

TABLE DES MATIÈRES

1
2 CONFIGURATION SYSTÈME...1

3 MENU PRINCIPAL...3

4 CAMPAGNE...4

5 COMMANDES DU JEU...5

6 ATH...8

7 MENUS D'INTERFACE...10

8 OBJETS...11

9 L'ESCOUADE XCOM...12

10 BATTLE FOCUS...13

11 MINI-CARTE...14

12 QG DE XCOM...15

13 TYPES D'AGENTS...17

14 MENU D'ENTRAÎNEMENT DES AGENTS...18

15 OPÉRATIONS...19

16 MISSIONS ANNEXES...19

CONFIGURATION SYSTÈME

MINIMALE

- SE : Windows Vista Service Pack 2 32-bit
- PROCESSEUR : Intel Core 2 DUO 2,4 GHz / AMD Athlon X2 2,7 GHz
- MÉMOIRE VIVE : 2 Go
- ESPACE DISQUE : 12 Go libres
- CARTE GRAPHIQUE : Compatible avec DirectX9, ATI Radeon HD 3870 / NVIDIA 8800 GT
- MÉMOIRE VIDÉO : 512 Mo
- CARTE SON : Compatible avec DirectX

RECOMMANDÉE

- SE : Windows 7 Service Pack 1 64-bit
- PROCESSEUR : Quadruple cœur
- MÉMOIRE VIVE : 4 Go
- ESPACE DISQUE : 12 Go libres
- CARTE GRAPHIQUE : Compatible avec DirectX11, AMD Radeon HD 6950 / NVIDIA GeForce GTX 560
- MÉMOIRE VIDÉO : 1024 Mo
- CARTE SON : Compatible avec DirectX

REMARQUE : Incompatible avec carte graphique intégrée Intel HD 3000

MISSION SELECTION



1962. La guerre contre l'Union soviétique semble inévitable. Les États-Unis mènent une véritable course contre la montre pour développer leur force militaire. Alors que les superpuissances se livrent une lutte sans merci pour la domination mondiale, un ennemi inconnu est tapi dans l'ombre, prêt à frapper.

Sans crier gare, une armée d'invasion d'un autre monde lance une attaque contre un centre d'essai militaire américain. Au beau milieu du chaos, les flammes de la destruction donnent naissance au "Bureau", une agence gouvernementale top secret chargée d'enrayer la menace extraterrestre. Prise au dépourvu par l'assaut farouche d'un adversaire supérieur, cette nouvelle organisation scientifico-militaire (également appelée XCOM) prend les armes, prête à tout pour assurer la survie de l'humanité.

MENU PRINCIPAL



CONTINUE

Reprenez le jeu depuis la dernière sauvegarde.

NEW GAME

Commencez la campagne depuis le tout début. Choisissez le niveau de difficulté : **ROOKIE** (facile), **SQUADDIE** (moyen), **VETERAN** (difficile), ou **COMMANDER** (impossible).

CREDITS

Visionnez les crédits de The Bureau: XCOM declassified.

OPTIONS

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

AUDIO SETTINGS

Réglez la musique, les effets sonores et le volume des doublages, activez/désactivez les sous-titres ou changez la langue du jeu.

GAMEPLAY SETTINGS

Modifiez divers paramètres relatifs à la jouabilité, dont l'aspect du réticule, la sensibilité de la visée, le suivi de la cible ou le positionnement automatique de la ligne de mire sur les ennemis. Vous pouvez également activer/désactiver les conseils, les vibrations et les commandes inversées.

GRAPHIC SETTINGS

Réglez la luminosité et la bordure de l'écran.

CONFIGURE CONTROLS

Conservez les paramètres par défaut ou choisissez la configuration Southpaw (gaucher), Swapped ou Southpaw-Swapped.

CAMPAGNE



Une fois le menu principal affiché, appuyez sur le bouton Campaigns pour accéder à l'écran Campaigns. D'ici, vous pouvez commencer une nouvelle campagne, poursuivre l'aventure ou supprimer une partie déjà commencée.

COMMANDES DU JEU

COMMANDES PRINCIPALES

ACTION	TOUCHES
Déplacements/ Déplacements latéraux	WASD, touches fléchées
Regarder	Souris
Sprinter	Maintenir Maj gauche
Se mettre à couvert/ Déplacements à couvert (contextuel)	Maj gauche
Déplacements spéciaux à couvert (contextuel)	V
Roulade d'esquive	C
Viser	MAINTENIR clic droit
Tirer	Clic gauche (MAINTENIR pour armes automatiques)
Zoom (armes spécifiques)	clic du milieu (en visant)
Recharger	R
Parcourir les armes	Molette de la souris, Q
Grenades	MAINTENIR G, clic gauche pour lancer
Corps à corps	F
Battle Focus	Barre d'espace
Donner ordre de se déplacer/d'attaquer	F1 (MAINTENIR pour viser avec précision)
Ordonner de revenir/ suivre	F2
Ordonner de réanimer (lorsqu'à terre)	F2
Utiliser/Interagir	E
Regarder le PI (contextuel)	F5

ACTION	TOUCHES
Afficher le marqueur d'objectifs	F5
Afficher l'écran d'objectif	0
Pause	Échap

BATTLE FOCUS (COMMANDES)

Sélectionner les agents	Souris, ASD, touches fléchées
Sélectionner ordre	Souris, 1-6
Choisir/confirmer ordre	Clic gauche, barre espace, Entrée
Parcourir les cibles (en mode Visée)	A et D, flèches gauche et droite
Retour/Annuler l'ordre	Rappel arrière, clic droit
Donner des ordres et sortir	Barre d'espace
Annuler les ordres et sortir	Rappel arrière
Infos sur l'ordre mis en surbrillance	Maintenir C
Balayage	Maintenir F
Activer regard	Maintenir clic droit

CONVERSATIONS

Sélectionner	Souris, WASD, touches fléchées
Choisir la sélection	Clic gauche, barre espace, Entrée
Ignorer la réplique	Rappel arrière, clic droit, MAJ gauche

1 **MENU/INVITES**

2

Sélectionner	Souris, WASD, touches fléchées
Choisir la sélection	Clic gauche, barre espace, Entrée
Retour	Rappel arrière, Échap, clic droit
Annuler/Sortir	Rappel arrière, Échap
Faire défiler	Molette de la souris
Parcourir les onglets	Q et E, PgUp et PgDown
Parcourir les pages	C et V, Home et Fin

3
4
5
6
7
8

9 **SCÈNES CINÉMATIQUES**

10

Passer	Rappel arrière, barre espace
--------	---------------------------------

11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

ATH



1. RÉTICULE

Un réticule de visée est affiché au centre de l'écran lorsque vous visez ou êtes à couvert.

2. OBJECTIF

Objectif suivant de la mission sélectionnée.

3. MUNITIONS

Arme dont vous êtes équipé, nombre de balles dans le chargeur, nombre total de munitions disponibles pour ce type d'arme, et nombre de grenades.

4. GRADE

Grade actuel d'un agent.

5. BARRE DE PROGRESSION

Jauge représentant la progression d'un agent vers le grade suivant.

6. SANTÉ

Chaque barre rouge représente la santé d'un agent. Tant qu'elle n'est pas complètement drainée, elle se régénère progressivement. Un agent perd connaissance quand sa barre de santé est vide.

7. ACTION/COMMANDE

Compétences auxquelles l'agent a accès, et ordre ou objectif en cours. Quand un agent a reçu l'ordre d'utiliser une compétence, les icônes affichées sous la barre représentent la durée de recharge de cette compétence.

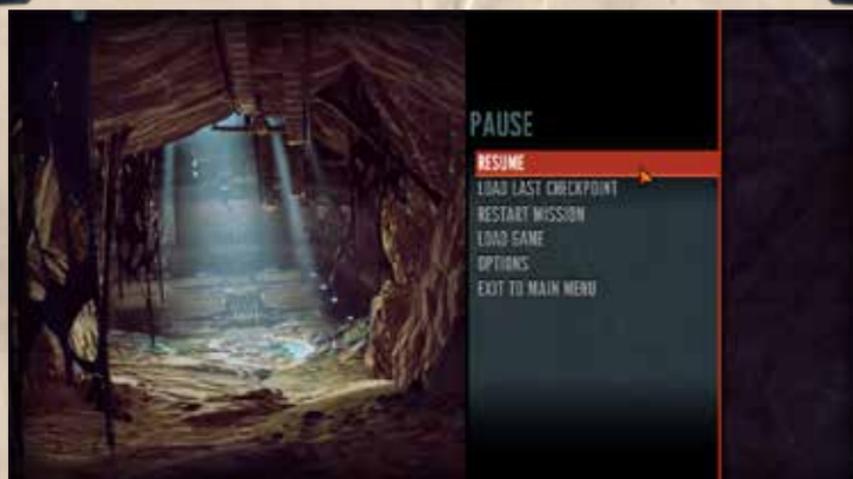
8. SANTÉ DE L'ENNEMI

Barre rouge affichée au-dessus de la cible. Quand un adversaire est équipé d'un bouclier ou d'une armure, un indicateur supplémentaire s'affiche (par ex. : une barre bleue). Vous devez alors infliger suffisamment de dégâts pour « vider » la barre de bouclier/d'armure avant de pouvoir vous attaquer à sa barre de santé.

9. ORDRES RAPIDES

Utilisez F1 et F2 pour donner des ordres à la volée. Appuyez sur F1 pour ordonner à votre escouade de se déplacer vers un lieu spécifique ou d'attaquer une cible balisée. Appuyez sur F2 pour que vos agents se regroupent autour de Carter. Appuyez sur F5 pour afficher votre objectif actuel.

MENUS D'INTERFACE



MENU DE PAUSE

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

RESUME

Quitter le menu de pause et reprendre la partie.

RELOAD LAST CHECKPOINT

Recommencer la mission actuelle à partir du dernier point de contrôle.

LOAD GAME

Charger une partie préalablement sauvegardée.

RESTART MISSION

Recommencer la mission actuelle.

OPTIONS

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

QUIT GAME

Quitter la partie et revenir au menu principal.

MENU DES OBJECTIFS



Appuyez sur 0 pendant la partie pour accéder à la liste de tous les objectifs (actuels et accomplis). Ce menu vous permet également d'afficher l'écran de l'escouade ou de consulter les missions et opérations secondaires disponibles dans la zone.

OBJETS

MUNITIONS ET ARMES

Carter trouvera tout un arsenal sur le champ de bataille. Il pourra également récupérer l'équipement des ennemis abattus. Toutefois, d'après le Dr Dresner, certaines armes disposent d'une empreinte biologique et se désintègrent lorsque les adversaires les lâchent.

CAISSES DE RÉAPPROVISIONNEMENT

Les soldats de XCOM ont parachuté des caisses de réapprovisionnement sur les lieux des missions. Carter peut ainsi faire le plein de munitions et d'armes, faire monter en grade ses agents et modifier son escouade. Lorsque vous quitter l'interface de la caisse, le jeu se sauvegarde

1 automatiquement. Libre à vous d'utiliser ces
2 caisses pour améliorer votre équipe ou la
réorganiser en fonction de l'opération.

3 AUTRES OBJETS

4 Au fil de leurs missions, Carter et son escouade
5 découvriront divers objets susceptibles de les
6 aider. Les sacs à dos contiennent des stimulants
7 qui peuvent améliorer les statistiques de
8 l'équipe. Vous pouvez vous en équiper à partir
9 des écrans « Mission Launch » et « Mid-Mission
Resupply ». Carter peut également trouver des
documents, photos et autres qui fourniront
des renseignements sur l'opération en cours ou
l'activité des extraterrestres au sein de la zone.

10 L'ESCOUADE XCOM

11 Lors des échauffourées avec les extraterrestres,
12 il est crucial que l'agent Carter et son équipe
13 se mettent à couvert. Savoir coordonner vos
14 attaques pour déloger l'ennemi peut faire toute
15 la différence entre la victoire et une défaite
16 cuisante. Appuyez sur Maj pour vous plaquer contre
un abri et sur V pour longer un angle de mur tout
en restant à couvert. Maintenez le bouton droit
de la souris pour jeter un coup d'œil rapide et
viser, puis appuyez sur le bouton gauche de la
souris pour tirer.

17 SANTÉ DE L'ÉQUIPE

18 Un agent perd connaissance lorsque sa jauge de
19 santé est complètement drainée. Pour le réanimer,
20 positionnez Carter à proximité de l'homme à terre
21 et appuyez sur R, ou ordonnez à un autre membre
22 de votre escouade de s'en charger. Si personne ne
lui vient en aide, il succombera à ses blessures
et ne pourra pas participer aux missions suivantes
(REMARQUE : en difficulté « Commander », tout
agent réanimé devra attendre la fin du combat
pour être de nouveau opérationnel).

BATTLE FOCUS

Appuyez sur la barre d'espacement pour activer le « Battle Focus ». Ce mode ralentit l'action et donne à Carter le temps d'élaborer une stratégie. Il peut ainsi positionner les membres de son équipe et leur ordonner de faire appel à des compétences spéciales, ou encore accéder à la fonction « Scan ». N'hésitez pas à utiliser le « Battle Focus » en plein combat pour obtenir un avantage tactique, mettre en œuvre un plan offensif et affirmer votre supériorité sur le champ de bataille.

MENU CIRCULAIRE DES COMMANDES

Après avoir activé le « Battle Focus », utilisez la souris pour mettre en surbrillance la compétence d'un agent (remarque : chaque membre de l'escouade est accessible depuis le menu circulaire). Choisissez un ordre, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris afin de le transmettre à l'agent souhaité. Pour utiliser certaines compétences ou commandes, votre homme doit tout d'abord sélectionner une cible. Attention : certains ennemis ne peuvent pas être ciblés (dans ce cas, un message vous en avertira). Chaque ordre que Carter donne est placé dans une « file d'attente ». Appuyez de nouveau sur la barre d'espacement pour désactiver le « Battle Focus ». Le combat reprend et les agents exécutent leurs ordres en temps réel. Après avoir utilisé les compétences spéciales (autres que Déplacer, Attaquer ou Réanimer), vous devez attendre quelques instants avant de pouvoir y accéder à nouveau (les durées de recharge sont affichées sous la barre de santé de l'agent dans l'ATH de combat principal).

SCAN

En mode « Battle Focus », maintenez F pour scanner le champ de bataille et obtenir des

renseignements sur la cible sélectionnée.

MINI-CARTE

En mode « Battle Focus », une carte est affichée dans le coin supérieur gauche. Reportez-vous-y pour obtenir une vue globale de la zone.

CARRÉ ROUGE : représente un ennemi

CERCLE BLEU : permet de localiser un agent

FLÈCHE BLEUE : permet de localiser Carter et de connaître la direction dans laquelle il se dirige.

ICÔNE D'OBJECTIF : si l'objectif est en dehors de la zone couverte par le radar, il s'affiche sous la forme d'une flèche jaune. S'il se trouve à proximité, il est représenté par un cercle orange.

ICÔNE DE QUÊTES SECONDAIRES : Personnages avec quête secondaire.

CONVERSATIONS

Dans le QG de XCOM ou sur le terrain, parler aux officiers ou aux civils révélera des missions ou des objectifs supplémentaires. Pendant une conversation, sélectionnez une réplique à l'aide de la souris et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour la valider. Remarque : vos choix influenceront sur le cours de l'histoire.

QG DE XCOM



La base souterraine de XCOM est le dernier bastion entre l'humanité et l'anéantissement total. Entre les missions, vous pouvez recruter des agents, choisir votre arsenal et des compétences spéciales, passer en revue les opérations secondaires ou encore partir sur le terrain.

CONSOLE DE RECRUTEMENT DES AGENTS

Grâce à ce système informatique, vous pouvez recruter/congédier des agents, et gérer leurs compétences ainsi que leurs optimisations. Vos hommes gagnent de l'expérience en effectuant des actions ou en abattant des ennemis. Au fur et à mesure de leur progression, ils montent en grade et ont accès à des capacités inédites que vous pouvez faire évoluer depuis votre base ou via les caisses de réapprovisionnement. Utilisez également la console pour parcourir les listes d'agents disponibles ou engager de nouveaux membres si la mission en cours l'exige. Quand un de vos hommes meurt sur le terrain, son nom figurera sur le mur commémoratif.



10
11

ARMURERIE

12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

De retour au QG de XCOM, Carter peut se rendre au stand de tir de l'armurerie pour y tester les armes obtenues sur le terrain.

TYPES D'AGENTS



Au cours des opérations sur le terrain, Carter est accompagné de deux collègues. Bien que les extraterrestres soient en surnombre et possèdent une technologie supérieure, les unités d'élite de XCOM peuvent travailler de concert pour égaliser les chances. Savoir exploiter les quatre classes d'agents tout au long de la campagne est la clé de la victoire.

COMMANDO

Agressif, surentraîné et équipé d'un arsenal dévastateur, le commando est le premier arrivé sur le champ de bataille et le dernier parti. Son rôle est de créer une diversion pour que l'ennemi ne s'attaque pas aux agents les plus vulnérables.

SOUTIEN

Chargé d'optimiser les compétences des membres de l'escouade et d'affaiblir les défenses de l'ennemi, l'agent de soutien possède un équipement et des capacités qui peuvent inverser le cours de la bataille.

RECONNAISSANCE

Expert en infiltration, subversion et extraction d'informations, l'agent de reconnaissance est également un excellent tireur d'élite. Utilisez sa maîtrise de la furtivité pour contourner l'ennemi et l'attaquer à distance.

INGÉNIEUR

Spécialisé en technologie dernier cri, l'ingénieur déploie un arsenal high-tech pour prêter main-forte à son escouade. Véritables pierres angulaires de toute stratégie offensive, ses compétences et son équipement permettent de déloger un ennemi retranché ou même d'utiliser les armes des adversaires contre eux-mêmes.

MENU D'ENTRAÎNEMENT DES AGENTS

Sélectionnez un agent pour ouvrir le menu d'entraînement. Vous pourrez alors personnaliser l'équipement de vos hommes, ainsi que leurs compétences, leurs atouts et d'autres attributs.

AGENT OVERVIEW

Permet d'afficher le grade de l'agent, sa santé totale et l'expérience qu'il a accumulée sur le terrain.

EQUIPMENT

Permet d'accéder à votre arsenal et à des sacs à dos afin d'en équiper vos agents. Récupérez des armes et des technologies sur le champ de bataille pour élargir vos choix tactiques.

ABILITIES

Affiche les diverses compétences que l'agent a apprises en accumulant de l'expérience. Plus son grade est élevé, plus le nombre de capacités disponibles augmente. Arrivé à un certain stade, tout agent doit choisir entre plusieurs talents spécifiques. Avertissement : les compétences d'un agent influent grandement sur son rôle au sein de l'escouade!

PERKS

À mesure que vos hommes montent en grade, vous êtes invité à choisir entre plusieurs optimisations qui permettent d'améliorer leurs compétences. Avertissement : ces optimisations peuvent changer le rôle d'un agent sur le terrain!

OPÉRATIONS

À partir d'ici, Carter peut accéder à la console de sélection des missions, où est affichée une carte des États-Unis regroupant les opérations en cours et les renseignements glanés sur le front. Utilisez ce terminal pour choisir des opérations principales et secondaires, ou envoyer vos agents en mission.

NEWS FROM THE FRONT/INTELLIGENCE FROM THE FRONT

Sélectionnez les points sur la carte pour consulter divers rapports provenant des quatre coins du pays.

MAJOR OPERATIONS

Missions que le directeur de XCOM considère comme prioritaires et susceptibles d'influencer l'issue de la guerre. Ces opérations permettent également de faire progresser la campagne et l'intrigue.

MINOR OPERATIONS

Les extraterrestres ont été aperçus dans différentes villes des États-Unis. Le directeur a dépêché des équipes sur place pour enquêter. Ce type d'opération fournit de l'expérience et des récompenses supplémentaires.

MISSIONS ANNEXES

Quand des agents en service sont en poste au QG, Carter peut leur confier des missions pour qu'ils puissent continuer à progresser et à monter en grade au cours de la campagne. Vous pouvez envoyer plusieurs agents effectuer une même opération pour en garantir l'issue positive, mais soyez prudent : les hommes en mission ne seront pas disponibles pour vous accompagner sur le terrain.

GARANTIE LIMITÉE DE 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.2kgames.com/usa. L'utilisation de ce Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

VOTRE EMPLOI DU PRÉSENT LOGICIEL EST SOUMIS À LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ET À L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « L'ACCORD ») AINSI QU'ÀUX TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUTS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES (S) MANUELS(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DES LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVREURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »).

L. LICENCE

LICENCE. Sous réserve 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 (sauf stipulation contraire). Vos droits acquis sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expire à la date de disposition du Logiciel ou à la réalisation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de contournement des protections utilisées par le Logiciel. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez dans le présent document qu'aucun 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. Tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Accord 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, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

CONDITIONS DE LA LICENCE. Vous acceptez de ne pas :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- 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 ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution 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) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur 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 ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; 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 de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

Vous pouvez cependant transférer le Logiciel complet ainsi que sa documentation de manière permanente vers 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. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé.

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, 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 du contenu en ligne, seule une copie de ce Logiciel peut y avoir accès à la fois (à moins que la documentation du Logiciel n'accorde d'autres droits). Des termes et des conditions de licence additionnels peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement 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, ainsi qu'au téléchargement des patches et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou circonvier de tels 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 des vidéos des séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord sous licence avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence 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, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les lois sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause 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 d'autres fonctionnalités. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adéquate et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, incluant mais ne se limitant pas aux services du Donneur 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, ce qui se fait en partie ou dans leur intégralité.

IL 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 c'est applicable) pour le transfert de toutes données depuis le Donneur de Licence et ses filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E. Si vous utilisez des services fonctionnels du jeu, vous utilisez le présent Logiciel, le Donneur de licence peut recueillir des informations des fabricants du matériel ou des plates-formes hérités 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 du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de divers services fonctionnels du 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.

1 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 ainsi, vous ne devez pas utiliser le présent Logiciel.

2 **III. GARANTIE**

3 **GARANTIE LIMITÉE :** Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et 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 répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera 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 peut constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

4 Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

5 Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

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

7 **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 CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES ET INTÉRÊTS POUR BLESSURES CORPORELLES, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DE CES DOMMAGES. LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE NE DÉPASSE PAS LE PRIX RÉEL PAYÉ POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.**

8 **CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE 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 LIMITATION DE RESPONSABILITÉ NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION À L'AUTRE.**

9 **RÉSILIATION** Le présent Accord est automatiquement résilié si vous ne respectez pas les présentes conditions générales. Dans ce cas, vous devez détruire toutes les copies du Logiciel et tous ses composants. Vous pouvez également dénoncer le présent Accord en détruisant le Logiciel et toutes ses copies et reproductions et en effaçant et en éliminant définitivement le Logiciel de tout serveur client ou ordinateur sur lequel il a été installé.

10 **DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN.**

11 Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessus.

12 **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 l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

13 **INDEMNISATION.** Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

14 **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. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

15 **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 dudit Etat, hormis disposition fédérale contraire. À 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 d'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 autorisé par la loi fédérale ou celle de 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 n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

16 **SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES À LA PRÉSENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT :**

17 **TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.**