANIMATION TECHNIQUE

Fridtjof Kühn
Oleg Solovjov

RESPONSABLE AUDIO

Andreas Wengel

DÉPARTEMENT AUDIO

Alexander Marian

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

François Coulon

PRODUCTEUR

Tarl Raney

PRODUCTEURS ASSOCIÉS

Bairbre Bent
Emmanuel Tabarly
Lila Duken & Mark Liebold
Michael Kempson
Rudolf Diogo Klumpp
Samuli Pöyhtäri

RESPONSABLES CONTRÔLE QUALITÉ

Thomas Schmidt
Christophe Paquignon

CONTRÔLE QUALITÉ

Karsten Martin
Lars Wiete
Matthew Brady
Michael Schwahn
Oliver Hildenbrandt
Ricardo Ramos de Ory
Robert Ankarbranth
Stefan Bermig

RESPONSABLE DESIGN DES NIVEAUX

Jörg Friedrich

PROGRAMMATION PLATEFORME

Richard Schubert
Robert Hoffmann

RESPONSABLES EN CRÉATION ÉLÉMENTS ARTISTIQUES

Dominik Luedtke
Dustin Condie

DESIGN DES NIVEAUX

Bruce Locke
Enrique Colinet
Fari Rug
Oliver Pflug
Stephan Renelt
Timm Boukoura
Ulrich Wurzer
Wang Nan

CONCEPTION TECHNIQUE

Dan Banefeld
Jan Liebetrau
Philipp Hagen

CONSEILLER TACTIQUE

Wil « Hawaiian » Makaneole

2K CONTRÔLE QUALITÉ

VP CONTRÔLE QUALITÉ

Alex Plachowski

RESPONSABLE CONTRÔLE QUALITÉ (PROJETS)

Grant Bryson

RESPONSABLES CONTRÔLE QUALITÉ (ÉQUIPE DE SOUTIEN)

Alexis Ladd
Doug Rothman

RESPONSABLE TEST

Andrew Webster

RESPONSABLES TEST (ÉQUIPE DE SOUTIEN)

Will Stanley
Scott Sanford
Nathan Bell

TESTEURS SENIOR

Darren Miller-Pfeufer
Justin Waller
Marc Perret
Ruben Gonzalez
Josh Lagerson
Stephen « Yoshi » Florida

ÉQUIPE CONTRÔLE QUALITÉ

Chad Cheshire
Daniel Brown
David Benedict
Krystle Wallis
Dasha Jantzen
Alexander Langham
Steven Taylor
Robert Hornbeck
Christopher Duplessis
Vien Vien Vivien Pham
Michael Yarsulik
Shayna Marshall
Patrick Thomas
Jonathan Stover
Djordje Rosic
Imad Haddad
Sergio Sanchez
Stephanie Anderson

Jason Berlin
Cris Maurera
Craig Baroody
Jordan Espinoza
Peter Long
Keane Tanouye
Troy Maldonado
Kevin Norwood
Jacob Aguilar
James Kagel
Andrew Haymes
Luis Nieves
Luke Williams
Andrew Garrett
Bill Lanker
Josh Glover
Mark Vazquez
Brian Hibbard
Jeremy Thompson
Chris Adams
Manny Juarez
Paul Carrion
Matthew Foley
Kevin Scorz
Noah Ryan-Stout
Antonio Monteverde-Talarico
John Hernandez
Pele Henderson
Chris Henderson
Alex Coffin
Gabe Woods
Davis Krieghoff
Keith Doran
Andrew Vietri
Micah Grossman
David Hambardzumyan
Lynda Miller
Obed Navas
Alex Vahle
Matt Porter
Alexander Weldon
Christopher Morgan
Lauren Portner
Justin Bonaccarso
Tom Park
Ronald Tolie
Dylan Santizo
Jonathan Castro
Patrick McDonnell
Eric Kiraly

Daniel Kurtz
Travis van Essen
Angela Berry
Bobby Jones
Justin Stanton
Brian Carl
Irma Ward
Michael Speiler

UN GRAND MERCI À

Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel
Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley
Rob Newman
Adamah Taylor
Ivan Preciado
Derek Bridges

Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholyavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

ÉDITÉ PAR 2K GAMES

**2K GAMES EST UNE
DIVISION DE 2K, UN LABEL
D'ÉDITION DE TAKE-TWO
INTERACTIVE SOFTWARE**

2K PUBLISHING

PRÉSIDENT

Christoph Hartmann

DIRECTEUR GÉNÉRAL ET ADMINISTRATEUR

David Ismailier

VICE-PRÉSIDENT SENIOR, DÉVELOPPEMENT PRODUIT

Greg Gobbi

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT PRODUIT

Greg Gobbi

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS DP

Kate Kellogg

DIRECTEUR DE LA TECHNOLOGIE

Jacob Hawley

ARCHITECTE DU SYSTÈME EN LIGNE

Louis Ewens

INGÉNIEUR EN LIGNE

Adam Lupinacci

PRODUCTEURS SENIORS

Lulu LaMer
Denby Grace

PRODUCTEUR ASSOCIÉ

Chris Thomas

ASSISTANTS PRODUCTION

Andrew Dutra
Dave Blank
Anton Maslennikov
Tom Drake
Scott James
Brandon Jenkins
Jordan Limor

ASSISTANCE PRODUCTION ADJOINTE

Josh Morton
Luke Wasserman
Greg Kasavin
Anthony DeLuca
Sean Scott

DIRECTEUR DE LA PRODUCTION CRÉATIVE

Jack Scalici

DIRECTEUR DE LA PRODUCTION CRÉATIVE

Chad Rocco

RESPONSABLE PRODUCTION CRÉATIVE

Josh Orellana

ASSISTANT DE PRODUCTION - PRODUCTION CRÉATIVE

Dave Blank
Kaitlin Bleier

SCÉNARIO ADDITIONNEL

Jack Scalici
Chad Rocco
Richard Pearsey
Shawn Frison

ÉDITEUR HISTOIRE

Chad Rocco

SUPERVISEUR MOTION CAPTURE

David Washburn

COORDINATEUR MOTION CAPTURE

Steve Park

RESPONSABLE MOTION CAPTURE

Anthony Tominia

SPÉCIALISTES MOTION CAPTURE

Jose Gutierrez
Gil Espanto

ASSISTANT MOTION CAPTURE

Nick Bishop

DIRECTION ARTISTIQUE AUDIO

Chad Rocco
Walt Williams
Jack Scalici

SVP MARKETING

Sarah Anderson

VP MARKETING

Matt Gorman

VP MARKETING INTERNATIONAL

Matthias Wehner

DIRECTEUR DU MARKETING

Tom Bass

RESPONSABLE PRODUIT

Philip McDaniel

DIRECTEUR DES RELATIONS PUBLIQUES, AMÉRIQUE DU NORD

Ryan Jones

DIRECTEUR DE LA PRODUCTION MARKETING

Jackie Truong

DIRECTEUR ARTISTIQUE, MARKETING

Lesley Zinn

DIRECTEUR WEB

Gabe Abarcar

RESPONSABLE SENIOR - MARKETING INTERACTIF

Elizabeth Tobey

RESPONSABLES COMMUNAUTÉGreg Laabs
David Eggers**WEB DESIGNER**

Keith Echevarria

CONCEPTEUR GRAPHIQUE JUNIOR

Christopher Maas

ASSISTANT PRODUCTION MARKETING

Ham Nguyen

RESPONSABLE PRODUCTION VIDÉO

J. Mateo Baker

MONTEUR VIDÉO

Kenny Crosbie

MONTEUR VIDÉO JUNIOR

Michael Howard

SPÉCIALISTE CAPTURE JEU

Doug Tyler

RESPONSABLE MARKETING TRAFFIC

Renee Ward

VP BUSINESS DEVELOPMENT

Kris Severson

VP JURIDIQUE

Peter Welch

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS

Dorian Rehfield

SPÉCIALISTE LICENCE / OPÉRATIONS

Xenia Mul

DIRECTEUR DU LICENSING, PARTENARIAT STRATÉGIQUE & MÉDIA DANS LE JEU

Shelby Cox

RESPONSABLE MARKETING - RELATIONS PARTENAIRES

Dawn Burnell

RESPONSABLE MARKETING - RELATIONS PARTENAIRES

Dawn Burnell

2K INTERNATIONAL**DIRECTEUR GÉNÉRAL**

Neil Ralley

RESPONSABLE MARKETING INTERNATIONAL

Sian Evans

DIRECTEUR SENIOR - RP INTERNATIONAL

Markus Wilding

RESPONSABLE ASSISTANT RP INTERNATIONAL

Sam Woodward

RESPONSABLE PRODUIT INTERNATIONAL

David Halse

RESPONSABLE MARKETING NUMÉRIQUE INTERNATIONAL

Martin Moore

2K INTERNATIONAL - DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT**PRODUCTEUR INTERNATIONAL**

Jean-Sebastien Ferey

RESPONSABLE LOCALISATION

Nathalie Mathews

RESPONSABLE ASSISTANT LOCALISATION

Arsenio Formoso

ÉQUIPES LOCALISATION EXTERNEAround the Word
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia
Coda Entertainment
PTW
Outils Localisation et assistance par XLOC Inc.**2K INTERNATIONAL - CONTRÔLE QUALITÉ****SUPERVISEUR CB LOCALISATION**

Jose Minana

INGÉNIEUR MASTERING

Wayne Boyce

TECHNICIEN MASTERING

Alan Vincent

RESPONSABLE PROJET CB LOCALISATION

Luigi Di Domenico

RESPONSABLES CB LOCALISATIONKarim Cherif
Oscar Pereira**TECHNICIENS SENIOR CB LOCALISATION**Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Jose Olivares
Stefan Rossi**TECHNICIENS CB LOCALISATION**Enrico Sette
Andrea de Luna
Cristina La Mura
Christopher Funke
Pablo Menéndez
Chau Doan
Sergio Accettura
Carine Freund
Javier Vidal
Harald Raschen**2K INTERNATIONAL - ÉQUIPE**Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Dan Cooke
Diana Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Lieve Mandemakers
Luis De La Camara Burditt
Matt Roche
Olivier Troit
Richie Churchill
Ross Purdy
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

TAKE-TWO - OPÉRATIONS INTERNATIONALES

Anthony Dodd
Martin Alway
Nisha Verma
Robert Willis
Denisa Polcerova

FOX STUDIOS

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

POP SOUND

ÉDITEURS DIALOGUE FREELANCE

Garrett Montgomery
Dan Francis
Anthony Sorise

MIXAGES PICK-UP

Nick Bozzone
Robert Weiss
Michael Miller
Tim Hoogenakker

DIALOGUE

Brett Rothfeld
Kyle Krajewski
Courtney Bishop
Sunny Warkentin
Kevin McAlpine

PRODUCTEURS

Susie Boyajan
Erin Reilly
Laura Harley

ASSISTANTS

Jehan Valiente
Tina Evanow
Roxy Munoz
Rosario Estrella

ACTEURS - DISTRIBUTION

CAPT. MARTIN WALKER

Nolan North

IER LT. ALPHANSO ADAMS

Christopher Reid

SGT. JOHN LUGO

Omid Abtahi

LT. COL. JOHN KONRAD

Bruce Boxleitner

M. RADIO

Jake Busey

AGENT RIGGS

Patrick Quinn

AGENT GOULD

Chris Cox

AGENT DANIELS

Rick Pasqualone

IER LT. JOHN MCPHERSON

Steven Walters

INTERROGATEUR

Richard Epcar

COMMANDO

Michael Yurchak

MARINES

Brian Bloom
Liam O'Brien
Daniel Hugh Kelly

OFFICIERS

Daniel Hugh Kelly
John Cygan

SOLDATS

John Curry
Paul Eiding
Townsend Coleman

SOLDATS D'ÉLITE

David Hoffman
Rick D. Wasserman

RÉFUGIÉS

Aycil Yeltan
Elizabeth Sung
Moneer Yaqubi
Navid Negahaban
Shaunt Benjamin
Sunil Malhorta
Yerman Gur

VOIX ADDITIONNELLES

Doug Rye
Freddy Lehne
Wally Kurth

CASCADEURS EN MOTION CAPTURE

Lucas Okuma
Ray Carbonel

UN GRAND MERCI À

Jordan Katz
David Cox
Take-Two - Équipe de vente
Take-Two - Équipe de vente
Numérique
Take-Two - Équipe du circuit de commercialisation
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Équipe 2K IS
Seth Krauss
Greg Gibson
Take-Two - Équipe juridique
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Michael Lightner
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Michele Shadid
Trailer Park Videogames
RP Access
KD&E
Big Solutions
Gwendoline Oliviero
Benjamin X Chang

Chris Solis
Seamas Gallagher
Jennie Sue
Iain Willows
Mark Ward
Sasha de Guzman
Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel
Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley
Rob Newman
Adamah Taylor

Ivan Preciado
Derek Bridges
Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholayavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

DARKSIDE GAME STUDIOS

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Marcel Marcado

RESPONSABLE MODÉLISATION

Adam Glueckert

RESPONSABLE TEXTURE

Karen Sanok

ARTISTE SENIOR

Henrique Napolini
Udell Infante

ARTISTE 3D

David Phillips
Josh Dampman
Ken LeSaint
Marisa Ainsworth
Nelson Izquierdo
Sean Couture
Steve Buchholz
Tyler Bronis

ARTISTE ÉCLAIRAGE

Craig Schiller

RESPONSABLE ANIMATION

Devon Browne

ANIMATEUR

Luis Batista

RESPONSABLE DESIGN DES NIVEAUX

Jonathon Cooper

PDG

Richard Daniels

DIRECTEUR DE CRÉATION

Nicholas Schreiber

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Hugh Falk

PRODUCTEUR

Bryan Jury

PRODUCTEUR ASSOCIÉ

Jorge Vereia

RESPONSABLE PROGRAMMATION

Alejandro Garcia-Tunon

PROGRAMMEUR

Darrell Christmas
Jeff Hiebert
Jeffrey Crenshaw
Joe Cortese
Les Bird
Nathan Karpinski

RESPONSABLE CONTRÔLE QUALITÉ

Ryan Kane

TESTEUR CONTRÔLE QUALITÉ

Brandy Rumiez
Brian Gluckman
Daniel Burgos
Evan Salas
Julian Davis

ARTISTE 3D

Andrew Gilmour
Bruno Melo
Gabriel Tse
Geoff Mellon
Jaco Herbst
Sean Marino
Tadao Masuyama

CONCEPTION GRAPHISMES

Aaron Anderson
James Mosingo
Michael « Rusty » Drake
Patrick McEvoy
Todd Keller

ANIMATEUR

Cory Collins
John Logsdon
Josh Burton
Neal Suktter

ARTISTE EFFETS SPÉCIAUX

David Gasinski

ARTISTE IU

Rebecca Wallace

RESPONSABLE DESIGN DES NIVEAUX

Jason Fleischman

OPTIMISATION

Boris Batkin

PROGRAMMEUR

Alex Miller
James Thompson

AUDIO - DSONIC

Kemal Amarasingham
Simon Amarasingham
Michael Carter
Brian Dutton
Matteo Stronati
Kian Yoa
Brett Apitz
Robert Cooper
Bryce Kanzer
Joanna Iwanowicz
Matthew Hines

COMÉDIENS DE DOUBLAGE

DOCTEUR DAMNÉ

Brian Bloom

SAPEUR EXILÉ

Chad Rocco

ARTILLEUR EXILÉ

Chris Cox

SNIPER DAMNÉ

David Hoffman

PRÉSENTATEUR

Jake Busey

OFFICIER DAMNÉ

John Cygan

OFFICIER EXILÉ

Liam O'Brien

SNIPER EXILÉ

Michael Yurchak

ARTILLEUR DAMNÉ

Rick Pasqualone

PILLEUR DAMNÉ

Rick Wasserman

DOCTEUR EXILÉ

Steve Walters

GRAPHISMES ADDITIONNELS

Adia
Art Duck
Nikitova

BLIND SQUIRREL GAMES INC.

PDG / PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Brad Hendricks

DIRECTEUR TECHNIQUE / PROGRAMMEUR

Iain Davies

RESPONSABLE PROGRAMMATION

Adam Lupinacci
Matthew Fawcett

PROGRAMMEUR

Matt Campbell
Daniel Selnick
Forrest Baker

PROGRAMMEUR SENIOR

Dan Goodman

GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur www.taketwogames.com/eula. L'utilisation de ce Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une violation automatique des termes.

CE LOGICIEL EST VOS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT CE LOGICIEL (COMME DÉFINI CI-DESSOUS), VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ET DE L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRES DENOMMÉ « L'ACCORD »), AINSI QU'IL PAR LES TERMES CI-DESSOUS. LE « COPIER » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES MANUELS(D) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESOITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS, PAR L'OUVRETURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL. AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (« DONNEUR DE LICENCE »). SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

I. LICENCE
LICENCE. Vous réservez du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sau l'installation de jeu). Vos droits acquis sont sujet à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sont ce Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expire à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de non-conformité avec les conditions de votre licence. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez dans le présent document qu'un titre ni propriété dans le Logiciel n'est transféré(e) ou cédé(e) et que le présent Accord ne sera pas interprété comme une vente de droits dans le Logiciel. Les droits réservés sont réservés par le Donneur de licence et, le cas échéant, par ses concédants.

PROPRIÉTÉ. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt 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, droits de marques, et droits de personnalité, 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 d'autres pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction et/ou d'un emprisonnement de 5 ans. Vos droits de licence et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : a. Exploiter commercialement le Logiciel ; b. Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ; c. Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ; d. Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ; e. Sans spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ; f. Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'achat du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ; g. Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basés sur une site à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence sur site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ; h. Rétro-concevoir, décompiler, désassembler ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ; i. Retirer ou modifier tous les avis

ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; et j. Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent tout export, ou tout autre pays, autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

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

TRANSFERT DE COPIES PRÉENREGISTRÉES. Vous pouvez transférer la copie physique complète du Logiciel, y compris préenregistré, ainsi que sa documentation, d'une manière permanente à une personne tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes de cet accord. Les Contenus spéciaux, et notamment le contenu n'étant pas disponible sans numéro de série à usage unique, ne peuvent en aucun cas être transférés à un autre utilisateur, et les Contenus spéciaux sont susceptibles de ne plus fonctionner si l'exemplaire de l'installation original est effacé ou si la copie préenregistrée n'est pas disponible pour l'utilisateur. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé. MALGRE CE QUI PRÉCEDE, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À TRANSFÉRER DES EXEMPLAIRES DU LOGICIEL AVANT SA SORTIE.

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

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR. Le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un design de voiture ou de vidéos des scènes 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 matière de propriété intellectuelle, vous êtes autorisé à exercer un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution et 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 la loi. Cette autorité intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou à tous les autres droits de biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION À INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à sa mise à jour. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, mais ne se limitant pas à une plate-forme tierce, aux services du Donneur

GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ; ACCORD DE LICENCE ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques du Logiciel peuvent ne pas ou ne plus fonctionner correctement, que ce soit en partie ou dans leur intégralité.

II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS.

En installant et en utilisant le Logiciel, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lorsque est applicable) pour le transfert de toutes données envoyées au Donneur de licence et ses filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel, à l'aide d'un réseau associé à une plate-forme de jeu, le Donneur de licence peut récupérer des informations des fabricants du matériel ou des plates-formes de jeu et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur. Ces informations peuvent inclure, sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance de jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de diverses fonctionnalités de jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur de licence sont supposées être anonymes et ne divulguent pas votre identité ni ne constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'utilisateur, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme suit.

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

III. GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE. Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial d'origine du Logiciel) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel existant 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 indiqués dans la documentation des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certains droits de propriété sont réservés et 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 ou un défaut de fabrication pendant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avançant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel n'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 qualité 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 sont exclues et les garanties 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-contrafacon, et autorisation d'une dérogation 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-dessus et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE DONNÉES, LA DYSFONCTIONNEMENT DE L'ÉQUIPEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOI LAUTOURIS, LES DOMMAGES ET INTÉRÊTS POUR BLESSURES CORPORELLES, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESOITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE NE DÉPASSE PAS LE PRIX RÉEL PAYÉ POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNÉES 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 L'AUTRE.

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

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT 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 de ce Logiciel sans l'autorisation écrite du gouvernement américain est soumise 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 les clauses de restriction (c)(1)(i) 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 indiqué ci-dessous.

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, preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant toutes les clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

INDÉMNISATION. 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 en matière de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

DIVERS. Le présent Accord constitue l'intégralité de l'accord relatif à la présente licence entre les parties et remplace et annule tous les accords et déclarations antérieurs signés entre elles. Il ne peut être modifié que par un document écrit exécuté par les deux parties. Les dispositions de l'Accord et ce 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'Etat de New York et entre les résidents de cet Etat, hormis des dispositions fédérales contraire. A moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour l'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situent dans l'Etat et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Les deux parties consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis contractuel par la loi fédérale ou l'Etat de New York. Les parties acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à l'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

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

Si vous rencontrez un problème de fonctionnement sur l'un de nos produits, vous pouvez contacter le support technique par téléphone ou sur internet:

TÉLÉPHONE:
0890 808 809 / (0,15 TTC/min)
Du Lundi au Vendredi de 13H00 à 21H00
Depuis la Belgique, composez le: 0902 88 078 (0,80€TTC/min)

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

“Informations concernant la loi informatique et liberté”
Conformément aux dispositions de l'article 34 de la Loi du 6 janvier 1978 modifié par la Loi du 6 août 2004, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification, ou de suppression des données personnelles vous concernant.

Pour toute demande concernant vos informations personnelles, vous pouvez vous adresser à la société Take-Two Interactive:

- par courrier à l'adresse suivante:
Take-Two Interactive France
Webmaster
14, rue de Castiglione
75001 Paris

La collecte de ces données a pour finalité de permettre l'identification des personnes ayant recours aux services après vente proposés par la société Take-Two Interactive et leur conservation ne saurait excéder 2 ans.

En aucun cas, ces données ne sont communiquées à des tiers et la société Take-Two Interactive assure la confidentialité de ces données.

N° CNIL 1014130 pour le traitement des données mis en oeuvre dans le cadre d'un site internet. N° CNIL 771288 pour le traitement automatisé d'informations nominatives (base de données).

© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops et Spec Ops: The Line, et leurs logos respectifs sont des marques commerciales et/ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. Yager et le logo Yager sont des marques commerciales de Yager Development GmbH. Darkside et le logo Darkside sont les marques commerciales de Darkside Game Studios, Inc. Unreal® est la marque déposée d'Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. Ce produit logiciel inclut Autodesk® Kynapse®, © 2012 Autodesk, Inc. Tous droits réservés. Autodesk Kynapse est une marque déposée d'Autodesk, Inc., et/ou de ses filiales aux États-Unis et/ou autres pays. Utilisez la technologie Bank Video. Copyright © 1997-2012 par RAD Game Tools, Inc. Utilisez FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 par Firelight Technologies. Toute autre marque déposée est la propriété de ses détenteurs respectifs. Tous droits réservés.

Ce jeu vidéo est une œuvre de fiction et ne représente en rien des événements, personnes, lieux ou entités de la vie réelle. L'inclusion de toute marque, arme, lieu, véhicule, personne ou objet n'implique pas le parrainage, l'affiliation ou le soutien de ce jeu. Les créateurs et les éditeurs de ce jeu vidéo ne soutiennent, n'excusent ni n'encouragent aucun des comportements présentés dans ce produit.