



COMMUNIQUE DE PRESSE

2K Games dévoile les premiers détails de l'expérience multijoueur de **BioShock® 2**

Digital Extremes a été choisi pour créer une expérience de jeu multijoueur extensive et innovante pour le First Person Shooter tant attendu de 2K Games

Palaiseau – XX Mai 2009 – 2K Games, un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ: TTWO), annonce aujourd'hui avoir signé un partenariat avec Digital Extremes pour développer l'expérience multijoueur de **BioShock® 2**. Dans le cadre de ce partenariat, Digital Extremes travaille main dans la main avec l'équipe créative de 2K Marin pour produire un élément nouveau et substantiel qui accroît la connaissance de l'univers de **BioShock**.

“Les fans attendaient une expérience multijoueur et c'est désormais chose faite” déclare Christoph Hartmann, Président de 2K. “Grâce à Digital Extremes qui apporte dans le mutijoueur de **BioShock 2** tous les ingrédients qui rendent **BioShock** unique, nous nous plaçons la barre très haut afin d'offrir aux fans de l'univers de **BioShock** toute la profondeur et la variété qu'ils attendent.”

Le multijoueur dans **BioShock 2** propose un prologue qui amplifie les origines de l'histoire de **BioShock**. Se situant au moment de la chute de Rapture, les joueurs incarnent un cobaye pour les Solutions Sinclair, premier fournisseur de Plasmides et Toniques dans la ville sous-marine, initialement découverte dans **BioShock**. Dans cette expérience multijoueur unique qui ne pouvait exister que dans Rapture, les joueurs auront à leur disposition pour survivre tous les équipement de **BioShock**.

Caractéristiques:

- **Evolution d'un tireur génétiquement modifié** – Gagnez des points d'expérience pour accéder à de nouvelles Armes, Plasmides et Toniques, créez des centaines de combinaisons différentes, et développez un personnage unique qui corresponde à votre façon de jouer.
- **Etendre la fiction de Rapture** – Dans la peau des habitants de Rapture, vous en apprendrez plus sur la chute de la ville au fur et à mesure de votre progression.
- **La découverte de Rapture avant son déclin** – Découvrez Rapture avant qu'elle soit envahie par l'océan et engagez un combat contre les forces de la nature dans des lieux tels que le Restaurant Kashmir et les Suites Mercury, complètement retravaillés pour une expérience de jeu totale en multijoueur.
- **Des experts des First Person Shooter apportent leur savoir à cette expérience multijoueur** – Digital Extremes apporte plus de 10 années d'expérience dans la création de First Person Shooter comprenant le développement de titres renommés dans les franchises *Unreal®* et *Unreal Tournament®*.

BioShock 2 est actuellement en développement dans les studios de 2K Marin, 2K Australia et Digital Extremes pour PLAYSTATION®3, Xbox 360® et PC for Windows. La classification du jeu n'est pas encore confirmée.

CONTACTS MEDIA

A propos de Take-Two Interactive Software

Basé à New York, Take-Two Interactive Software, Inc. est une entreprise qui développe, commercialise, distribue et édite des jeux vidéo pour PC, les systèmes de loisirs interactifs PLAYSTATION®3 et PlayStation®2, le système de loisir interactif portable PSP™ (PlayStation®Portable), les consoles de jeu vidéo et de loisirs Xbox®360 et Xbox® de Microsoft, la console Wii™, le système Nintendo DS™. L'entreprise édite et développe des produits labellisés au nom de ses filiales dont elle détient le contrôle intégral Rockstar Games, 2K Games, 2K Sports et 2K Play ; et distribue des produits et des accessoires en Amérique du Nord via sa filiale Jack of All Games. Les titres de Take-Two sont échangés publiquement sur

le NASDAQ sous le symbole TTWO. Pour plus d'informations concernant la société et les produits, veuillez visiter notre site Internet à l'adresse www.take2games.com

A propos de Digital Extremes

Créé en 1993 par un visionnaire de l'industrie, James Schmalz, Digital Extremes est considéré comme l'un des principaux studios de développement indépendants mondiaux. Ce développeur basé au Canada est connu pour ses productions de grande qualité et technologiquement innovantes comme la co-crédation de la franchise Unreal® d'Epic Games vendue à plusieurs millions d'exemplaires incluant les marques aux nombreuses récompenses *Unreal*, *Unreal Tournament* et *Unreal Championship*; le très technique *Dark Sector*® utilisant le moteur propriétaire Evolution Engine™ ainsi que le co-développement du très apprécié, *BioShock*® sur PLAYSTATION®3. Digital Extremes a récemment étendu son activité en mettant son moteur Evolution Engine™ sous licence.

Pour plus d'informations sur le studio ou son savoir-faire: www.digitalextremes.com.

All trademarks and copyrights contained herein are the property of their respective holders.

Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

"PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Cautionary Note Regarding Forward-Looking Statements

This press release may contain forward-looking statements made in reliance upon the safe harbor provisions of Section 27A of the Securities Act of 1933, as amended, and Section 21E of the Securities Exchange Act of 1934, as amended. The statements contained herein which are not historical facts are considered forward-looking statements under federal securities laws and may be identified by words such as "anticipates," "believes," "estimates," "expects," "intends," "plans," "potential," "predicts," "projects," "seeks," "will," or words of similar meaning and include, but are not limited to, statements regarding the outlook for the Company's future business and financial performance. Such forward-looking statements are based on the current beliefs of our management as well as assumptions made by and information currently available to them, which are subject to inherent uncertainties, risks and changes in circumstances that are difficult to predict. Actual outcomes and results may vary materially from these forward-looking statements based on a variety of risks and uncertainties including: our dependence on key management and product development personnel, our dependence on our Grand Theft Auto products and our ability to develop other hit titles for current generation platforms, the timely release and significant market acceptance of our games, the realization of the anticipated benefits from our recent business reorganization, the ability to maintain acceptable pricing levels on our games, our reliance on a primary distribution service provider for a significant portion of our products, our ability to raise capital if needed, risks associated with international operations, the matters relating to the Special Committee's investigation of the Company's stock option grants and the claims and proceedings relating thereto (including stockholder and derivative litigation, actions by governmental agencies and negative tax or other implications for the Company resulting from any accounting adjustments or other factors) and risks associated with the Company's concluded process to evaluate its strategic alternatives including stockholder litigation arising therefrom. Other important factors and information are contained in the Company's Annual Report on Form 10-K for the fiscal year ended October 31, 2008, in the section entitled "Risk Factors," as updated in the Company's Quarterly Report on Form 10-Q for the fiscal quarter ended January 31, 2009, and the Company's other periodic filings with the SEC, which can be accessed at www.take2games.com. All forward-looking statements are qualified by these cautionary statements and apply only as of the date they are made. The Company undertakes no obligation to update any forward-looking statement, whether as a result of new information, future events or otherwise.

###