

 XBOX 360®



BIOSHOCK

INFINITE

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360®, du capteur Kinect® pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité

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 important relatif à la santé : épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des 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'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

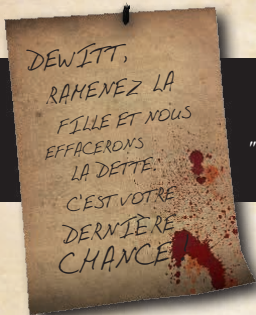
Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

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.

SOMMAIRE

Bienvenue à Columbia !	2
Commandes de jeu	2
Démarrer	3
Niveaux de difficulté	3
L'affichage tête haute	4
L'Aérotram et le Grappe-ciel	5
Elizabeth	6
Les armes	8
Les toniques	10
Les ennemis	12
L'équipement et les distributeurs automatiques ..	15
Les Voxophones et les Kinétoscopes	16
Crédits	17
Garantie limitée	24



BIENVENUE À COLUMBIA !

"Columbia n'est rien d'autre qu'une nouvelle Arche pour un temps nouveau."

– Z.H. COMSTOCK, Le Grand Prophète

Nous sommes en 1912. Vous êtes Booker DeWitt, ancien détective de l'agence Pinkerton criblé de dettes et contraint d'accepter un ultime contrat... Vous devez partir pour la mystérieuse cité de Columbia pour y retrouver une jeune femme et la ramener à New York City.

DÉMARRER

Jouer – Démarrer une nouvelle partie, continuer à partir d'un point de sauvegarde ou charger un chapitre.

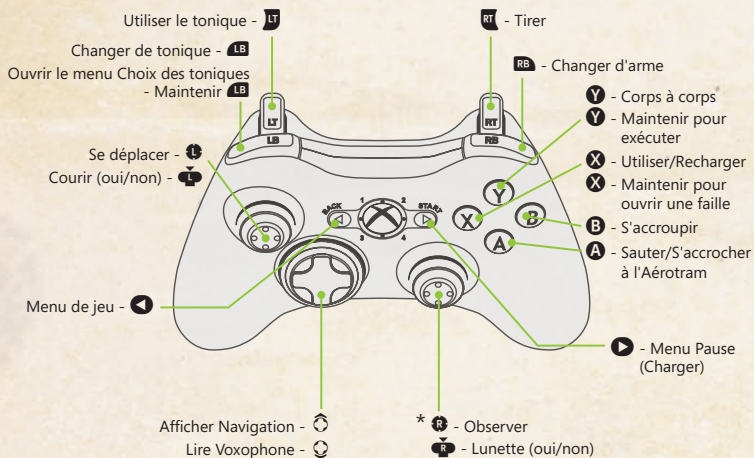
Options – Personnaliser l'expérience en fonction de votre style de jeu. Pensez à les consulter car il est possible de modifier bien des éléments pour arriver à l'expérience de jeu idéale.

Contenu téléchargeable – Parcourir les nouveaux contenus à acheter et télécharger pour y jouer.

Crédits – Voir l'équipe à l'origine de *BioShock Infinite*.

COMMANDES DE JEU

REMARQUE : D'autres configurations sont disponibles dans le menu Options.



CONFIGURATION PAR DÉFAUT : SUR L'AÉROTRAM :

- L1** - Accélérer
- R1** - Verrouiller cible
- B** - Demi-tour
- A** - Frapper
- A** - Descendre

* Les deux sticks analogiques permettent de naviguer dans le menu de choix des toniques.

Remarque : D'autres configurations sont disponibles dans le menu Options.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

BioShock Infinite propose quatre niveaux de difficulté différents. Vous pouvez modifier la difficulté à tout moment dans le menu des options, mais sachez que tout changement en cours de partie peut avoir une incidence sur vos succès.

Facile – Si vous n'êtes pas un joueur de FPS expérimenté, commencez par ce niveau de difficulté.

Normal – Si vous avez une certaine expérience des FPS et en connaissez les bases, ce mode est fait pour vous.

Difficile – Si vous jouez à des FPS depuis longtemps et avez suffisamment d'expérience en la matière pour apprécier un vrai challenge, tentez ce mode.

Mode 1999 – Ce mode réservé aux plus endurcis des joueurs leur offrira la possibilité de repousser leurs limites. (Vous devez terminer le jeu ou utiliser un code secret pour déverrouiller ce mode.)

L'AFFICHAGE TÊTE HAUTE



1. BARRE DE SANTÉ/BOULIER – La barre rouge indique votre niveau de santé. La barre jaune indique votre niveau de bouclier. (Remarque : Votre bouclier commencera à se régénérer si vous ne subissez aucun dégât pendant quelques secondes. Ramassez des kits de soins, des en-cas et de l'alcool pour récupérer de la santé.)

2. TONIQUE SÉLECTIONNÉ – L'icône au premier plan indique le tonique actuellement sélectionné et l'icône en arrière-plan, le tonique qui peut être rapidement sélectionné. (Consultez la section "Choix des toniques" pour apprendre à sélectionner un tonique disponible.)

3. BARRE DE CRISTAUX – La barre bleue indique la quantité de cristaux dont vous disposez pour utiliser des toniques. Chaque segment correspond à une utilisation de tonique.

4. ARME SÉLECTIONNÉE – L'icône au premier plan indique l'arme actuellement sélectionnée et l'icône en arrière-plan, l'arme qui peut être rapidement sélectionnée.

5. MUNITIONS – Le nombre de gauche indique le nombre de tirs restants avant de devoir recharger. Le nombre de droite indique la quantité de munitions encore en réserve.

6. RÉTICULE – Ce réticule de visée indique l'endroit où vous visez avec votre arme ou votre tonique.

7. INDICATEUR DE DÉGÂTS – Cette barre indique la santé de l'ennemi.

OBJECTIF EN COURS

Vous avez oublié ce que vous devez faire ? Appuyez simplement sur **O**.

Si vous perdez votre chemin dans Columbia, utilisez l'aide à la navigation.

Vous verrez un chemin se tracer jusqu'à votre objectif en cours.

L'AÉROTRAM

À l'origine, l'Aérotram a été construit pour le transport de marchandises à Columbia, mais les jeunes de la ville ont rapidement trouvé comment l'utiliser pour se déplacer, au péril de leur vie. Alors que les rivalités intestines s'intensifiaient, l'Aérotram devint un réel moyen de transport, mais surtout un atout lors de combats.

Vous pouvez utiliser le vaste réseau de l'Aérotram pour semer vos ennemis ou les prendre à revers. Empruntez l'Aérotram pour mieux esquiver les tirs ennemis et atteindre de nouveaux espaces.

Lorsque vous utilisez l'Aérotram, vos ennemis ont plus de difficultés à vous viser et votre capacité à viser à la lunette (en maintenant **L**) est découplée.

LE GRAPPE-CIEL



S'ACCROCHER – Pour sauter et s'agripper à une ligne d'Aérotram, visez-la et tenez-vous à proximité pour qu'un **A** apparaisse. Appuyez alors sur **A**.

ACCÉLÉRER – Utilisez **L** pour accélérer ou ralentir.

DEMI-TOUR – Appuyez sur **B** pour partir dans l'autre sens.


CHANGER DE LIGNE D'AÉROTRAM – Pour passer d'une ligne à une autre, visez la ligne lorsque vous en êtes suffisamment proche pour qu'un **A** apparaisse et appuyez sur **A**.

DESCENDRE – Pour lâcher une ligne d'Aérotram, visez le sol lorsque vous en êtes suffisamment proche pour qu'un **A** apparaisse à l'écran.

COMMANDES

Booker peut utiliser le Grappe-ciel pour se déplacer via l'Aérotram, mais aussi pour lancer les attaques spéciales suivantes :

CORPS À CORPS GRAPPE-CIEL – Appuyez sur **Y** lorsque vous êtes au sol.

EXÉCUTION AU GRAPPE-CIEL – Lorsque vous êtes au sol, maintenez **Y** dès que la santé de l'ennemi est suffisamment réduite (comme l'indique le crâne  au-dessus de sa tête).

FRAPPE DEPUIS L'AÉROTRAM – Appuyez sur **A** lorsque vous utilisez l'Aérotram pour plonger directement sur l'ennemi visé depuis l'Aérotram.

ATTAQUE DEPUIS L'AÉROTRAM – Appuyez sur **A** lorsque vous utilisez l'Aérotram pour faire tomber l'ennemi visé de l'Aérotram.

ELIZABETH

Elizabeth est prisonnière de Monument Island, à Columbia, depuis son enfance. Les habitants de Columbia l'ont surnommée "l'enfant miracle" et "l'agneau" ; elle est l'une des plus grandes énigmes de la ville.

TROUVER DU MATÉRIEL

Lorsque vous serez en compagnie d'Elizabeth, elle se mettra à la recherche d'objets dont vous pourriez avoir besoin lors de votre mission. Les objets qu'elle trouvera se divisent en quatre catégories : **argent**, **cristaux**, **munitions** et **kits de soins**.

Lorsqu'elle trouvera un objet potentiellement utile, elle vous proposera de vous le lancer. Appuyez simplement sur **X** lorsqu'on vous le demande pour attraper l'objet.

CROCHETER DES SERRURES



Dans la ville de Columbia, bien des choses intéressantes attendent d'être découvertes derrière des portes verrouillées. Vous pourrez demander à Elizabeth de mettre ses talents à contribution en les crocheter, à condition de posséder suffisamment de crochets. Pour cela, visez simplement la serrure lorsque vous êtes suffisamment proche pour qu'un **X** apparaisse, et appuyez sur **X**.

- Vous trouverez des crochets un peu partout à Columbia, notamment à l'intérieur de certains distributeurs Dollar Bill.
- Le nombre de crochets nécessaire dépend du type de serrure.

OUVRIR DES FAILLES



Les failles sont des déchirures de l'espace-temps donnant sur d'autres dimensions. Non seulement Elizabeth est capable d'en ouvrir, mais elle peut faire ainsi apparaître des objets qui vous serviront au cours de vos missions.

IL EXISTE TROIS PRINCIPAUX TYPES DE FAILLES :

FAILLES À RESSOURCES – Elles font apparaître des réserves supplémentaires lorsque vous en avez besoin. Ces failles peuvent fournir toutes sortes de choses : tonneaux remplis de fusils de précision, caisses de kits de soins ou distributeurs automatiques.

FAILLES STRUCTURELLES – Ce qu'elles font apparaître modifie l'architecture des lieux. Il peut s'agir d'un crochet vous permettant de prendre de la hauteur ou d'un mur derrière lequel vous pourrez vous mettre à couvert.


FAILLES OFFENSIVES – Elles font apparaître des armes qui élimineront vos ennemis à votre place. Ce peut être toutes sortes d'armes : tourelle automatique, bobine tesla géante qui électrocutera l'ennemi...

Chaque faille a ses propres avantages, mais vous ne pouvez pas en ouvrir plusieurs simultanément. Pour demander à Elizabeth d'ouvrir une faille, visez-la simplement lorsque vous êtes suffisamment près d'elle pour qu'un **X** apparaisse, et maintenez **X** enfoncé.


LES ARMES

À Columbia, les combats sont toujours exigeants ; vous devrez apprendre certaines techniques et adopter différentes stratégies pour survivre. Voici quelques conseils pour vos premiers pas dans le jeu :

Il est primordial de savoir à quel moment passer rapidement en tirant sur tout ce qui bouge, et quand il est préférable d'abattre chaque cible d'un tir de précision, à l'aide de la lunette.

Pour utiliser la lunette, appuyez simplement sur  pour ralentir et la faire apparaître afin de gagner en précision.

Vous pouvez porter un maximum de deux armes simultanément, alors choisissez bien. Essayez de garder les armes les plus efficaces.

Pour passer d'une arme à l'autre, il suffit d'appuyer sur .

Vous trouverez des munitions dans l'environnement, dans des contenants et sur les ennemis abattus. Les améliorations peuvent être achetées dans L'Armurerie du Minuteman.

Chaque arme peut être améliorée 4 fois. Vous achèterez ces améliorations au distributeur automatique d'armes du Minuteman.

VOICI LES ARMES QUE VOUS TROUVEREZ À COLUMBIA :



CINGLANT (pistolet) – Efficace dans les mains d'un tireur précis et rapide.



TRIPLE R (mitrailleuse) – Tire à une cadence hallucinante, mais perd en précision avec la distance.



VOX TRIPLE R (réflecteur) – Plus destructeur que la version des Fondateurs, mais moins précis. Dispose d'un plus petit chargeur.



CEIL DE LYNX (fusil de précision) – Tire une seule balle à la fois avec une puissance et une précision élevées.



NETTOYEUR (fusil à pompe) – Chaque tir fait de gros dégâts mais n'est précis qu'à courte portée.



NETTOYEUR VOX POPULI (faucheur) – Produit un effet incendiaire, mais dispose d'un plus petit chargeur que celui de la version des Fondateurs.



EXPLOSEUR (lance-roquettes) – Tire des missiles qui explosent lors de l'impact.



HUNTSMAN (carabine) – Une arme d'une précision exceptionnelle grâce à sa lunette.



HUNTSMAN VOX POPULI (canon à rafales) – Son chargeur est plus gros et il inflige plus de dégâts que la version des Fondateurs, mais il est moins précis.



APLATISSEUR (canon à main) – Sacrifie la rapidité et la capacité du chargeur au profit de la puissance.



PIG (lance-grenades) – Lance rapidement de petits projectiles explosifs. Moins puissant que le lance-roquettes Exploseur.



PIG VOX POPULI (pluie de flammes) – Plus destructeur que la version des Fondateurs, mais dispose d'un chargeur plus petit.



POIVRIÈRE (canon à manivelle) – Cette poivrière envoie des tirs concentrés dévastateurs mais s'avère longue à chauffer et incompatible avec une lunette.

LES TONIQUES

"Vivre avec des toniques, c'est repousser ses limites !"

– Publicité de Fink MFG



Les toniques augmenteront vos chances de vaincre l'ennemi en vous conférant un large éventail d'aptitudes offensives :

- Les toniques consomment des cristaux, que l'on trouve dans l'environnement, dans des contenants et sur les ennemis abattus. Vous pourrez également en acheter aux distributeurs Dollar Bill.
- Chaque tonique se décline en deux attaques différentes, toutes deux très utiles.
 - Appuyez sur **R** pour un tir rapide.
 - Maintenez et relâchez **R** pour un puissant tir alternatif.
- Essayez de combiner plusieurs toniques sur vos cibles ou certains éléments de l'environnement, comme des flaques d'eau ou des nappes de pétrole.
 - Par exemple, le tonique Impulsion permet d'attirer l'ennemi dans des pièges ou en direction d'éléments dangereux de l'environnement.
- Prenez le temps d'observer le champ de bataille au lieu de foncer tête baissée. Vous pourriez poser des pièges avec vos toniques avant que l'ennemi ne vous repère.
- Lorsque vous glissez sur l'Aérotram ou utilisez un crochet, vous pouvez tirer mais pas utiliser de toniques.
- Chaque tonique peut être amélioré deux fois.
- Les améliorations ne modifient pas uniquement les statistiques d'un tonique, mais son fonctionnement.
- Vous pouvez acheter des améliorations dans les distributeurs Veni! Vidi! Vigor!
- Pour passer d'un tonique équipé à l'autre, appuyez sur **LB**.
- Pour sélectionner un tonique obtenu mais non équipé, maintenez **LB** afin d'ouvrir le menu Choix des toniques, puis utilisez **L** ou **R** pour sélectionner le tonique de votre choix.

VOICI LES TONIQUES QUE VOUS TROUVEREZ À COLUMBIA :



POSSESSION

APPUYER : Fausse les perceptions des machines (et, une fois amélioré, les émotions des citoyens de Columbia) pour qu'ils attaquent impitoyablement quiconque vous menace.

MAINTENIR : Créer un piège à détecteur de présence.

REMARQUES

- Lorsque les effets de Possession se dissipent, les humains touchés se suicident et les automates redeviennent hostiles.
- Si vous utilisez ce tonique sur les distributeurs automatiques, ils vous donneront de l'argent;
- Il est impossible d'utiliser Possession sur plus d'un humain et un automate simultanément.



BAISER DU DIABLE

APPUYER : Lancer un projectile explosif.

MAINTENIR : Créer un piège à détecteur de présence.



CORBEAUX MEURTRIERS

APPUYER : Une nuée d'oiseaux ivres de violence iront étourdir et blesser vos ennemis.

MAINTENIR : Créer un piège à détecteur de présence.



DÉFERLANTE

APPUYER : Une onde de choc projette vos ennemis dans les airs.

MAINTENIR : Créer un piège à détecteur de présence.



ÉLECTROQUARTZ

APPUYER : Envoyer une décharge électrique qui étourdira et électrocutera votre cible.

MAINTENIR : Créer un piège électrique à détecteur de présence.



IMPULSION

APPUYER : Lancer un puissant jet d'eau qui repoussera violemment vos ennemis.

MAINTENIR : Attirer à vous les ennemis depuis l'autre bout du champ de bataille à l'aide de petits jets d'eau.



CHARGE

APPUYER : Précipitez-vous sur l'ennemi pour lui infliger une attaque au corps à corps destructrice.

MAINTENIR : L'attaque au corps à corps devient de plus en plus destructrice. (plus vous maintenez longtemps, plus l'impact sera violent)



RETOUR À L'ENVOYEUR

APPUYER : Générer un bouclier protecteur spécial.

MAINTENIR : Créer un bouclier qui absorbe les dégâts et envoie une bombe collante. (Plus les dégâts emmagasinés sont importants, plus il en inflige en retour)

LES ENNEMIS

Vos ennemis de Columbia possèdent toutes sortes d'armes, toniques et attaques spéciales pour prendre l'avantage sur Booker.

Les ennemis peuvent résister à certaines attaques et s'avérer vulnérables à d'autres. Testez vos armes et toniques sur chaque ennemi afin de découvrir la méthode la plus efficace pour le vaincre.

Certains ennemis subiront de lourds dégâts si vous les frappez en certains points précis. Par exemple, essayez de tirer sur le mécanisme situé dans le dos des Patriotes motorisés, le cœur d'un Handyman dans son réceptacle de verre ou le réservoir dans le dos d'un pyromane.

VOICI LES ENNEMIS QUE VOUS CROISEREZ :

ENNEMIS STANDARD

Même les ennemis lambdas de Columbia peuvent être de redoutables adversaires.

LES FONDATEURS – Ces partisans armés du Père Comstock viennent de différents milieux : civils, gardes, policiers et troupes d'élite de l'unité volante. Ils portent toutes sortes d'armes, de la matraque au fusil de précision.



LA VOX POPULI – Les insurgés de Columbia sont faciles à repérer grâce à leur visage et accoutrement rouges. Ils sont équipés des armes standard, mais également de variations plus dévastatrices de la mitrailleuse Triple R, du fusil à pompe Nettoyeur et de la carabine Huntsman.



ENNEMIS À ARTILLERIE LOURDE

Lorsque l'un de ces ennemis entre dans la bataille, les choses se corsent.

LA BÊTE – Cet ennemi doté d'une lourde armure porte un lance-grenades menaçant, le Pig, capable de tirer des obus explosifs à distance. Son équivalent Vox Populi n'a pas tout à fait la même apparence et est armé d'un Pig Vox Populi (pluie de flammes).

LE HANDYMAN – Cette créature était jadis un homme au corps rongé par le cancer. À Columbia, on amputa et purgea sa chair infectée pour remplacer certains membres par des substituts mécaniques. Le Handyman est plus fort, plus doué et plus rapide... Il incarne l'ingéniosité même de Columbia.

LE HANDYMAN A BIEN DES APTITUDES. IL PEUT :

- Accélérer et atteindre en un clin d'œil une vitesse ahurissante.
- Sauter et s'accrocher aux façades.
- Empoigner et lancer des citoyens sans défense (morts ou vifs).
- Envoyer des boules de feu capables de faire tomber un joueur de son point d'accroche.
 - Électrifier l'Aérotram pour en faire descendre le joueur.
 - Broyer les imprudents de ses poings épais.
 - Il existe différentes variantes du Handyman, mais seule leur apparence change.



LE PATRIOTE MOTORISÉ – Automate puissant mais lent dans ses déplacements, armé d'un redoutable canon à manivelle, la Poirvière. Lorsqu'il ne sème pas impitoyablement la mort, on peut le trouver dans les fêtes foraines, où il récite des poèmes. Il existe de nombreuses variantes du Patriote motorisé, mais seule leur apparence change.

LE CORBEAU – Ces êtres brisés étaient jadis des adorateurs de la sainte Mme Comstock. Comme ils n'ont pas su la protéger, les membres de cette garde d'élite portent un cercueil sur le dos pour expier leur faute. Pour attaquer, ils utilisent le tonique Corbeaux meurtriers, mais ils sont également capables de se transformer en une nuée d'oiseaux pour se déplacer en toute impunité. Il existe plusieurs variantes du fanatique, mais seule leur apparence change.

LE PYROMANE – Enfermé dans sa combinaison semblable à une vierge de fer, qui le brûle pour lui faire expier ses fautes, le pyromane attaque le joueur avec ses Baisers du diable. Lorsque le pyromane est sur le point de mourir, il se précipite sur le joueur et explose. Il existe différentes variantes des pyromanes (selon qu'ils soient employés par les Fondateurs ou par la Vox), mais seule leur apparence change.

LE GARDIEN DU SILENCE – Aveuglés dès l'enfance par le masque de fer qu'ils ne retirent jamais, ces ennemis ont l'ouïe extrêmement fine et poussent des cris stridents pour appeler à l'aide si on les dérange.

AUTOMATES DE SÉCURITÉ DE BASE

Ces automates de sécurité ne sont peut-être pas aussi redoutables que les Patriotes motorisés, mais ils corsent quand même les affrontements les plus délicats.

CANON AUTOMATIQUE – Cette tourelle de sécurité fixe est armée d'une mitrailleuse Triple R.

LANCE-ROQUETTES AUTOMATIQUE – Cette tourelle de sécurité fixe est armée d'un lance-roquettes Exploser.



DIPTÈRE – Cette tourelle de sécurité volante est accrochée à un ballon doté d'une hélice et armée d'une mitrailleuse Triple R.

L'ÉQUIPEMENT

Dans *BioShock Infinite*, l'équipement est un élément important de la personnalisation du héros comme de son évolution. Il s'agit de vêtements spéciaux qui, une fois trouvés et équipés, améliorent les aptitudes ou en confèrent de nouvelles.

Vous en trouverez dans les boîtes cadeau disséminées dans Columbia, à certains endroits clés ou sur les corps d'ennemis puissants.

Il existe 4 catégories d'équipement : **chapeaux**, **chemises**, **pantalons** et **bottes**. Il est impossible d'attribuer plus d'une pièce d'équipement par emplacement.

Lorsque vous trouvez une pièce d'équipement, vous pouvez la placer dans votre inventaire, la comparer à la pièce de même catégorie que vous portez déjà ou remplacer cette pièce.

Pour voir et équiper différentes pièces d'équipement, utilisez **↻** et naviguez dans le menu Équipement.



LES DISTRIBUTEURS AUTOMATIQUES

Il existe trois catégories de distributeurs automatiques vendant les améliorations et les ressources dont vous aurez besoin pour accomplir chaque mission.

DOLLAR BILL – Vend du matériel de base : munitions, kits de soins, fioles de cristaux...

VENI! VIDI! VIGOR! – Vend des améliorations qui augmenteront la puissance des toniques.

L'ARMERIE DU MINUTEMAN – Vend des améliorations modifiant les propriétés de vos armes.



C'est la monnaie de Columbia, l'Aigle d'argent, qui permet d'acheter des objets. Vous en trouverez sur les cadavres, dans des contenants et dans la ville, ça et là.

Appuyez sur **X** pour fouiller un contenant, un cadavre ou pour ramasser des pièces ou des porte-monnaie.



LES VOXOPHONES

Des appareils d'enregistrement personnel appelés Voxophones sont disséminés aux quatre coins de la ville de Columbia. Ces journaux intimes mettront en perspective les événements qui ont façonné l'histoire de Columbia et vous aideront à percer ses innombrables mystères.

Vous pouvez écouter les Voxophones directement après les avoir ramassés en appuyant sur , ou plus tard, à partir du menu Objectifs  du jeu.



LES KINÉTOSCOPES

Ces appareils semblables aux cinémas d'antan diffusent des films courts traitant du quotidien des habitants de Columbia, les dernières nouvelles et des documentaires sur l'histoire de la ville. Visionnez-les et instruisez-vous.

IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Responsable scénario et directeur de création
Rod Fergusson Vice-président exécutif du développement
Leonie Manshanden Vice-président des relations studio
Adrian Murphy Producteur projet senior

ÉQUIPE ARTISTIQUE

Scott Sinclair Directeur artistique
Shawn Robertson Directeur des animations

ANIMATION

Grant Chang Animateur en chef
Matt Boehm Animateur
Jim Christopher Animateur
Jon Mangagil Animateur
Pete Paquette Animateur
Shamil Rasizade Animateur

ANIMATION TECHNIQUE

Jeremy Carson Responsable animation technique
Ian Davis Rigger/Animation technique
Gwen Frey Animation technique (senior)

MODÉLISATION ÉLÉMENTS

Calen Brait Responsable modélisation
Chad King Graphiste senior
Paul Presley Graphiste
Laura Zimmermann Graphiste

CONCEPTION GRAPHIQUE

Jorge Lacera Responsable conception graphique
Mauricio Tejerina Concepteur graphique
Robb Waters Concepteur graphique

GRAPHISTES PERSONNAGES

Gavin Goulden Graphiste personnages en chef
Adam Bolton Graphiste personnages

EFFETS ET ÉCRITURE DE SCRIPT

Stephen Alexander Graphiste effets en chef
Jeremy Griffith Graphiste effets
Kyle Williams Graphiste script

GRAPHISTES ENVIRONNEMENTS

Jamie McNulty Graphiste environnements en chef
Steve Allen Créateur de niveaux principal
Charles Bradbury Créateur de niveaux
Frank DaPonte Créateur de niveaux
Scott Duquette Graphiste environnements senior
John Fuhrer Créateur de niveaux associé
Dan Keating Créateur de niveaux
Murray Kraft Créateur de niveaux
Chad LaClair Créateur de niveaux
Brian McNett Créateur de niveaux
Mike Snight Créateur de niveaux senior

DESIGN TECHNIQUE

Spencer Luebbert Design technique

ÉQUIPE CONCEPTION

CONCEPTION NIVEAUX

Forrest Dowling Concepteur niveau en chef
Andres Elias Gonzalez Tahhan Concepteur combats en chef
Elisabeth Beinke Concepteur niveau
Shawn Elliott Concepteur niveau
Paul Green Concepteur niveau senior
Patrick Haslow Concepteur niveau
Amanda Jeffrey Concepteur niveau
Steve Lee Concepteur niveau
Albert Meranda Concepteur niveau senior
Jason Mojica Concepteur niveau
Seth Rosen Concepteur niveau associé
Francois Roughol Concepteur niveau senior
James Selen Concepteur niveau

CONCEPTION SYSTÈMES

Adrian Balanon Concepteur systèmes en chef
Adnan Chatriwala Concepteur systèmes associé
Alexx Kay Concepteur systèmes associé
Sean Madigan Concepteur systèmes senior
Steve McNally Concepteur systèmes senior
Justin Sonnekalb Concepteur systèmes

SCÉNARIO

Jordan Thomas Scénariste senior
Kristina Drzaic Coordination narration et voix-off
Drew Holmes Scénariste
Joe Fielder Scénariste
Andrew Mitchell Coordinateur script adjoint

EQUIPE PRODUCTION

Elena Siegman Producteur senior - Marketing
Mike Syrnok Producteur
James Edwards Producteur associé
Ashley Hoey Producteur adjoint
Sophie Mackey Producteur adjoint
Don Roy Producteur associé senior
Sarah Rosa Producteur associé
Nicole Sandoval Producteur associé
Mike Soden Producteur adjoint

EQUIPE PROGRAMMATION

Christopher Kline Directeur technique

PROGRAMMATION GAMEPLAY

John Abercrombie Responsable programmation gameplay
Tim Austin Programmeur Gameplay
Matt Helbig Programmeur Gameplay
Erik Irland Programmeur Gameplay senior
Dan Kaplan Programmeur Gameplay
Shane Mathews Programmeur Gameplay
Iskander Umarov Programmeur IA
Nick Raines Programmeur IA
Arun Rao Programmeur IA
Dan Scholten Programmeur Gameplay
Dustin Vertrees Programmeur animation

PROGRAMMATION TECHNIQUE

Jeremy Carson Ingénieur technique en chef
Dan Amato Programmeur technique
Steve Anichini Principal programmeur graphismes
Jamie Culpou Programmeur technique
Michael Kraack Programmeur technique
Jeremy Lerner Programmeur technique
Doug Marien Principal programmeur backend
Kristofel Munson Programmeur technique senior
Ian Pilipski Programmeur technique senior

EQUIPE AUDIO

Scott Haraldsen Responsable audio
Pat Balthrop Directeur audio
Jim Bonney Directeur musique
Dan Costello Script VO
Chris Duffey Script VO
Jonathan Grover Concepteur son technique associé
Dan Johnson Script VO
Katie Lafaw Script VO
Jonathan Rubinger Assistant localisation et VO
Jeff Seamster Concepteur son senior

EQUIPE INTERFACE UTILISATEUR

Kate Baxter Programmeur IU
Joshua M. Davis Concepteur expérience utilisateur
David Fox Programmeur IU
Michael Swiderak Graphiste IU

ASSURANCE QUALITÉ

Robert Tzong Manager AQ
Amanda Cosmos Responsable AQ
Todd Raffray Responsable AQ
Tara Voelker Responsable AQ
Christopher Alberto Testeur AQ senior
Jim Beals Testeur AQ senior
Bill Fryer Testeur AQ senior

TESTEURS AQ

Tim Ahern
Kyle Allison
Jeremy Almeida
Dan Beaulieu
Elizabeth Bergeron
Josh Bjornson
Tyler Caraway
Adam Cohen
Raymond Corsetti
Edmund Dubois
Charles Dworetz
Jonny Fawcett
Chris Fidalgo
Gage Hackford
Andrew Howard
Amy Keating
Patrick Knight
Cassandra Lease
Joshua Luther
Austin Maestre
Mike McCullough
Yu Heng Mo
Chris Moore

Shelly Njoo
Glenn A. Palmer
Lorry Rocha
Alex Sckel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Manager marketing interactif
Zoe Brookes Concepteur graphique
Bill Gardner Spécialiste expérience utilisateur
Ratana Huot Évangéliste jeu en ligne
Jesse Kearns Gestion de marque associé
Dylan Schmidt Stagiaire marketing
Keith Shetler Spécialiste multimédia
Michelle Sinclair Consultant expérience utilisateur

OPERATIONS STUDIO

Tracy Ryan Responsable ressources humaines
Alexis Yilmaz Coordinateur RH
Shane Smith Directeur TI
Trever Chapin Administrateur systèmes associé
Ray Holbrook Administrateur systèmes
Rob King Ingénieur systèmes
Matthew Krawczyk Développeur Web
Jonathan LoPorto Responsable opérations
Kayla Belmore Adjoint administratif à Rod Fergusson
Aisha Coston Adjoint administratif
Ashlee Flagg Adjoint de direction de Ken Levine
Tim Sivret Responsable des ressources matérielles

ACTEURS

Troy Baker Booker DeWitt
Courtnee Draper Elizabeth (Voix)
Heather Gordon Elizabeth (Capture de mouvements)
Kiff VandenHuevel Zachary Hale Comstock
Laura Bailey Mme Comstock
Kimberly D. Brooks Daisy Fitzroy (Voix)
Lyndsy Kail Daisy Fitzroy (Capture de mouvements)
Oliver Vaquer Robert Lutèce (Voix)
Ray Carbonel Robert Lutèce (Capture de mouvements)
Jennifer Hale Rosalind Lutèce (Voix)
Lyndsy Kail Rosalind Lutèce (Capture de mouvements)
Bill Lobley Jeremiah Fink
Keith Szarabajka Cornelius Slate

VOIX

Steve Blum
Anthony Brophy
T.C. Carson
Vic Chao
Erin Cole

Dioni Michelle Collins
Jesse Corti
Roger Cross
Joey D'Auria
Stephanie D'Abruzzo
Greg Ellis
Robin Atkin Downes
Daheli Hall
Brad Grusnick
Scott Holst
Richard Herd
Brian Kimmel
Neil Kaplan
Matthew Yang King
Arif S. Kinchen
Yuri Lowenthal
Misty Lee
Jim Meskimen
Tess Masters
Philip Moon
Mimi Michaels
Elle Newlands
Masasa Moyo
Dina Pearlman
Liam O'Brien
Amanda Philippon
Patrick Pinney
Brent Polopolio
Sam Riegel
Cindy Robinson
Lori Rom
Jeff Seamster
T. Ryder Smith
Spike Spencer
April Stewart
Mark Allan Stewart
Kaiji Tang
Faruq Tauheed
Oliver Vaquer
Gwendoline Yeo
Kevin Yamada
Patti Yasutake
Catherine Zambri

ACTEURS CAPTURE DE MOUVEMENTS ET CASCADES SUPPLEMENTAIRES

Courtney Adair
Joey Armstong
Nick Bishop
Cameron Crook
Erica Denning
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Sasha de Guzman
Jennifer Heinsler
Sharon Her
Michael Howard
Winnie Hsieh
Nicole Hunter
Matt Jackson
Marcy Lee
Shawna-Mara Kaia Lee
Kamasu Livingston

Edwin Li
Jon Mangagil
Christina Lowery
Amanda McKamey
Anton Maslennikov
Jose Montesinos
Kirill Mikhaylov
Steve Park
Kurt Osiander
Sari Sabella
Dennis Ruel
Andy Strong
Aaron Teixeira
Anthony Tominia
Paulette Trinh
Mike Wang
Bryce Wang
Cais Wang
Neely Wang
Brad Whelan
Maria Zamaniego

2K AUSTRALIE

EQUIPE ARTISTIQUE

Lorne Brooks Animateur en chef
Christian Martinez Architecte de niveaux en chef
Jamie O'Toole Graphiste principal
Chris Chaproniere Concepteur graphique
Mark Comedoy Animateur senior
Stefan Doetschel Architecte de niveaux senior
Brendan George Graphiste personnages senior
Darren Hutton Graphiste environnements
James Sharpe Graphiste effets visuels senior
Cory Spooner Design technique

EQUIPE DE CONCEPTION

Jonathan Pelling Directeur de création
Geoff Field Concepteur niveau en chef
Chris Garnier Concepteur niveau senior
Andrew "Ant" Orman Concepteur senior
Eryn Shuley Concepteur senior

EQUIPE DE PROGRAMMATION

Adam Boyle Directeur technique
Adam Bryant Programmeur moteur senior
Weicheng Fang Programmeur moteur senior
Chris Fowler Programmeur gameplay senior
Paul Geerts Programmeur graphique senior
Sam Lee Programmeur backend
Michelle McPartland Programmeur IA
Neil Richardson Programmeur moteur

EQUIPE PRODUCTION

Joel Eschler Producteur associé

EQUIPE AUDIO

Justin Mullins Concepteur audio en chef
Des Shore Concepteur audio

EQUIPE INTERFACE UTILISATEUR

John-Paul Jones Graphiste IU senior

OPÉRATIONS STUDIO

Anthony Lawrence Directeur général studio
Gareth Walters Responsable systèmes TIC
Callan O' Donohoe Administrateur systèmes
Clarrissa Jamali Directeur d'affaires

ASSURANCE QUALITÉ

Steve Wenham Coordination AQ
Andrew Downing Testeur AQ

DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRE

ANIMATION SUPPLÉMENTAIRE

Steve Bodnar
Lydia Hall
Kevin Worth
Nick Taylor
Sean Danyi
Colin Knueppel
David Peng
Jack Ebensteiner
John Beauchemin
ADIA Digital Art Co., LTD.
John Malaska
Liquid Development
2K Chine
Virtuos
Plastic Wax

DESIGN SUPPLÉMENTAIRE

Nate Wells
Streamline Studios
Tyler West
Shaddy Safadi
Exis, LLC
Claire Hummel
Dan Milligan
Simeon Wilkins

ANIMATION TECHNIQUE SUPPLÉMENTAIRE

Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE

Robert Hallwood
Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

EFFETS VISUELS SUPPLÉMENTAIRES

Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

CONCEPTION DE NIVEAUX SUPPLÉMENTAIRE

Tuan Tran

MODÉLISATION SUPPLÉMENTAIRE

Jeremy Brown
Tristan Kernagis

Bridget McCarthy
Hung Nguyen
Randy Redtke
Trystan Snodgrass
Joshua Stubbles
Ash Welch

ÉCRITURE DE SCRIPT SUPPLÉMENTAIRE

Jeremy Baldwin

PRODUCTEUR EXÉCUTIF SUPPLÉMENTAIRE

Timothy Gerritsen

PRODUCTION SUPPLÉMENTAIRE

Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRE

Ian Bond
David Beswick
Matt Campbell
Mike Bowman
Matthew Fawcett
Ben Driehuis
Kevin Guran
Dave Forrest
Kyle Hayward
Qin Hu
Richard Jobling
Jesse Johnson
Damian Isla
Jeffrey Joyce
Chris Keyser
Darren Lafreniere
Paul MacArthur
Daniel Lamb
Iain McManus
Andrew Massari
Luke Mordarski
Nate Mefford
Jason Neal
Mathi Nagarajan
John Plou
Giovanni Pasteris
Dan Roberts
Jason Richarson
Brian Rouleau
Daniel Selnick
Joseph Simons
Ryan Smith
Mark Wesley
Mike Winfield
Darryl Wisner
Rowan Wybom

AUDIO SUPPLÉMENTAIRE

Simon Amarasingham
Kemal Amarasingham
Brett Aptiz
Nathan Berla-Shulock
Michael Carter
Nick Vecellio
Khai Meng Au Yeong

INTERFACE UTILISATEUR SUPPLÉMENTAIRE

Mary Yovina
Ben Driehuis

SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRE

Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann Président
David Ismaier Responsable en chef
Greg Gobbi VPS, développement produit
John Chwanec VP, développement produit
Josh Atkins VP, développement création
Kate Kellogg VP, opérations studio
Naty Hoffman VP, Technologie
Melissa Miller producteur exécutif
Nico Bihary Producteur senior
Michael Kelly Producteur associé
Shawn Watson Producteur associé
Ben Holschuh Assistant de production
Anton Maslennikov Assistant de production

SUPPORT PRODUCTION SUPPLÉMENTAIRE

Lulu LaMer Producteur senior
Jack Scalici Directeur de production créative
Chad Rocco Directeur de production créative
Josh Orellana Responsable production créative
Kaitlin Bleier Coordination production créative
William Gale Assistant production créative
David Washburn Supervision capture de mouvements
Steve Park Coordination capture de mouvements
Anthony Tominia Responsable intégration capture de mouvements
Jose Gutierrez Spécialiste capture de mouvements senior
Gil Espanto Spécialistes capture de mouvements
Jen Antonio Spécialistes capture de mouvements
Nick Bishop Techniciens systèmes capture de mouvements
Jacob Hawley Directeur technologie
David Sullivan Architecte senior
Louis Ewens Architecte systèmes en ligne
Dale Russell Ingénieur réseau
Adam Lupinacci Ingénieur en ligne
Ben Kvalo Domaine public, coordination opérations

MARKETING

Sarah Anderson VPS, Marketing
Matt Gorman VP, Marketing
Matthias Wehner VP, Marketing international
Nik Karlsson Gestion de marque Amérique du Nord
Phil McDaniel Responsable produit associé
Ryan Jones Directeur des relations publiques, Amérique du Nord
Brian Roundy Responsable RP
Jennifer Heinser Coordination RP
Jackie Truong Directeur de production - marketing
Ham Nguyen Assistant de production - marketing

Lesley Zinn Abarcar Direction artistique - marketing
Christopher Maas Concepteur graphique senior
Gabe Abarcar Directeur Web
Keith Echevarria Concepteur Web
Tom Bass Directeur des réseaux sociaux et relations client
David Eggers Animateur de communauté
Jeff Spoonhower Édition vidéo
Kenny Crosbie Édition vidéo
Doug Tyler Édition vidéo - associé
Michael Howard Édition vidéo - associé
Renee Ward Responsable projet - marketing
Peter Welch VP - département juridique
Dorian Rehfield Direction des opérations
Mike Salmon Directeur des recherches et de la planification
Xenia Mul Spécialiste licences/opérations
Richelle Ragsdell Directeur partenariats, promotion et licences
Dawn Burnell Responsable marketing - partenariats
Josh Viloria Assistant marketing - partenariats
Ilana Budanitsky Responsable marketing chaînes senior
Marc McCurdy Assistant marketing chaînes
Jordan Limor Coordination test utilisateur
Samantha Reinert Assistant test utilisateur

ASSURANCE QUALITÉ 2K

Alex Plachowski VP - assurance qualité
Grant Bryson Assurance qualité - responsable test (projets)
Alexis McMullen Assurance qualité - responsable test (équipe de support)
Doug Rothman Assurance qualité - responsable test (équipe de support)
Casey Coleman Testeur principal

TESTEURS PRINCIPAUX (ÉQUIPE SUPPORT)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

TESTEURS SENIOR

Adam Klingensmith
Josh Lagerson
Justin Waller
Marc Perret
Matt Newhouse
Ruben Gonzalez

ÉQUIPE ASSURANCE QUALITÉ

Bill Lanker
Chad Cheshire
Chris Adams
Dale Bertheola
David Benedict
Jason Kolesa
Jeffrey Schrader
Jeremy Pryer
Jeremy Thompson
John Dickerson

Luis Nieves
Nick Chavez
Noah Ryan-Stout
Shane Coffin
Adrian Montoya
Alexander Carracino
Alex Jacobson
Alex Weldon
Aman Wali
Amanda Hoehn
Amanda Kiefer
Andrew Haymes
Angela Berry
Ashley Fountaine
Athena Abdo
Antonio Monteverde-Talarico
Benjamin Portner
Bruno Dueker
Brent Kiddoo
Christopher Duplessis
Christopher Hartstein
Dan Kurtz
Daniel Saffron
Danielle Burcky
Devin Reiche
Dibiansi Omerigbo
Dustin Redmon
Eric Ferbrache
Erin Sears
Evan Lacey
Evan Lobenstein
Francisco Ludena
Helmo Cardenas
Irma Ward
James Elrick
Jared Shipp
Jessica Maciejewski
Jessica Wolff
Joel Brink
Joel Youkhanna
Joseph Howard
Joycelyn Minor
Kara Boyd
Keith Leopold
Kevin Skorcz
Laura Jolly
Laura Portner
Leela Townsley
Marco Zamora
Mark Sagun
Megan Lagerson
Meghan House
Michael Rodeheaver
Michael Weiss
Michael Yarsulik
Nicholas Avina
Nickolas Ross
Patrick McDonnell
Patrick Thomsen
Pele Henderson
Rey Carmier
Riley Gravatt
Robert Hornbeck

Robert Klempner
Robert Meeks
Robert Warren
Ryan Walter
Samuel O. Smith
Sean Alston
Steve Yun
Thomas St. Clair
Travis Van Essen
William Cranmer
William Schoonover

REMERCIEMENTS

Merja Reed
Rick Shawalker
Edie Visco
Lori Durrant
Travis Rowland
Chris Jones
Davis Krieghoff
Todd Ingram
Kendell Rogers
Casey Ferrell

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley Directeur général
Eric Barker Manager marketing interactif
Warner Guinée Responsable produit international senior
Markus Wilding Directeur senior RP internationales
Sam Woodward Responsable RP internationales adjoint
Sam Woodward RP internationales adjoint
Martin Moore Directeur du marketing international digital

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K INTERNATIONAL

Sajjad Majid Producteur international
Scott Morrow Producteur international
Nathalie Mathews Responsable localisation
Arsenio Formoso Responsable localisation adjoint

EQUIPES DE LOCALISATION EXTERNES

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Outils de localisation et support par XLOC, Inc.
Production audio localisée par Liquid Violet.

ASSURANCE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

José Miñana Supervision AQ localisation
Wayne Boyce Ingénieur maîtrise
Alan Vincent Technicien maîtrise
Oscar Pereira Chef de projet AQ localisation

RESPONSABLES AQ LOCALISATION

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

TECHNICIENS AQ LOCALISATION SENIOR

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

TECHNICIENS AQ LOCALISATION

Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Christopher Funke
Cristina La Mura
Emilie Pelade
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Pablo Menéndez
Sergio Accettura
Stefan Rossi

EQUIPE DE CONCEPTION

James Crocker
Tom Baker

EQUIPE 2K INTERNATIONAL

Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Chau Doan
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Karen C.M. Teo
Lieve Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
Yannick Lapalu

OPÉRATIONS TAKE-TWO INTERNATIONAL

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIE

Karen Teo Directeur marketing Asie
Diana Tan Manager marketing Asie
Yosuke Yano Responsable localisation
Yasutaka Arita Assistant localisation
Chris Jennings Responsable produit Asie

OPÉRATIONS TAKE-TWO ASIE

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

TAKE-TWO DÉVELOPPEMENT ASIE

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

ASSURANCE QUALITÉ 2K CHINE

Zhang Xi Kun Manager AQ
Steve Manners Supervision AQ

CHEFS DE PROJET AQ LOCALISATION

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

EQUIPE ASSURANCE QUALITÉ

Liu Yang
Zhang Qi Nan
Zhao Xiao Xu
Guo Wen Jie
Yi Wei
Zhu Ling Si
Cao Yi
Zuo Jun

SUPPORT MAÎTRISE ET TI

Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

Pour les crédits entier concernant la musique, veuillez vous rendre sur le site :
<http://www.bioshockinfinite.com/music>

SUPPORT TECHNIQUE

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)

SITE WEB : <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).

