

CONFIGURATION REQUISE

MINIMUM :

Système d'exploitation : Windows® Vista SP2/7/8

Processeur : Intel Core 2 Duo à 1,8 GHz ou AMD Athlon X2 64 à 2 GHz

RAM : 2 Go

Lecteur de DVD-ROM : Nécessaire pour une installation par disque

Disque dur : au moins 13 Go libres

Carte graphique : ATI HD3650 de 256 Mo ou supérieure, nVidia 8800 GT 256 Mo ou supérieure, ou carte graphique intégrée Intel HD 3000 ou supérieure

Carte son : compatible DirectX 9.0c

DirectX : version 11

RECOMMANDÉE

Système d'exploitation : Windows® Vista SP2/7/8

Processeur : Quad Core à 1,8 GHz

RAM : 4 Go

Disque dur : au moins 13 Go libres

Carte graphique : Série AMD HD5000 ou supérieure (ou série ATI R9 pour la compatibilité Mantle), série nVidia GT400 ou supérieure, ou Intel IvyBridge ou puce graphique intégrée supérieure

Carte son : compatible DirectX 9.0c

DirectX : version 11, ou Mantle (avec carte graphique compatible)

AUTRES CONDITIONS REQUISES :

L'installation initiale nécessite une connexion momentanée à Internet pour permettre l'authentification à Steam. L'installation des logiciels suivants est requise (et incluse dans le jeu) : Steam Client, Microsoft Visual C++2012 Runtime Libraries et Microsoft DirectX.

Nécessite Sid Meier's Civilization: Beyond Earth pour jouer

INSTALLATION

Si vous avez fait l'acquisition d'un exemplaire physique de Civilization: Beyond Earth – Rising Tide, insérez le DVD-ROM dans votre lecteur. Vous serez amené à choisir votre langue et pourrez ensuite installer le jeu. Lors du processus d'installation, il vous sera demandé d'installer Steam s'il n'est pas déjà installé, puis de vous connecter à votre compte Steam. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation. Veuillez noter que vous devez être connecté à Internet lors de cette phase d'installation initiale. Lorsque votre code produit vous sera demandé, veuillez entrer le code situé au dos du manuel, ou fourni par votre revendeur.

ASSISTANCE PRODUIT :

Vous pouvez trouver les dernières informations techniques d'assistance ainsi que des FAQs à jour sur le site suivant : support.2k.com

DIPLOMATIE

Rising Tide apporte un tout nouveau système de diplomatie à Beyond Earth, permettant un meilleur contrôle et une meilleure vision du paysage politique du monde. Ce système s'appuie sur l'établissement de nouveaux traits de personnalité pour chaque dirigeant, personnalisables à chaque partie. Ils offrent non seulement des moyens d'améliorer votre propre civilisation, mais ils modifient la façon dont les autres dirigeants interagissent et vous répondront. Grâce à la nouvelle devise appelée capital diplomatique, vous pourrez agir sur les changements dans les relations diplomatiques, conclure des accords, acheter des bâtiments, des unités et plus encore.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Les traits de personnalité sont des caractéristiques des dirigeants, divisés en quatre catégories et assumant trois fonctions. Les traits de personnalité octroient un bonus au joueur qui les possède, et fournissent des accords que les autres joueurs peuvent acheter. Les traits de personnalité orientent également le comportement des joueurs IA. Les joueurs peuvent modifier ou améliorer leurs traits de personnalité au cours du jeu en dépensant du capital diplomatique.

Les quatre types de traits de personnalité sont :

Caractère - Compétences uniques spécifiques au dirigeant qui les possède. Elles sont permanentes et ne peuvent être ni modifiées ni échangées.

Politique - Affecte des éléments comme la science, la population et la culture.

Domestique - En lien avec les bâtiments, les améliorations et la production.

Militaire - Améliore votre armée, vos stratégies militaires et vos compétences en combat.

ACCORDS

Chaque trait de personnalité est associé à un certain nombre d'accords. Ces accords peuvent être activés par les autres dirigeants en échange de capital diplomatique pour obtenir des bénéfices de l'accord. Un accord a un coût d'activation en capital diplomatique, ainsi qu'un coût par tour. Les accords doivent aussi répondre à des conditions relationnelles avant de pouvoir être activés. L'amélioration des relations entre deux dirigeants améliore également l'efficacité de l'accord.

CONVERSATIONS

Les conversations sont des interactions avec d'autres joueurs. Elles incluent le fait de conclure des accords et les changements diplomatiques relationnels. Les conversations comportent aussi de courts communiqués des autres dirigeants, affichés sous forme de petits messages en cours de jeu, et des confrontations, affichées sous forme d'interactions en plein écran. Ces deux derniers éléments interviennent en réponse aux actions des joueurs.

PEUR ET RESPECT

Peur et respect représentent ce qu'un joueur IA ressent vis-à-vis d'un autre joueur et conditionne la façon dont le joueur IA se comporte pendant le jeu. La peur est déterminée par la différence de puissance entre les deux joueurs, en termes militaire, économique, culturel ou technologique. Le respect symbolise à quel point un joueur IA apprécie un autre joueur et approuve ses actions passées et présentes. Ce sont les traits de personnalité qui conditionnent le fait d'apprécier ou non un autre joueur.

COMMUNIQUÉS

Les communiqués sont des messages diplomatiques envoyés par un dirigeant pour commenter les activités d'un autre dirigeant. Les traits de personnalité de chaque dirigeant déterminent le type d'activités dont il se soucie. Quand une autre colonie fait preuve de force ou de faiblesse dans un domaine correspondant aux traits de personnalité d'un dirigeant, celui-ci envoie un communiqué à ce sujet en indiquant son approbation ou sa désapprobation, y compris le respect gagné ou perdu en conséquence. Les communiqués peuvent être envoyés fréquemment, et les messages manqués sont disponibles dans le journal des communiqués.

CAPITAL DIPLOMATIQUE

Le capital diplomatique est une devise politique mesurant la puissance diplomatique d'un joueur. Le capital s'obtient grâce aux bâtiments, aux traits, ou lorsque d'autres joueurs achètent des accords. Le capital diplomatique peut servir à conclure des accords avec d'autres joueurs, améliorer ou modifier les traits de personnalité, ou modifier votre niveau relationnel avec un autre joueur.

RELATIONS DIPLOMATIQUES

Les relations diplomatiques représentent l'état des affaires courantes entre les civilisations, chacune ayant des conditions de peur et de respect spécifiques. Chaque niveau relationnel aura un impact sur les actions pouvant être entreprises, les avantages des accords, les capacités commerciales entre les deux sponsors et les réactions des dirigeants.

Les niveaux sont :

Allié - Les alliances sont le plus haut niveau relationnel et représentent l'amitié la plus élevée avec une autre colonie. Tous les joueurs d'une alliance participent automatiquement aux guerres déclarées par ou contre leurs alliés. De plus, les alliés ouvrent leurs frontières respectives, accèdent aux accords les plus puissants et les plus lucratifs, et bénéficient d'un maximum de 3 ressources stratégiques par route commerciale internationale.

Coopératif - Coopératif est le premier niveau relationnel représentatif d'une amitié entre colonies. À ce niveau, les deux côtés ouvrent leurs frontières respectives, accèdent aux accords les plus puissants et les plus lucratifs, et bénéficient d'une ressource stratégique par route commerciale internationale.

Neutre - Neutre est le niveau relationnel par défaut et ne représente ni amitié, ni hostilité entre colonies. Au niveau neutre, les deux camps peuvent échanger des accords et des routes commerciales internationales, mais ne reçoivent aucun autre avantage ou capacité.

Sanctionné - Sanctionné est le niveau relationnel le plus bas et le statut le plus hostile en dehors de la guerre. Au niveau sanction, aucun des joueurs ne peut conclure d'accord avec l'autre dirigeant, ni établir de route commerciale entre leurs villes.

En guerre - Les deux camps ne peuvent en aucune façon négocier diplomatiquement avec l'autre, sauf pour établir la paix.

ÉCHANGES COMMERCIAUX

Même si vous n'avez pas accès à toutes les ressources stratégiques à l'intérieur de vos frontières, vous pouvez les obtenir via des routes commerciales. Si une autre colonie dispose d'un surplus d'une ressource stratégique, établir une route commerciale internationale vers l'une de ses villes créera des copies de cette ressource pour votre colonie. Vous devez au moins être en coopération avec cette colonie pour que l'échange de ressources soit possible. En coopération, jusqu'à 1 unité de la ressource peut être échangée par route commerciale. En cas d'alliance, jusqu'à 3 unités peuvent être échangées. Vous ne pouvez jamais gagner plus d'unités d'une même ressource que ce que l'autre colonie a en surplus. Les ressources basiques ne sont pas stockées par les colonies et ne peuvent pas être échangées.

SCORE DE GUERRE

Lorsque deux joueurs entrent en guerre, leurs progression et avantage dans cette guerre sont représentés par leur score de guerre. Le score d'un joueur augmente chaque fois qu'il remporte une victoire contre son adversaire, soit en tuant l'une de ses unités, soit en prenant le contrôle d'une de ses villes. La différence entre ces deux scores permet de savoir si la guerre est équilibrée, ou si l'un des deux camps prend l'avantage ou le perd. Elle influe également sur les conditions du traité de paix, et notamment sur tout butin éventuel cédé par le perdant au vainqueur. Vous pouvez connaître votre score et celui de votre ennemi à tout moment en temps de guerre : il est affiché sur le portail diplomatique lorsque vous consultez la page de votre adversaire.

PAIX

Lorsque vous êtes en guerre, vous pouvez négocier un traité de paix via le portail diplomatique. Les conditions du traité sont sélectionnées automatiquement en fonction de l'avancement de la guerre, représenté par le score de guerre des deux camps. Ces conditions peuvent représenter un "statu quo ante bellum", c'est-à-dire un traité sans vainqueur ni perdant, ou offrir un butin de guerre au vainqueur, par exemple en forçant la capitulation de certaines villes. Même si ces conditions vous semblent acceptables et que vous proposez la paix, votre adversaire est en droit de refuser, auquel cas la guerre continuera.

LIBÉRATION

Lorsque vous capturez une unité ou une ville, vous avez la possibilité d'en rendre le contrôle à son propriétaire originel. Si un joueur libère ainsi les villes ou les unités civiles d'un autre en temps de guerre, son action pourra avoir un impact positif sur le respect que lui porte cet autre joueur, voire améliorer la relation diplomatique qu'entretiennent les deux parties.

CONFRONTATIONS

Plusieurs activités agressives peuvent amener à une confrontation avec un autre dirigeant :

Déploiement militaire agressif : Si vous rassemblez vos troupes ou les stationnez (en les retranchant pour 5 tours et plus) sur ou à l'intérieur des frontières d'une autre colonie, ou si vous déployez des satellites militaires ou d'espionnage au-dessus du territoire d'une autre colonie, les relations que vous entretenez avec elle se dégraderont, pour parfois mener jusqu'à une confrontation.

Expansion agressive: Si vous établissez des avant-postes qui empiètent sur le territoire d'une autre colonie, vos relations se dégraderont. Par défaut, un avant-poste agressif est un avant-poste dont la zone de travail, après conversion en ville, touche les frontières d'une autre colonie. La personnalité de chaque dirigeant peut être plus ou moins sensible aux activités d'expansion, qui pourront parfois mener à une confrontation.

Opérations secrètes agressives : Si vous êtes découvert alors que vous tentez d'organiser des opérations secrètes nuisibles dans la ville d'une autre colonie, vos relations se dégraderont en fonction de la sévérité de l'opération, de sa réussite ou de son échec, et des opérations secrètes agressives potentiellement menées par le passé par cette colonie, envers vous ou tout autre rival. Ces opérations secrètes agressives incluent : le siphonnage d'énergie, le vol de science ou de technologie, le recrutement de transfuges, les bombes radiologiques / frappes colossales / piratages de satellites (opérations secrètes liées aux affinités). Ce type d'activités peut mener à une confrontation.

Agression d'une station alliée : Si vous attaquez ou détruisez une station avec laquelle une autre colonie faisait des échanges, cela aura un impact négatif sur vos relations. La dégradation sera proportionnelle au niveau de la station et à la durée des relations qu'elle entretenait avec cette autre colonie. Cette activité peut mener à une confrontation.

VILLES AQUATIQUES

Sur cette nouvelle planète, vous pouvez choisir d'installer votre colonie ou de fonder de nouveaux avant-postes sur n'importe quelle case d'eau peu profonde. Les villes aquatiques ne voient pas leurs frontières s'étendre avec la culture, comme leurs homologues terrestres ; pour agrandir leur territoire, elles doivent se déplacer sur l'océan.

DÉPLACER DES VILLES AQUATIQUES

Comme les villes aquatiques ne voient pas leurs frontières s'étendre avec la culture, l'extension de vos frontières repose sur le déplacement de votre ville ou l'achat de cases. Pour déplacer une ville aquatique, sélectionnez le projet Déplacer la ville dans la liste de production de la ville, puis la case d'arrivée souhaitée. Une fois le projet terminé, la ville se déplacera sur la case choisie. Bien que traverser une case fasse disparaître ses aménagements, vous prendrez ainsi le contrôle de toutes les cases adjacentes à votre nouvelle position, sans perdre celui des précédentes. Ce nouveau territoire pourra alors être exploité à son tour par la ville et aménagé par ses ouvriers.

Il y a certaines restrictions sur la façon dont les villes aquatiques peuvent se déplacer :

- Vous ne pouvez vous déplacer que vers une case adjacente.
- La case doit être en eau peu profonde (zone côtière) tant que vous n'avez pas découvert l'étude planétaire.
- Vous ne pouvez pas vous placer à moins de trois cases d'une autre ville ou d'un avant-poste.
- Vous ne pouvez pas vous placer sur une station ou une merveille planétaire.

VILLES AQUATIQUES ET VILLES TERRESTRES

En plus de pouvoir accéder à de nouvelles ressources et à des bâtiments exclusifs, et d'avoir à faire face à des formes de vies extraterrestres différentes, les villes aquatiques ont également des statistiques différentes par rapport aux villes terrestres :

- Capacités défensives inférieures
- Production d'insalubrité inférieure
- Construction d'unités navales deux fois plus rapide, unités terrestres deux fois moins rapide
- Reçoivent 50 % de rendement en plus des routes commerciales

AFFINITÉS HYBRIDES

En plus des avantages et des unités et bâtiments exclusifs que vous recevez en progressant dans une affinité donnée, vous pouvez également débloquer des bonus spéciaux en possédant des niveaux pour deux affinités à la fois. Ces bonus hybrides incluent des compétences et des unités militaires uniques. Chaque paire d'affinités produit une série différente d'avantages, dont la puissance augmente avec le niveau des deux affinités concernées.

SUPRÉMATIE-PURETÉ

L'affinité hybride suprématie-pureté croit au développement de l'humanité dans une forme pure, soutenue et immunisée par des technologies puissantes et intentionnellement asservissantes. Là où d'autres affinités cherchent à modifier l'humanité par des ajouts extraterrestres ou mécaniques, cet hybride cherche à conserver l'essentiel de son humanité en construisant des entités séparées conçues pour servir et augmenter les capacités de ses supérieurs humains.

Les unités de l'hybride suprématie-pureté développent une relation "maître et serviteur" entre les contrôleurs humains et les adjudants robotiques. L'intégration élaborée d'une volonté humaine dans des serveurs robotisés permet à cet hybride de déployer des unités d'une puissance et d'une agilité surprenantes, entraînant des guerres dévastatrices avec un minimum de pertes humaines.

PURETÉ ET HARMONIE

L'affinité hybride alliant pureté et harmonie croit en l'amélioration et en l'évolution de l'idéal humain, acquis grâce aux leçons et aux ressources du monde extraterrestre. Ils cherchent à utiliser les avantages des formes de vie et des génomes extraterrestres non pas pour rendre les humains plus extraterrestres, mais pour en faire des super-humains : en meilleure santé, plus rapides, plus forts et plus intelligents que de simples humains ou extraterrestres.

L'apparence de l'unité pureté et harmonie représente cet idéal de la forme humaine améliorée. Leurs unités se concentrent sur les modifications génétiques pour augmenter ou étendre leurs traits humains, en améliorant leurs soldats par des moyens génétiques tout en conservant leur parenté fondamentale avec l'humanité.

HARMONIE-SUPRÉMATIE

L'affinité hybride harmonie-suprématie cherche à améliorer l'humanité en mêlant les avantages principaux de la génétique et de la mécanique. Là où d'autres affinités préfèrent se spécialiser, cet hybride adopte la diversité et la coexistence pour réaliser cette puissante combinaison. Cela a pour résultat les changements les plus radicaux en termes d'apparences et de capacités chez ses soldats et ses citoyens.

Les unités de l'affinité hybride harmonie-suprématie combinent l'adaptabilité de la vie extraterrestre naturelle et la force de la robotique avancée. Les unités sont souvent robotiques à la base, mais pourvues d'avantages et de capacités organiques tirés du monde extraterrestre.

SPLENDEURS

Les splendeurs sont des repères immenses et très puissants qui font partie du terrain de la planète. Chaque splendeur est unique et associée au biome de la planète. Une fois qu'une colonie découvre une splendeur, toutes les colonies de la partie apprennent son emplacement et reçoivent une quête spéciale. Pour la mener à bien, elles doivent envoyer des unités explorer des sites plus restreints et réaliser des actions spécifiques une fois sur place. Une fois qu'une des colonies termine la quête liée à la splendeur, elle peut profiter de ses capacités spéciales jusqu'à la fin de la partie. Chaque splendeur est différente et leurs effets peuvent renverser le cours du jeu.

GLACIAL

Ancienne structure extraterrestre

Récompense de quête : Ressources géothermiques pour chaque structure extraterrestre située à l'intérieur de votre territoire

PRIMORDIAL

Cratère météoritique géant

Récompense de quête : Augmentation de la production pendant un nombre de tours déterminé et limité

LUXURIANT

Squelette d'extraterrestre monstrueux

Récompense de quête : Toutes les unités militaires gagnent la compétence Maîtriser extraterrestre

FONGIQUE

Mycète colossal

Récompense de quête : Augmentation du rendement en nourriture des cases situées près de spécimens fongiques réveillés et nourriture conservée après croissance de la ville.

ARIDE

Ancienne métropole extraterrestre

Récompense de quête : Augmentation de la force militaire basée sur la santé de la colonie

EAU

Maître-esprit d'hydracorail

Récompense de quête : Visibilité des formations d'hydracoraux en pleine maturité, et les cases avec de l'hydracorail peuvent être exploitées par des citoyens.

ARTEFACTS

Les artefacts sont des objets de valeur que vous pourrez trouver à différents endroits de la planète. Il existe trois types d'artefacts : ceux du monde extraterrestre, des Progéniteurs ou de la Terre ancestrale. Les artefacts du monde extraterrestre se trouvent lors des expéditions sur les squelettes extraterrestres et dans les nids, ceux des Progéniteurs en explorant des ruines et des appareils des Progéniteurs, ceux de la Terre ancestrale se trouvent dans les nacelles de ressources, les colonies abandonnées et les épaves de vaisseaux du débarquement. Dès qu'un artefact est découvert, il est placé dans votre bibliothèque d'artefacts et peut servir individuellement ou être sauvegardé pour faire partie d'un ensemble.

RECHERCHES

Les artefacts peuvent être étudiés individuellement pour obtenir un bonus unique. Dans ce cas, l'artefact est démantelé, mais laisse à sa place une grande quantité d'une ou plusieurs ressources. Il peut être parfois plus avantageux de démanteler un artefact, plutôt que d'attendre de pouvoir l'utiliser avec un groupe.

En plus de pouvoir être démantelés un par un, les artefacts peuvent également être combinés par groupe de trois de façon à être étudiés ensemble et ainsi obtenir une récompense unique. En fonction du type des artefacts composant le groupe, la récompense peut être un bâtiment ou une merveille, à construire dans l'une de vos villes, ou un bonus permanent qui améliore votre colonie pour l'intégralité de la partie. Chaque groupe est différent et peut donc produire une récompense différente.

RÉCOMPENSES DE LA TERRE ANCESTRALE : BÂTIMENTS

Archives des voix du passé : Rendement augmenté en temps de guerre

Bains publics à xénomasse : Bonus de culture à chaque tour et unités soignées complètement dans cette ville

Stade de la frontière : Défense de ville augmentée, et promotion gratuite des unités militaires

Commandement de drones : Augmente le nombre de cases exploitables

Flèche de téléportation : Augmentation du rendement des routes commerciales intérieures

Observatoire omnispectral : Les unités orbitales sont créées plus vite. Leur portée de frappe orbitale augmente

RÉCOMPENSES DES PROGÉNITEURS : SPLENDEURS

Libre arbitre mécaniquement assisté : Les technologies coûtent moins de science

Fonderie de dallage : Les unités militaires sont créées plus vite

Complexe plieur de dimensions : Réduction de l'insalubrité de la population citadine

Politique quantique : Accélération de la vitesse d'acquisition des valeurs

Calcul temporel : Visibilité accrue pour toutes les unités

Banque de données relativiste : Moins de conspiration par tour dans toutes les villes

RÉCOMPENSES EXTRATERRESTRES : PROMOTIONS

Tir de contrebatterie : Nouvelle compétence de soutien des unités de siège qui diminue le niveau de défense de la cible pour le reste du tour

Chitine céleste : Augmente la puissance et la portée des unités aériennes

Ingénierie zygotique : Accélération de la croissance des avant-postes

Construction par projection : Augmentation de la vitesse de déplacement des ouvriers

Navigation par marées : Augmentation des défenses des unités navales contre les attaques à distance

Bouclier vaporeux : Augmentation des défenses pour les unités embarquées

Récompenses de catégorie mixte : Bonus de colonie

Visée par tesseract : Les obstacles de terrain ne gênent pas les attaques de vos villes

Perception d'âme : Accélération de la vitesse des opérations secrètes

Xénoanthropologie : Augmentation du taux de découverte des artefacts

Extrait anti-sommeil : Accélération de la vitesse de création des ouvriers

LIDAR à pénétration de sol : Accélération de la vitesse d'expédition

Habilité politique : Augmentation du gain en capital diplomatique

QUÊTES

Rising Tide ajoute plusieurs quêtes, ainsi que de nouvelles fonctionnalités de quêtes. Ces améliorations incluent de meilleurs tris de quête dans le journal des quêtes, des histoires en plusieurs parties qui regroupent plusieurs quêtes et des variations narratives pour toutes les quêtes de construction.

MERVEILLES

GYRE DE FARADAY

Tourbillon océanique généré artificiellement qui crée un électro-aimant de la taille d'une ville. Utilisé pour diminuer la maintenance énergétique d'une ville.

Technologie requise : Systèmes d'alimentation électrique

TARIÈRE BENTHIQUE

Une immense foreuse pour draguer en continu de vastes étendues du fond de mer. Utilisé pour augmenter la production des cases en eaux peu profondes.

Technologie requise : Servomachines

TORON PHOTIQUE

Réseau de lampes et de sources de chaleur qui imite la lumière du soleil pour générer de la photosynthèse à grande profondeur. Utilisé pour augmenter la science des cases en eaux peu profondes.

Technologie requise : Agriculture verticale

GUO PU YAOLAN

Un réseau de structures et de tunnels creusés dans les fonds marins et convertis pour le luxe et la contemplation. Utilisé pour réduire le coût de nouvelles valeurs.

Technologie requise : Cognition

MIROIR ABYSSAL

Une immense lentille capable d'altérer la densité et le déplacement de l'eau, pour aider au transfert des communications et des données. Utilisé pour dépasser la zone de couverture de l'unité orbitale.

Technologie requise : Géo-aménagement

AKKOROKAMUI

Un superorganisme créé par génie génétique qui se conduit comme une clinique vivante. Utilisé pour diminuer l'insalubrité de la population.

Technologie requise : Photosystèmes

BIOMES

Rising Tide apporte deux nouveaux biomes : Primordial et Glacial. Ils sont accompagnés d'un comportement et de statistiques extraterrestres personnalisés.

PRIMORDIAL

Un monde jeune au terrain volcanique et accidenté, abritant des formes de vie dynamiques, mais primitives.

Les extraterrestres réagissent plus rapidement, devenant hostiles ou amicaux plus vite. Ils sont aussi plus capricieux et éviteront plus volontiers les zones dangereuses.

GLACIAL

Un monde ancien recouvert de glaciers et de formes de vie discrètes, mais puissantes. Les extraterrestres se déplacent plus lentement, et sont plus lents de manière générale.

LUXURIANT

Un paysage tempéré et fertile, qui fourmille de formes de vie variées. Les nids génèrent de nouveaux extraterrestres plus rapidement et récupèrent plus vite, mais tous les extraterrestres ont une force réduite.

FONGIQUE

Un monde sombre et humide, rempli de champignons géants et de formes de vie délicates. Les extraterrestres guérissent plus vite dans les miasmes, et sont donc plus enclins à rester dans ces cases.

ARIDE

Un monde extrêmement lumineux, où règne une chaleur torride, au détriment des formes de vie. Les extraterrestres apparaissent moins souvent, mais ils sont nettement plus forts.

RESSOURCES ET AMÉNAGEMENTS

Les mers offrent désormais un panel de ressources plus varié et de nouveaux aménagements sont disponibles pour les récupérer. De plus, toutes les ressources stratégiques trouvées sur terre se trouvent désormais aussi sur les cases maritimes.

RESSOURCES

Monts hydrothermaux > Aménagements nécessaires pour y accéder : Puits marin

Coquillages > Aménagements nécessaires pour y accéder : Fond marin

Minéraux > Aménagements nécessaires pour y accéder : Mine

Plancton > Aménagements nécessaires pour y accéder : Pêcheurie

Chéloniens > Aménagements nécessaires pour y accéder : Pêcheurie

Œufs > Aménagements nécessaires pour y accéder : Fond marin

AMÉNAGEMENTS

Ferme aquatique

Ces fermes ont été développées pour faire pousser une grande variété de cultures flottantes. On en trouve beaucoup près des villes aquatiques.

Construction : n'importe quelle case aquatique

Générateur aquatique

La technologie des plateformes a été appliquée pour permettre au générateur standard d'être construit en toute sécurité sur l'eau et de fournir de l'énergie aux civilisations aquatiques.

Construction : n'importe quelle case aquatique

Fond marin

Ces habitats maritimes ont été développés pour encourager la croissance contrôlée et la récolte de vie aquatique extraterrestre, dans le but d'une utilisation optimale des ressources uniques.

Construction : Œufs, coquillages

Mine

Les nouvelles plateformes minières en haute mer permettent maintenant l'accès aux ressources sous-marines pour aider à construire et à développer les villes proches.

Construction : Minéraux

Puits marin

Ces structures sont conçues pour pomper, filtrer et traiter les produits dérivés de nombreuses ressources du fond marin.

Construction : Monts hydrothermaux

Pêcherie

L'écosystème extraterrestre nécessite une évolution des méthodes de pêche pour utiliser la faune locale.

Construction : Plancton, chéloniens

SITES D'EXPÉDITION

En plus des nacelles d'approvisionnement qui flottent à la surface, l'expansion des colonies maritimes permet de découvrir des sites jusque-là inconnus à explorer. Ces sites peuvent octroyer des récompenses standard, mais peuvent aussi octroyer des artefacts en récompense.

NID DE KRAKENS

Après la découverte du premier kraken dans l'océan, la peur et la surprise ont laissé place à la curiosité, pour tenter de découvrir d'où ces créatures provenaient. De nombreux scientifiques se sont demandés si elles venaient de nids, à l'instar des autres extraterrestres, ou d'ailleurs. Nous en avons maintenant la certitude. Il y a bien des nids de krakens. Toutefois, ces nids ne sont plus des lieux de naissance. Ils sont abandonnés par les krakens qui y naissent. Il reste toutefois intéressant d'explorer ces nids pour étudier le kraken de plus près.

APPAREIL DES PROGÉNITEURS

La présence préalable d'une autre race, les Progéniteurs, est devenue évidente au moment de la découverte des premières ruines. Mais cet appareil apporte la preuve que cette race était bien plus évoluée qu'on ne pensait. Leurs appareils ne fonctionnent plus, mais on peut tout de même en apprendre beaucoup sur leur technologie d'avant-garde en étudiant ces structures.

VAISSEAU ENGLOUTI

Sur toute la planète, on trouve des débris de satellites et engins spatiaux. Mais ce vaisseau piloté était bien plus grand qu'une simple machine orbitale. Il n'y a aucun indice permettant de connaître la provenance de ces vaisseaux. Les scientifiques ne pensent pas qu'ils viennent de la Terre, mais ils ne présentent pas non plus de caractéristiques propres aux Progénéiteurs. D'autres recherches seront nécessaires pour découvrir d'où ils viennent.

VÉHICULE ENGLOUTI

D'après le consensus général, ces véhicules seraient de même origine que le vaisseau spatial, bien que leur utilisation soit toujours source de débats. Il pourrait s'agir de véhicules militaires destinés à repousser la faune locale ou de simples véhicules de transport. En étudiant ces véhicules, nous pourrions obtenir des indices sur cette race inconnue et bénéficier de nos découvertes pour survivre sur cette planète.

ÉPAVE DE VAISSEAU DU DÉBARQUEMENT

C'est une vision très perturbante. Observer cette épave nous rappelle à quel point nous avons de la chance d'avoir atterri sur cette planète sans le moindre incident. Il pourrait rester quelque chose dans l'épave qui pourrait nous indiquer ce qui est arrivé. Peut-être que ce vaisseau de débarquement recèle encore des objets utiles à son bord.

SPONSORS

AL FALAH

Dirigeant : Arshia Kishk

ALLIANCE DE LA MER DU NORD

Dirigeant : Duncan Hughes

INTEGR

Dirigeant : Lena Ebner

CHUNGSU

Dirigeant : Han Jae Moon

EXTRATERRESTRES

Les extraterrestres ont désormais un comportement et des statistiques uniques pour chaque biome, ainsi qu'une nouvelle apparence. En plus de ces changements, les joueurs doivent maintenant effectuer une action de pillage avec un explorateur, un ouvrier ou une unité de combat pour détruire un nid extraterrestre. En plus de gagner de l'énergie ou de la nourriture grâce à cela, vous pouvez aussi découvrir des artefacts.

NOUVELLES ESPÈCES

Scarabée : Combat rapproché

Éventreur : Combat rapproché

Makara : Combat rapproché amphibie

Hydracorail : Combat rapproché stationnaire

UNITÉS

AMÉLIORATIONS UNIQUES D'HYBRIDES

Avec les nouvelles unités uniques, diverses unités standards ont maintenant des options d'amélioration d'affinité hybride au plus haut niveau. Elles comportent de nouvelles options de bonus d'unités personnalisés pour aller avec leur apparence unique.

NOUVELLES UNITÉS

Sous-marin

Type : furtivité navale à distance

Affinité : toutes

Patrouilleur

Type : Combat rapproché naval

Affinité : toutes

Immortel

Type : Combat rapproché rapide

Affinité : Pureté-Harmonie

Architecte

Type : Soutien à distance

Affinité : Pureté-Harmonie

Trône

Type : Soutien à distance

Affinité : Pureté-Harmonie

Nano-essaim

Type : Soutien furtif

Affinité : Harmonie-suprématie

Géliopode

Type: Combat rapproché furtif

Affinité : Harmonie-suprématie

Aquilon

Type: Porte-aéronefs à distance

Affinité : Harmonie-suprématie

Cage de drones

Type : Soutien en combat rapproché

Affinité : Suprématie-pureté

Autoluge

Type : Combat rapproché rapide

Affinité : Suprématie-pureté

Golem

Type : Siège en combat rapproché

Affinité : Suprématie-pureté

Relais de communication

Type : Orbital

Affinité : toutes

Xénosirène

Type : Orbital

Affinité : toutes

Sentinelle de station

Type : Orbital

Affinité : toutes

Satellite espion

Type : Orbital

Affinité : toutes

Péan

Type : Orbital

Affinité : toutes

CRÉDITS

SID MEIER'S
CIVILIZATION: BEYOND
EARTH - RISING TIDE

FIRAXIS GAMES

ÉQUIPE DE CONCEPTION

Créateur original de Civilization

Sid Meier

Conception

David McDonough & Will Miller

Gameplay et conception complémentaires

Orion Burcham

Anton Strenger

Matthew Beach

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Producteurs principaux

Dennis Shirk

Stuart E. Zissu

Producteur en chef

Andrew Frederiksen

Production supplémentaire

Lena Brenk

Sarah Darney

Rédacteurs

Alex Horn

Scott Wittbecker

Rédaction additionnelle

Steffen Drees

Chloe Wright

Tim McCracken

Carl Harrison

Peter Murray

Santiago Loane

Bennett Kauffman

ÉQUIPE PROGRAMMATION

Programmeur en chef

Don Wuenschell

Responsable Gamecore

Brian Whooley

Responsable multijoueur

Bradley Olson

Programmeur interface utilisateur

Tronster

Responsable graphismes

John Kloetzli

Programmeurs graphismes

David Raabe

Programmation additionnelle

Shaun Seckman

ÉQUIPE GRAPHISMES

Responsable graphismes

Todd Bilger

Animateur principal

Grant Chang

Responsable personnages

David Jones

Responsable unités

Ryan Jackson

Responsable interface

Responsable effets

Mike Bazzell

Graphistes effets

Troy Adam

Responsable terrain

Clark Coots

Responsable bâtiments

Todd Bergantz

Concepteurs graphiques

Silvio Aebischer

Mike Tassie

Taylor Fischer

Responsable conception interface

Whitney Bell

Conception interface

David Cory

Graphiste interface

Rob Sugama

Sarah Gavagan

Graphisme supplémentaire

Arne Schmidt
Jeff Paulsrud
Jason Slavin
Jack Snyder
Matt Waggle

EXIS

Gameshastra
Graphique conceptuel

ÉQUIPE AUDIO

Responsable audio
Griffin Cohen

Concepteurs sonores

Griffin Cohen
Dan Costello

Musique

Geoff Knorr

Musique d'ambiance

Griffin Cohen

Musique supplémentaire

Grant Kirkhope

Programmeur audio

Don Wuenschell

Mixage musique et ingénieur masterisation

Geoff Knorr

Enregistrement de l'orchestre Interprété par

Orchestre FILMHarmonic de Prague,
Chœurs mixtes de Kühn

Enregistrement de l'orchestre

Direction de l'orchestre
Andy Brick

Direction des chœurs
Marek Vorlíček

Premier violon
Rita Čepurčenko

Soliste violoncelle
Miloš Jahoda

Ingénieur enregistrement

Oldřich Slezák

Assistant ingénieur, opérateur Pro Tools

Cenda Kotzmann

Cocontractant orchestre

Petr Pycha

Documentaliste orchestre

Tomáš Kirschner

Orchestration

Geoff Knorr

Enregistrement des doublages

Wave Generation, Inc.
Signal Space, Inc.

Directeur voix

Jose Aguirre

Responsables doubleurs

Arshia Kishk - Nervana Hesham Ali
Hafez

Duncan Hughes -
Bill Dick

Han Jae Moon -
Lee Hyun

Lena Ebner -
Christina Puciata

Doubleurs voix anglaises

Narratrice - Fryda Wolff

Conseiller - James Horan

Doubleurs voix françaises

Narratrice - Céline Melloul

Conseiller - Boris De Mourzitch

Doubleurs voix allemandes

Narratrice - Nora Jakhosha

Conseiller - Oliver Schmitz

Doubleurs voix italiennes

Narratrice - Jolanda Granato

Conseiller - Paolo Sesana

Doubleurs voix polonaises

Narratrice - Dominika Sell

Conseiller - Radosław Poptonikowski

Doubleurs voix russes

Narratrice - Victoria Zolina

Conseiller - Roman Sopko

Doubleurs voix espagnoles

Narratrice - Laura Pastor

Conseiller - Antonio Abenójar

ÉQUIPE CONTRÔLE QUALITÉ

Supervision CQ

Timothy Mccracken

Chef CQ

Steffen Drees

Testeurs

Carlton Harrison

Santiago Loane

Joseph Walker

Bennett Kauffman

Chloe Wright

Daron Carlock

Michael Kotey

Jennifer Kraft

Dominic Mancuso

Terrence Myers

Kelsey Orem

Tommy Corcoran

Megan Steeley

GROUPE DE TEST FRANKENSTEIN

Sam "SamBC" Barnett-Cormack

Onno "donald23" Zaal

Frithjof "Nikolai" Wilborn

"MadDjinn"

Anthony "Ztaesek" Seekatz

"Camikaze"

Dan "DanQ" Quick

ÉQUIPE LIVE DE FIRAXIS

Producteur

Clint McCaul

Responsable architecture

Michael Springer

Ingénieur senior

Robert Dye

CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION

Script cinématique d'introduction

Will Miller

Service production de cinématique

Waterproof Studios

Directeur développement commercial

Carl Whiteside

Responsable en chef technologies/sciences

Martin Kumor

Responsable en chef finances

Albert Lim

Directeur créatif

Ian Fenton

Producteur du studio

Jo'Sun Fu

Coordination de production

Colin Davidson

Éditeur

Matt Holdenried

Superviseur de CG

Aaron Zacher

Graphiste rigging principal

Arron Robinson

Graphiste prévisualisation

Jade McGilvray

Modéliste personnage principal

Max Wahyudi

Modélistes

Manuel Armonio
Petur Arnorsson
Bo Yeon Kwon

Emily Luk
Richard Trska
Chris Yoo

Animateur senior

Blake Piebenga

Animateurs

Kelly Starke
Richard Gillies
Yin Sze
Hangil Lee

Direction technique simulation

Jade McGilvray

Responsable graphiste éclairage

Max Wahyudi

Graphiste FX et compositing principal

Winston Fan

Graphistes matte painting

Paul Rodgers
Guillen Rovira
Graphiste design d'animation
Chris Cooper

DIRECTION FIRAXIS

Directeur général / Président

Steve Martin

Directeur créatif

Sid Meier

Directeur artistique studio

Arne Schmidt

Directeur du développement logiciel

Steve Meyer

Directeur développement gameplay

Barry Caudill

Producteur exécutif

Kelley Gilmore

Directeur du marketing

Lindsey Riehl

Adjoint marketing

Peter Murray

Responsable communauté

Kevin Schultz

Directeur des ressources humaines

Shawn Kohn

Assistant ressources humaines

Beth Petrovich-Care

Chef de bureau

Donna Milesky

Responsable Informatique

Josh Scanlan

Technicien système et réseau

Matt Baros

Administrateur système

David McFall

Projets spéciaux

Susan Meier

ASSISTANCE AMD

Layla Mah
Alexander Kharlamov
Joshua Salem

ASSISTANCE NVIDIA

Nathan Hoobler
Chad Vivoli

ASSISTANCE INTEL

Chris Seitz
Raja Bela

ASSISTANCE VALVE

Jason Ruymen
Justin Yorke

Fork

VFX par Fork Particle

The FreeType Project

Certaines parties de ce logiciel sont sous copyright de 2006

The FreeType Project (www.freetype.org). Tous droits réservés.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Joanne Miller

À nos familles et à nos proches !
Merci de votre patience et de votre soutien !

ÉDITION 2K

Édité par 2K

2K est un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc.

ÉDITION 2K

Président

Christoph Hartmann

Directeur des opérations

David Ismaïler

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K

Vice-président développement produit

John Chowanec

Directeur développement produit

Melissa Miller

Producteur senior

Garrett Bittner

Production

Tiffany Nagano

Joe Faulstick

Producteur associé

Andrew Dutra

Assistants de production

Clay Norman

Ross Marabella

Responsable de sortie numérique

Tom Drake

Assistant de sortie numérique

Myles Murphy

DÉVELOPPEMENT CRÉATIF 2K

Vice-président développement créatif

Josh Atkins

Direction de conception

Joe Quadara

Directeur artistique

Robert Clarke

Producteur média

Mike Read

Producteur média associé

Scott James

Directeur production créative

Jack Scalici

Chad Rocco

Producteur associé

Etienne Gunenwald

Script interface

EJ Samuel

Graphiste histoire

Leslie Harwood

Producteur créatif senior

Josh Orellana

Rédacteur

Alexandra Horn

Artiste lumière

Jeanne Anderson

Coordinatrice production créative

Kaitlin Bleier

Assistants production créative

William Gale

Cathy Neeley

Megan Rohr

Directeur de recherche et planification

Mike Salmon

Chercheur Marché Senior

David Rees

Assistant Test Utilisateur

Jonathan Bonillas

MARKETING 2K**Vice-présidente senior marketing**

Sarah Anderson

Vice-président marketing

Matt Gorman

Vice-président marketing international

Matthias Wehner

Directeur du marketing, Amérique du Nord

Kelly Miller

Responsable marque senior

Matt Knoles

Chef de produit associé

Jenny Tam

Vice-président communications Amériques

Ryan Jones

Responsable des communications

Jessica Lewinstein

Coordination des communications

Erica Hebert

Directeur créatif

Gabe Abarcar

Directeur Senior, Production Marketing

Jackie Truong

Responsable associé production marketing

Ham Nguyen

Assistant production marketing

Nelson Chao

Concepteur graphique senior

Christopher Maas

Responsable production vidéo

Kenny Crosbie

Édition vidéo / Concepteurs graphismes dynamiques

Michael Regelean

Eric Neff

Monteur vidéo

Peter Koeppen

Monteurs vidéo associés

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

Directeur web

Nate Schaumberg

Concepteur web senior

Keith Echevarria

Développeur web

Alex Beuscher

Producteur web

Tiffany Nelson

Responsables chaînes marketing

Anna Nguyen

Marc McCurdy

Coordinateur marché numérique

Kelsie Lahti

Directeur événements senior

Lesley Zinn Abarcar

Responsable événements

David Iskra

Responsable senior, communauté et contenus

Darren Gladstone

Responsable des réseaux sociaux et de la communauté

David Hinkle

Concepteur éléments des réseaux sociaux et de la communauté

Adrienne Pugh

Coordination de la communauté

Tom Powers

Directeur service client

Ima Somers

Responsable service client

David Eggers

Coordinateur base de données d'informations

Mike Thompson

Responsable partenariats et licences senior

Jessica Hopp

Responsable marketing partenaires

Dawn Earp

Coordinatrice marketing numérique

Ashley Landry

Assistante marketing

Kenya Sancristobal

OPÉRATIONS 2K**Vice-présidente des opérations studio**

Kate Kellogg

Vice-président du conseil des seniors

Peter Welch

Directeur et conseil senior, affaires commerciales 2K

Jerry Wang

Conseil

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

Vice-président, développement commercial

Steve Lux

Directeur des opérations

Dorian Rehfield

Spécialiste licences/opérations

Xenia Mul

Responsable des opérations

Ben Kvalo

Coordinateur des opérations

Peter Driscoll

CORE TECH 2K**Vice-président, Technologie**

Naty Hoffman

Directeur des technologies

Mark James

Architecte en ligne

Louis Ewens

Ingénieur R&D senior

Markus Breyer

Ingénieur logiciel

Jack Liu

ÉQUIPE MY2K**Architecte senior**

David R. Sullivan

Ingénieur principal

Adam Lupinacci

Producteur technique junior

Nick Silva

Ingénieurs logiciel senior

Alberto Covarrubias

Robin Lavallée

Dale Russell

Sky Schulz

Ingénieur Logiciel

Scott Barrett

Ingénieur junior

Sourav Dey

Ingénieur opérations de développement senior

Matthew Rich

Ingénieur opérations de développement

Dev Ghai

Responsable CQ

Ian Moore

Testeurs

Mackenzie Hume

Greg Vargas

INFORMATIQUE 2K

Directeur Informatique 2K

Rob Roudebush

Responsable Informatique

Bob Jones

Ingénieur Réseau/système senior

Russell Mains

Ingénieurs systèmes

Jon Heysek

Lee Ryan

Administrateur système

Fernando Ramirez

Administrateurs systèmes junior

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

Analyste informatique

Michael Caccia

CONTRÔLE QUALITÉ 2K

Vice-président contrôle qualité

Alex Plachowski

Responsable tests CQ (Projets)

Doug Rothman

David Arnspiger

Responsable des tests du contrôle qualité (équipe de soutien)

Scott Sanford

Responsable Informatique

Chris Jones

Testeur principal

Dustin Carey

Responsables associés

Steve Yun

Ruben Gonzalez

Testeurs senior

Kurt Servito

Jonathan Villarias

Testeurs CQ

James Hagen

Luke Hills

Jacob Proctor

Cesar Jack Saghbazarian

Obadiah Luna

Robb Bryant

Erick Rogers

Andrew Romine

Joshua Vance

Summer Breeze

Gabriela-Diane Ronquillo

Josh Nogra

Ryan Begnaud

Josh Brown-Sage

Amanda Bassett

Chelsea Habighorst

Hal Rydberg

Shaylea Gallagher

Seth Kent

Vanessa Derhousoff

Laura Chaikowsky

Sacha Moctezuma

Gabriel Meza

Testeur senior (Compatibilité)

Michael Sobyak

Testeurs CQ (Compatibilité)

Travis Allen

Brian Reiss

Kyle Cobos

2K INTERNATIONAL

Responsable général

Neil Ralley

Chef de produit international senior

David Halse

Responsable RP internationales

Wouter van Vugt

Direction sociale et communauté internationale

Andrea Fuchs

Responsable contenu et médias sociaux internationaux

Ibrahim Bhatti

**DÉVELOPPEMENT
PRODUIT 2K
INTERNATIONAL**

Producteur international

Sajjad Majid

**Directrice des services créatifs et
de la localisation**

Nathalie Mathews

Chef de projet localisation

Emma Lepeut

Équipes de localisation externes

Around the Word

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia

Synthesis International srl

QLOC S.A.

Outils de localisation et support par
XLOC, Inc.

**2K INTERNATIONAL
CONTRÔLE QUALITÉ**

Responsable CQ localisation

José Miñana

Ingénieur masterisation

Wayne Boyce

Technicien masterisation

Alan Vincent

Chef CQ principal

Oscar Pereira

Chef de projet CQ localisation

Elmar Schubert

Responsables CQ localisation

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Karim Cherif

**Responsable CQ localisation
associé**

Cristina La Mura

Techniciens senior CQ localisation

Alba Loureiro

Christopher Funke

Enrico Sette

Harald Raschen

Jihye Kim

Johanna Cohen

Jose Olivares

Pierre Tissot

Techniciens CQ localisation

Christiane Molin

David Swan

Dimitri Gerard

Etienne Dumont

Gabriel Uriarte

Giuliano Cataford

Iris Loison

Javier Vidal

Julien Le Tohic

Julio Calle Arpon

Luca Magni

Manuel Aguayo

Martin Schücker

Namer Merli

Nicolas Bonin

Norma Hernandez

Pablo Menéndez

Roland Habersack

Rüdiger Kolb

Samuel Franca

Seon Hee C. Anderson

Sergio Accettura

Shawn Williams-Brown

Sherif Mahdy Farrag

Stefan Rossi

Timothy Cooper

Équipe de conception

Tom Baker

James Quinlan

**ÉQUIPE 2K
INTERNATIONAL**

Adam Merrett

Agnès Rosique

Alan Moore

Arron Cooper

Belinda Crowe

Ben Seccombe

Bernardo Hermoso

Carlo Volz

Caroline Rajcom

Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
Jesús Sotillo
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez
Oliver Keller
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée

**OPÉRATIONS
INTERNATIONALES
TAKE-TWO**

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcerova

ÉQUIPE 2K ASIA

**Directeur de la publication Asie
senior**

Jason Wong

**Responsable marketing
Asie senior**

Diana Tan

Responsable marketing Asie

Daniel Tan

Responsable marketing Japon

Maho Sawashima

Producteur exécutif

Rohan Ishwarlal

Sharon Lim

Responsable localisation

Yosuke Yano

Coordinateur localisation

Pierre Guijarro

Assistant localisation

Yasutaka Arita

**OPÉRATIONS TAKE-TWO
ASIA**

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

**DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL TAKE-TWO
ASIA**

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

**CONTRÔLE QUALITÉ
LOCALISATION 2K CHINA**

Directeur CQ

Zhang Xi Kun

Responsable CQ

Du Jing

Supervision CQ

Steve Manners

Testeur CQ principal

Shigekazu Tsuuchi

Testeur CQ senior

Chu Jin Dan

Zhu Jian

Testeurs CQ

Qin Qi

Kan Liang

Ning Xu

Cho Hyunmin

Tan Liu Yang

Testeurs CQ junior

Mao Ling Jie
Yu Lei
Bai Xue
Yan Yan
Wu Heng
Tang Shu
Zhou Qian Yu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Song Shi Xue
Zhao Yu
Li Ling Li
Wang Ce
Liu Kun Peng
Zou Zhuo Ke
Tang Dan Ru
Su Ai Jun

Ingénieur informatique

Zhao Hong Wei
Hu Xiang

FOX SOUND STUDIOS

Rick Fox
Victoria Fox

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Équipe des ventes Take-Two
Équipe ventes numériques Take-Two
Équipe marketing des canaux de
vente Take-Two
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Équipe juridique Take-Two
Chris McCown
David Boutry
Juan Chavez

Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Barry Charleton
Mehmet Turan
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Carmen Chiu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Nicholas Crowley
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham

AGENCES

Access Communications

BOND

Freddie Georges Production Group

g-NET

Kathy Lee-Fung

MODCo Media

SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH

FIRAXIS GAMES

ÉQUIPE DE CONCEPTION

**Créateur original
de Civilization**
Sid Meier

Conception

David McDonough & Will Miller

Gameplay et conception complémentaires

Ed Beach
Orion Burcham
Anton Strenger

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Producteur senior

Dennis Shirk

Producteur en chef

Lena Brenk

Producteur associé

Steffen Drees

Rédacteurs

Rex Martin

Peter Murray

Walt Williams

Scott Wittbecker

Rédaction additionnelle

Sarah Darney

Dominic Mancuso

Beth Petrovich-Care

ÉQUIPE PROGRAMMATION

Programmeur en chef

Don Wuenschell

Responsable Gamecore

Brian Whooley

Responsable graphismes

John Kloetzli

Responsable multijoueur

Bradley Olson

Programmeur interface utilisateur

Tronster

Programmeurs systèmes

Ken Grey

Greg Osefo

Marek Vojtko

Programmeurs graphismes

Joshua Barczak

Kiran Sudhakara

Programmeur mods

Shaun Seckman

Programmeur outils

Shaun Seckman

Programmation additionnelle

Brian Feldges

Theodore Maselko

Bob Thomas

ÉQUIPE GRAPHISMES

Responsable graphismes

Michael R Bates

Animateur en chef

Alex Kim

Responsable personnages

David Jones

Responsable unités

John FitzGerald

Responsable interface

Whitney Bell

Responsable effets

Todd Bilger

Responsable graphiste terrains

Jason Johnson

Graphistes

Aaron Andersen

Hector Antunez

Jerome J Atherholt

Michael Bazzell

Kat Berkley

Todd Bergantz

Brian Busatti

Clark Coots

Greg Cunningham

Taylor Fischer

Arthur Gould

Sang Han

Stephen Jameson

Matt Kean

Mika Lam

Arne Schmidt

Rob Sugama

Mike Tassie

Graphisme supplémentaire

Silvio Aebischer
Eric Chiang
Erik Ehoff
EXIS
Jeff Paulsrud
Jason Slavin
Jack Snyder

ÉQUIPE AUDIO

Responsable audio

Griffin Cohen

Concepteurs sonores

Griffin Cohen

Dan Price

Musique

Geoff Knorr

Musique d'ambiance

Griffin Cohen

Musique supplémentaire

Michael Curran

Grant Kirkhope

Programmeur audio

Don Wuenschell

Mixage musique et ingénieur masterisation

Geoff Knorr

FIRAXIS

ÉQUIPE LIVE

Producteur

Clint McCaul

Programmeur réseau senior

Michael Springer

Ingénieur services en ligne senior

Robert Dye

Enregistrement des doublages

Wave Generation, Inc.

Jose Aguirre

Lime Studios

Tom Paolantonio

Responsables doubleurs

Suzanne Marjorie Fielding - Victoria Sanchez

Élodie - Virginie Chase

Daoming Sochua - Yamin Zhang

Kavitha Thakur - Kaljani Iyer

Vadim Petrovic Kozlov - Mateusz Pawluczuk

Samatar Jama Barre - Ahmed Abdi

Hutama - Paranee Damodaran

Rejinaldo Leonardo Pedro Bolivar de Alencar-Araripe - Clayton Arruda Nogueira

Doubleurs voix anglaises

Narratrice - Fryda Wolff

Conseiller - James Horan

Doubleurs voix françaises

Narratrice - Céline Melloul

Conseiller - Boris De Mourzitch

Doubleurs voix allemandes

Narratrice - Nora Jakhosha

Conseiller - Oliver Schmitz

Doubleurs voix italiennes

Narratrice - Jolanda Granato

Conseiller - Paolo Sesana

Doubleurs voix polonaises

Narratrice - Dominika Sell

Conseiller - Radosław Poptonikowski

Doubleurs voix russes

Narratrice - Victoria Zolina

Conseiller - Roman Sopko

Doubleurs voix espagnoles

Narratrice - Laura Pastor

Conseiller - Antonio Abenójar

ÉQUIPE CONTRÔLE QUALITÉ

Supervision CQ

Sarah Darney

Chef CQ

Carlton Harrison

Testeurs

Albert Briggs

Peter Califano

Daron Carlock

Carson Hogue

Sean Horning

Michael Kotey

Jennifer Kraft

Santiago Loane

Dominic Mancuso

Terrence Myers

Kelsey Orem

Beth Petrovich-Care

Thomas Schneider

Corey Staub

Reed Thayer

GRUPE DE TEST FRANKENSTEIN

Bob Thomas

Sam "SamBC" Barnett-Cormack

Adam "Pouakai" Partridge

Onno "donald23" Zaal

Frithjof Nikolai Wilborn

MadDjinn

Anthony "Ztaesek" Seekatz

Pfeffersack

Gloria "Nolan" Carson

Steve "WarningU2" Warner

Camikaze

Joel "colonelmustard" Myers

Dan "DanQ" Quick

CINÉMATIQUE D'INTRODUCTION

Script cinématique d'introduction

Will Miller

Service production de cinématique

Waterproof Studios

Directeur créatif

Ian Fenton

Responsable en chef technologies/sciences

Martin Kumor

Responsable en chef finances

Albert Lim

Directeur développement commercial

Carl Whiteside

Responsable de production

Trevor Wyatt

Coordinateur production

Anat Rabkin

Éditeur

Matt Holdenried

Superviseur de CG

Aaron Zacher

Graphiste prévisualisation

Jade McGilvray

Modéliste personnage principal

Max Wahyudi

Modélistes

Manuel Armonio

Bo Yeon Kwon

Reymund Reyes

Richard Trska

Modéliste environnement

Chris Yoo

Animateur senior

Blake Piebenga

Animateur

Sachin Mathew

Graphiste squelettage/capture de mouvements (visage)

Jonathon Kouros

Direction technique simulation

Jade McGilvray

Responsable graphiste éclairage

Max Wahyudi

Matte Painting

Tyler West Studio Inc.

Graphistes design d'animation

Robyn Haddow

John Mayhew

Kyle Richtsfeld

Responsable des effets

Kevin McKibbin

Graphiste effets

Mike Hsu

Responsable de composition

Winston Fan

Coloriste

Martin Kumor

Directeur photographie, capture de mouvements

Mike McKinlay

Capture de mouvements**TD principal**

Paul Cech

Service capture de mouvements

The Capture Lab

Acteurs, capture de mouvements

Nickolas Baric

Soumi Bose

Sachin Mathew

Blake Piebenga

Lianna Scrimger

Melissa Shim

Kelly Starke

Alex Ushijima

Robert Yau

Chien

Indy

DIRECTION FIRAXIS**Directeur général / Président**

Steve Martin

Directeur créatif

Sid Meier

Directeur artistique studio

Arne Schmidt

Directeur du développement logiciel

Steve Meyer

Directeur développement gameplay

Barry Caudill

Producteur exécutif

Kelley Gilmore

Directeur du marketing

Lindsey Riehl

Adjoint marketing

Peter Murray

Responsable communauté

Kevin Schultz

Directeur des ressources humaines

Shawn Kohn

Chef de bureau

Donna Milesky

Responsable Informatique

Josh Scanlan

Technicien Informatique

Matt Baros

Projets spéciaux

Susan Meier

ASSISTANCE AMD

Layla Mah

Robert Martin

Joshua Salem

ASSISTANCE NVIDIA

Nathan Hoobler

Chad Vivoli

ASSISTANCE INTEL

Jeff Laflam

ASSISTANCE VALVE

Jason Ruymen

Peter Wycoff

Justin Yorke

Fork

VFX par Fork Particle

The FreeType Project

Certaines parties de ce logiciel sont sous copyright de 2006

The FreeType Project (www.freetype.org). Tous droits réservés.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Joanne Miller

LES BÉBÉS DE LA PRODUCTION

Gwendolyn Bergantz

Owen Feldges

Cecilia Aisling Knorr

Peter McDonough

Eleanor June Olson

À nos familles et à nos proches !
Merci de votre patience et de votre soutien !

ÉDITION 2K

Édité par 2K

2K est un label d'édition de Take-Two Interactive Software, Inc.

ÉDITION 2K

Président

Christoph Hartmann

Directeur des opérations

David Ismailer

DÉVELOPPEMENT PRODUIT 2K

Vice-président développement produit

John Chowanec

Directrice développement produit

Melissa Miller

Producteur senior

Garrett Bittner

Producteur associé

Josh Morton

Assistants de production

Doug MacLeod

Clay Norman

Coordinateur lancement digital

Tom Drake

Assistant de sortie numérique

Myles Murphy

DÉVELOPPEMENT CRÉATIF 2K

Vice-président développement créatif

Josh Atkins

Directeur artistique

Robert Clark

Rédacteur senior

Walt Williams

Directeur production créative

Jack Scalici

Directeur de recherche et planification

Mike Salmon

Chercheur Marché Senior

David Rees

Responsable production créative

Josh Orellana

Coordinatrice production créative

Kaitlin Bleier

Assistants production créative

William Gale

Megan Rohr

Recherche d'utilisateurs principal

Jordan Limor

Assistant Test Utilisateur

Jonathan Bonillas

ÉQUIPE MARKETING 2K**Vice-présidente senior marketing**

Sarah Anderson

Vice-président marketing

Matt Gorman

Vice-président marketing international

Matthias Wehner

Responsable marque senior

Matt Knoles

Directeur RP, Amérique du Nord

Ryan Jones

Responsable RP

Brian Roundy

Responsable RP

Jessica Lewinstein

Directeur Senior, Production Marketing

Jackie Truong

Responsable associé production marketing

Ham Nguyen

Assistant production marketing

Nelson Chao

Coordinateur Ressources Marketing

Jeneane Wagner

Responsable production vidéo

Kenny Crosbie

Monteur vidéo

Jeff Spoonhower
Michael Regelean

Associés monteur vidéo

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

Directeur Artistique, Événement**Marketing & Salons**

Lesley Zinn Abarcar

Concepteur graphique senior

Christopher Maas

Directeur Web Senior

Gabe Abarcar

Concepteur site Internet

Keith Echevarria

Développeur web

Alex Beuscher

Directeur de la Communauté et du Support clientèle

Stephen Reid

Éditeur senior communautés et contenus

Darren Gladstone

Responsable des réseaux sociaux et de la communauté

John Imah

Responsable service client principal

Ima Somers

Responsable service client

David Eggers

Coordinateur communauté et réseaux sociaux

Marion Dreo

Directeur des partenariats et licences

Richelle Ragsdell

Responsable Senior Partenariats et Licences

Jessica Hopp

Responsable marketing, relations partenaires

Dawn Earp

Coordination marketing numérique

Ashley Landry

Assistante marketing

Kenya Sancristobal
Jessica Perez

Responsable marketing réseau

Anna Nguyen

Responsable associé marketing réseau

Marc McCurdy

OPÉRATIONS 2K**Vice-président des opérations studio**

Kate Kellogg

Vice-président juridique

Peter Welch

Vice-président, développement commercial

Steve Lux

Directeur des opérations

Dorian Rehfield

Spécialiste licences/opérations

Xenia Mul

Responsable des opérations, Centre technique

Ben Kvalo

Coordinateur des opérations

Peter Driscoll

CORE TECH 2K**Vice-président, Technologie**

Naty Hoffman

Directeur des technologies

Simon Golding

Architecte en ligne

Louis Ewens

Ingénieur Logiciel

Jack Liu

ÉQUIPE MY2K**Architecte senior**

David R. Sullivan

Producteur technique junior

Nick Silva

Ingénieur logiciel senior

Alberto Covarrubias

Ingénieur logiciel senior

Fraser Hutchinson

Ingénieur logiciel senior

Adam Lupinacci

Ingénieur logiciel senior

Dale Russell

Ingénieur logiciel senior

Sky Schulz

Ingénieur Logiciel

Scott Barrett

Ingénieur Logiciel

Marc Fletcher

Ingénieur Logiciel

Kai Xu

CONTRÔLE QUALITÉ 2K**Vice-président contrôle qualité**

Alex Plachowski

Responsable tests CQ (Projets)

David Arnspiger

Responsable des tests du contrôle qualité (équipe de soutien)

Alexis Ladd

Soumission**Testeur principal**

Nathan Bell

Testeurs soumission seniors

Ruben Gonzales

Christine Adams

Testeur principal (projets)

Dustin Carey

Testeur senior (projets)

Steve Yun

Testeur principal (en ligne)

Josh Lagerson

Testeur senior (en ligne)

Alex Coffin

Testeur principal (test général)

Corey Lay

Testeur compatibilité PC senior

Michael Sobyak

Testeurs CQ

James Hagen

Luke Hills

Jacob Proctor

Cesar Jack Saghbazarian

Obadiah Luna

Jonathan Villarias

Robb Bryant

Erick Rogers

Andrew Romine

Joshua Vance

Summer Breeze

Gabriela-Diane Ronquillo

Josh Nogra

Ryan Begnaud

Josh Brown-Sage

Amanda Bassett

Chelsea Habighorst

Hal Rydberg

Kurt Servito

David Benedict

Ana Garza

Raquel Treichel

Ian Olimberio

Testeurs en ligne

Pele Henderson

Jan Flugum

Greg Jefferson

Christopher Johnson

Jason Maidman

Nicole Millette

Kristine Romine

Jonathan Williams

Anthony Zaragoza

Jennifer Kosh

Raechel Pedroza

Max Rohrer

Testeurs compatibilité PC

Travis Allen

Brian Reiss

2K INTERNATIONAL**Manager général**

Neil Ralley

Directeur marketing international

Sian Evans

Chef de produit international senior

David Halse

Directeur RP Senior, International

Markus Wilding

Responsable RP internationales

Megan Rex

Équipe réseaux sociaux et marketing international

Ibrahim Bhatti

Mitko Lambov

**DÉVELOPPEMENT
PRODUIT 2K
INTERNATIONAL****Producteur international**

Sajjad Majid

Responsable de la localisation

Nathalie Mathews

Assistant du responsable de la localisation

Arsenio Formoso

Équipes de localisation externes

Around the Word

Effective Media GmbH

Synthesis Iberia

Synthesis International srl

QLOC S.A.

Outils de localisation et soutien par XLOC Inc.

Production audio localisée par Liquid Violet.

CONTRÔLE QUALITÉ 2K INTERNATIONAL

Responsable Localisation CQ

José Miñana

Ingénieur mastering

Wayne Boyce

Technicien mastering

Alan Vincent

Responsable senior contrôle qualité

Oscar Pereira

Chef de projet CQ localisation

Elmar Schubert

Responsables CQ localisation

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Karim Cherif

Techniciens CQ localisation senior

Alba Loureiro

Christopher Funke

Cristina La Mura

Enrico Sette

Harald Raschen

Jose Olivares

Techniciens CQ localisation

Alessandro Testa

David Swan

Denis Stankus

Etienne Dumont

Gabriel Uriarte

Iris Loison

Javier Vidal

Jihye Kim

Johanna Cohen

Luca Magni

Manuel Aguayo

Martin Schücker

Mélissa Bordonado

Namer Merli

Norma Hernandez

Olivier Miller

Pablo Menéndez

Pierre Tissot

Roberto Zangaro

Roland Habersack

Rüdiger Kolb

Seon Hee C. Anderson

Sergio Accettura

Shawn Williams-Brown

Stefan Rossi

Timur Khorev

Équipe design

James Crocker

Tom Baker

Équipe 2K International

Agnès Rosique

Alan Moore

Ben Lawrence

Ben Seccombe

Bernardo Hermoso

Carlo Volz

Catherine Vandier

Chris Jennings

Dan Cooke

Diana Freitag

Diana Tan

Dominique Connolly

Erica Denning

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

Jesús Sotillo

Lieke Mandemakers

Matt Roche

Nadège Lorient

Natalie Gausden

Olivier Troit

Richie Churchill

Rohan Ishwarlal

Sandra Melero

Simon Turner

Stefan Eder

Tracy Chua

Opérations internationales Take- Two

Anthony Dodd

Martin Alway

Rickin Martin

Nisha Verma

Phil Anderton

Robert Willis
Denisa Polcerova

2K ASIA

Responsable marketing Asie
Diana Tan

Chef de produit Asie
Chris Jennings

Responsable marque régional senior
Tracy Chua

Producteur exécutif
Rohan Ishwarlal

Responsable marketing Japon
Hide Shimizu

Responsable localisation
Yosuke Yano

Assistant localisation
Yasutaka Arita

Opérations Take-Two Asia
Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis

**Développement commercial
Take-Two Asia**

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Henry Park
Fred Johnson
Julius Chen
Ken Tilakaratna
Albert Hoolsema

**CONTRÔLE QUALITÉ
LOCALISATION 2K CHINA**

Directeur CQ
Zhang Xi Kun

Superviseurs CQ

Steve Manners
Shen Wei

Chefs de projet CQ localisation
Huang Cheng
Shao Bang Zhu

Responsable CQ localisation
Li Sheng Qiang

Testeurs AS localisation seniors
Chu Jin Dan
Zhu Jian

Testeurs CQ Localisation

Luo Tao
Ning Xu
Liu Ya Qin
Tang Shu
Bai Xue
Wei Xin
Kan Liang
Wu Heng
Qin Qi
Yu Lei
Yan Yan
Wang Yi Min
Zhou Qian Yu
Sun Fu Dong
Mao Ling Jie
Ingénieurs informatique
Zhao Hong Wei
Hu Xiang

Enregistrement musique originale

Orchestre FILMHarmonic de Prague,
Chœurs mixtes de Kühn
Chef d'orchestre - Andy Brick
Chef de chœur - Marek Vorlíček
Soliste violoncelle - Miloš Jahoda
Premier violon - Rita Čepurčenko
Orchestration - Geoff Knorr
Cocontractant orchestre - Petr Pycha

Ingénieur enregistrement orchestre
- Oldřich Slezák

Ingénieur enregistrement chœur -
Jan Holzner

Ingénieur assistant orchestre - Cenda
Kotzmann

Documentaliste orchestre - Tomáš
Kirschner

Mixage et ingénieur mastering -
Geoff Knorr

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Strauss Zelnick

Karl Slatoff

Lainie Goldstein

Seth Krauss

Jordan Katz

David Cox

Équipe des ventes Take-Two

Équipe des ventes numériques Take-
Two

Équipe marketing des canaux de
vente Take-Two

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

Équipe IS 2K

Greg Gibson

Équipe juridique Take-Two

Jonathan Washburn

David Boutry

Kelley Miller

Jenny Tam

Barry Charleton

Juan Chavez

Rajesh Joseph

Gaurav Singh

Gail Hamrick

Tony MacNeill

Christina Vu

Sotika Nou

Chris Bigelow

Brooke Grabrian

Katie Nelson

Chris Burton

Aly Fidiham-Smith

Betsy Ross

Oliver Hall

Justin Sousa

Ariel Owens-Barham

Jeffery Holton

Keith Hillmer

Renee Doerre

BOND

Access Communications

MODCo Media

Gwendoline Oliviero

Mike Moderski

Merci d'avoir joué à Civilization:
Beyond Earth - Rising Tide !

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même 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 déjà 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.

GARANTIE LOGICIEL LIMITÉE ET ACCORD DE LICENCE

Cette garantie logiciel limitée et cet accord de licence (ci-après l'«Accord») peuvent être mis à jour régulièrement. La dernière version en date sera postée sur le site www.take2games.com/eula (ci-après le «Site Internet»). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

LE «LOGICIEL» INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS.

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVREURE, LE TÉLÉCHARGEMENT, L'INSTALLATION, LA COPIE OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC LA COMPAGNIE BASÉE AUX ÉTATS-UNIS TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE «DONNEUR DE LICENCE») AINSI QUE LA CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR www.take2games.com/privacy ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR www.take2games.com/legal.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS TOUS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À OUVRIR, TÉLÉCHARGER, INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

LICENCE

Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, limités et non révocables d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel et non commercial sur une seule plateforme de jeu (par exemple : ordinateur, appareil portable ou console de jeu), sauf stipulation contraire expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000\$ (USD) par infraction. Le Logiciel contient certains supports logiciels, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord. Les droits non expressément accordés par cet Accord sont conservés par le Donneur de licence et, si applicable, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas : Exploiter commercialement le Logiciel ;

Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), 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 séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;

Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés basées sur, ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;

Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ;

Gérer ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

Tricher ou utiliser des robots, collecteurs ou autres programmes non autorisés en rapport avec les fonctionnalités en ligne du Logiciel ;

Enfreindre n'importe quel terme, charte, licence ou code de conduite pour une ou plusieurs fonctionnalités en ligne du Logiciel ; ou

Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCÈS AUX FONCTIONNALITÉS ET/OU SERVICES SPÉCIAUX, Y COMPRIS LES COPIES NUMÉRIQUES : Le téléchargement du Logiciel, l'utilisation d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'adhésion à un service tiers et/ou à un service du Donneur de licence (y compris l'acceptation des conditions et politiques liées à ce service) peuvent être nécessaires pour activer le Logiciel, accéder aux copies numériques du Logiciel, ou accéder à certains contenus, services et/ou fonctions spéciaux, déblocables, téléchargeables, en ligne ou autres (collectivement, les «Fonctionnalités spéciales»). L'accès aux Fonctionnalités spéciales est limité à un seul Compte utilisateur (défini ci-dessous) par numéro de série, et l'accès aux Fonctionnalités spéciales ne peut être transféré, vendu, cédé à bail, donné sous licence, loué, converti en une Monnaie virtuelle convertible ou ré-enregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe prévalent sur tous les autres termes du présent Accord.

TRANSFERT DE LA LICENCE D'UNE COPIE PRÉ-ENREGISTRÉE : Vous pouvez transférer l'intégralité de la copie physique du Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe de façon permanente à une autre personne, tant que vous ne conservez aucune copie (y compris les copies d'archives ou de sauvegarde) du Logiciel, de la documentation jointe, ou toute portion ou composant du Logiciel ou de la documentation jointe, et que le destinataire accepte les termes du présent Accord. Le transfert de la licence de la copie pré-enregistrée peut nécessiter certaines démarches de votre part, comme indiqué dans la documentation du Logiciel. Vous ne pouvez pas transférer, vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

PROTECTIONS TECHNIQUES : Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, le Donneur de licence peut limiter, suspendre ou mettre fin à la licence accordée par les présentes et accéder au Logiciel, y compris, mais sans s'y limiter, à tous les services et produits liés, à tout moment et sans préavis, pour quelque raison que ce soit.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR : Le Logiciel peut vous autoriser à créer du contenu, y compris mais sans s'y limiter des cartes, scénarios, captures d'écran, designs de voiture, objets ou vidéos de séquences de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, 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, mais sans s'y limiter, les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

CONNEXION À INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités.

COMPTES UTILISATEURS : Afin d'utiliser le Logiciel ou une fonctionnalité de celui-ci, ou pour que certaines fonctionnalités du Logiciel fonctionnent correctement, il peut être nécessaire de disposer d'un compte utilisateur sur un service en ligne, comme un compte sur une plateforme de jeux tierce ou un réseau social, («Compte tiers»), ou un compte auprès du Donneur de licence ou d'un de ses affiliés, comme indiqué dans la documentation du Logiciel, et de garder ce compte actif et en règle. Si vous n'entretenez pas ces comptes, certaines fonctionnalités du Logiciel peuvent ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner correctement, en intégralité ou en partie. Le Logiciel peut aussi nécessiter la création d'un compte utilisateur exclusivement pour le Logiciel auprès du Donneur de licence ou de l'un de ses affiliés («Compte utilisateur») afin d'accéder au Logiciel et à ses fonctionnalités. Votre connexion au Compte utilisateur peut être liée à un Compte tiers. Vous êtes responsable de l'usage et de la sécurité de vos Comptes utilisateurs et de tout Compte tiers dont vous vous servez pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

ARGENT ET BIENS VIRTUELS

Si le Logiciel vous permet d'acheter et/ou de gagner en jouant une licence pour utiliser de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels, les conditions générales supplémentaires suivantes s'appliquent.

MONNAIE VIRTUELLE ET BIENS VIRTUELS : Le Logiciel peut permettre à un utilisateur (i) d'utiliser une monnaie virtuelle fictive comme moyen d'échange exclusivement au sein du Logiciel («Monnaie virtuelle») et (ii) d'obtenir l'accès à (et certains droits limités pour utiliser) des biens virtuels au sein du Logiciel («Biens virtuels»). Indépendamment de la terminologie utilisée, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels représentent un droit de licence limité régi par le présent Accord. Sous réserve des termes et du respect du présent Accord, le Donneur de licence vous concède par la présente un droit et une licence non exclusifs, non transférables, non sujets à sous-licence et limités d'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente de, ou le prix d'achat de toute Monnaie virtuelle et/ou Biens virtuels à tout moment, sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont pas soumis à des frais en cas d'absence d'utilisation; toutefois, la licence accordée par les présentes pour la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels pendra fin conformément aux conditions générales du présent Accord et à la documentation du Logiciel, quand le Donneur de licence cessera de fournir le Logiciel, ou si cet Accord prend fin pour une autre raison. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, se réserve le droit d'appliquer des frais pour le droit d'accéder à la Monnaie virtuelle ou aux Biens virtuels ou de les utiliser et/ou peut distribuer la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels avec ou sans frais.

GAGNER ET ACHETER DE LA MONNAIE VIRTUELLE ET DES BIENS VIRTUELS : Vous pouvez avoir la possibilité d'acheter de la Monnaie virtuelle ou de gagner de la Monnaie virtuelle auprès du Donneur de licence si vous accomplissez certaines activités ou exploitez au sein du Logiciel. Par exemple, le Donneur de licence peut fournir de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels s'ils accomplissent une activité en jeu, comme atteindre un nouveau niveau, achever une tâche en jeu, ou créer du contenu. Une fois obtenus, la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels seront crédités sur votre Compte utilisateur. Vous pouvez uniquement acheter de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels au sein du Logiciel ou par le biais d'une plateforme, d'un magasin en ligne tiers participant, ou de tout autre magasin autorisé par le Donneur de licence (tous regroupés sous le terme «Magasin de logiciels»). L'achat et l'utilisation de monnaie ou de biens dans le jeu par le biais d'un Magasin de logiciels sont soumis aux documents régissant le Magasin de logiciels, incluant mais sans s'y limiter, les Conditions d'utilisation et l'Accord utilisateur. La licence de ce service en ligne vous a été concédée par le Magasin de logiciels. Le Donneur de licence peut proposer des remises ou des promotions sur l'achat de Monnaie virtuelle, et ces remises et promotions peuvent être modifiées ou interrompues par le Donneur de licence à tout moment et sans préavis. Après un achat autorisé de Monnaie virtuelle dans un Magasin d'applications, le montant de Monnaie virtuelle acheté sera crédité sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

CALCUL DU SOLDE : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle créditée et débitée sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous puissiez fournir des preuves au Donneur de licence que ces calculs sont ou ont été délibérément faux.

UTILISER LA MONNAIE VIRTUELLE ET LES BIENS VIRTUELS : La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels achetés dans le jeu peuvent être utilisés ou perdus par les joueurs au cours de leur partie, conformément au règlement du jeu applicable à la monnaie et aux biens, qui peut varier selon le Logiciel en question. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne sont utilisables qu'au sein du Logiciel, et le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut limiter l'utilisation de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels à un seul jeu. Les utilisations et objectifs autorisés de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels peuvent changer à tout moment. Votre Monnaie virtuelle et/ou vos Biens virtuels disponibles affichés dans votre Compte utilisateur seront réduits à chaque fois que vous utilisez de la Monnaie virtuelle et/ou des Biens virtuels au sein du Logiciel. L'utilisation de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels constitue un retrait sur le solde de votre Monnaie virtuelle et/ou de vos Biens virtuels dans votre Compte utilisateur. Vous devez disposer de suffisamment de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur afin d'effectuer une transaction au sein du Logiciel. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels de votre Compte utilisateur peuvent être réduits sans préavis dans le cas de certains événements liés à votre utilisation du Logiciel : par exemple, vous pouvez perdre de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels si vous perdez une partie ou si votre personnage meurt. Toutes les utilisations de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuées par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre responsabilité, que vous les ayez autorisées ou non. Vous devez prévenir immédiatement le Donneur de licence si vous découvrez une utilisation non autorisée de Monnaie virtuelle et/ou de Biens virtuels effectuée par le biais de votre Compte utilisateur en envoyant une demande d'assistance.

PAS D'ÉCHANGE : La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens et services en jeu. Vous ne pouvez pas vendre, céder à bail, donner sous licence, louer ou convertir en une monnaie virtuelle convertible de la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels ne peuvent être échangés que contre des biens ou services en jeu et ne sont pas échangeables contre des sommes d'argent, une valeur monétaire ou d'autres biens auprès du Donneur de licence ou de toute autre personne physique ou morale à quelque moment que ce soit, sauf mention contraire dans les présentes ou obligation dans le cadre du droit en vigueur. La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont aucune valeur monétaire, et ni le Donneur de licence ni toute autre personne physique ou morale n'a l'obligation d'échanger votre Monnaie virtuelle ou vos Biens virtuels contre quoi que ce soit de valeur, y compris, mais sans s'y limiter, de la monnaie réelle.

PAS DE REMBOURSEMENT : Tous les achats de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sont définitifs et en aucun cas ces achats ne sont remboursables, transférables ou échangeables. Sauf dans les cas interdits par le droit en vigueur, le Donneur de licence a le droit absolu de gérer, réguler, contrôler, modifier, suspendre et/ou éliminer la Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels comme il l'estime nécessaire à sa seule discrétion, et le Donneur de licence ne sera pas responsable envers vous ou quiconque quant à l'exercice de ces droits.

Pas de transferts : Tout transfert, commerce, vente ou échange de Monnaie virtuelle ou Biens virtuels avec qui que ce soit, autrement qu'au sein du jeu à l'aide du Logiciel comme expressément autorisé par le Donneur de licence («Transactions non autorisées») y compris sans s'y limiter entre autres utilisateurs du Logiciel, n'est pas approuvé par le Donneur de licence et est strictement interdit. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de mettre fin, suspendre ou modifier votre Compte utilisateur et vos Monnaie virtuelle et Biens virtuels et de mettre fin à cet Accord si vous participez à, aidez lors de, ou demandez toute Transaction non autorisée. Tous les utilisateurs qui participent à de telles activités le font à leurs risques et périls et acceptent par la présente d'indemniser et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de telles actions. Vous reconnaissez que le Donneur de licence puisse demander que le Magasin d'applications en question arrête, suspende, mette fin, interrompe ou inverse toute Transaction non autorisée, indépendamment du moment où la Transaction non autorisée a eu lieu (ou doit avoir lieu) s'il a des soupçons ou des preuves de fraude, de manquements à cet Accord, de manquements à toute loi ou règlement en vigueur, ou de tout acte intentionnel visant à interférer ou ayant pour effet ou pour effet potentiel d'interférer de quelque façon que ce soit avec le fonctionnement du Logiciel. Si nous croyons ou avons des raisons de vous suspecter d'avoir participé à une Transaction non autorisée, vous acceptez de plus que le Donneur de licence puisse, à sa seule discrétion, restreindre votre accès à votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur, ou suspendre votre Compte utilisateur et vos droits sur la Monnaie virtuelle, les Biens virtuels, et les autres objets liés à votre Compte utilisateur.

LIEU : La Monnaie virtuelle n'est disponible que pour les clients de certains lieux. Vous ne pouvez pas acheter ou utiliser de Monnaie virtuelle si vous ne vous trouvez pas dans un lieu valide.

CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

Le présent Accord et l'obtention du Logiciel par le biais d'un Magasin de logiciels (dont l'achat de Monnaie virtuelle ou de Biens virtuels) sont soumis aux conditions générales supplémentaires établies sur ou dans ou requises par le Magasin de logiciels en question, et toutes ces conditions générales en vigueur sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. Le Donneur de licence n'a aucune responsabilité envers vous en ce qui concerne les frais bancaires, de carte de crédit ou autres liés à vos transactions d'achat au sein du Logiciel ou par le biais d'un Magasin de logiciels. Toutes ces transactions sont administrées par le Magasin de logiciels et non par le Donneur de licence. Le Donneur de licence se désiste expressément de toute responsabilité vis-à-vis de ces transactions, et vous acceptez que votre seul recours en ce qui concerne toutes les transactions soit par le biais du Magasin de logiciels concerné.

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont régies par le présent Accord, et le Magasin de logiciels ne saurait être tenu pour responsable de telles réclamations. Vous devez respecter les Conditions d'utilisation du Magasin de logiciels ainsi que tout autre règlement ou charte applicables au Magasin de logiciels. La licence du Logiciel n'est pas transférable et doit être utilisée avec le Logiciel uniquement sur un appareil compatible que vous possédez ou contrôlez. Vous certifiez que vous ne résidez pas dans un pays ou une zone géographique sous embargo des États-Unis ou que vous ne figurez pas sur la liste des Ressortissants spécifiquement désignés du ministère des Finances des États-Unis ni sur la liste des Entités interdites ou des Personnes interdites du ministère du Commerce des États-Unis. Le Magasin de logiciels est un bénéficiaire tiers du présent Accord et peut faire valoir le présent Accord contre vous.

COLLECTE ET UTILISATION DES INFORMATIONS

Par l'installation et l'utilisation du Logiciel, vous acceptez les conditions de collecte et d'utilisation des informations établies dans cette section et dans la Charte de confidentialité du Donneur de licence, y compris (le cas échéant) (i) le transfert de toutes informations personnelles et autres au Donneur de licence, ses affiliés, fournisseurs et partenaires commerciaux, et à certains autres tiers comme les autorités gouvernementales des États-Unis et d'autres pays situés en-dehors de l'Europe ou de votre pays d'origine, y compris des pays pouvant avoir des normes moins strictes en ce qui concerne la protection de la vie privée; (ii) l'affichage public de vos données, comme l'identification du contenu que vous avez créé ou l'affichage de vos scores, classements, exploits, et autres données de jeu sur des sites internet et autres plateformes; (iii) le partage de vos données de jeu avec les fabricants de matériel, hébergeurs de plateformes et partenaires commerciaux du Donneur de licence; et (iv) d'autres utilisations et divulgations de vos informations personnelles ou autres comme indiqué dans la Charte de confidentialité susnommée, modifiée à l'occasion. Si vous ne voulez pas que vos informations soient utilisées ou partagées de cette façon, vous ne devriez pas utiliser le Logiciel.

Aux fins des questions de confidentialité des données, y compris la collecte, l'utilisation, la divulgation et le transfert de vos informations personnelles et autres, la Charte de confidentialité disponible sur <http://www.take2games.com/privacy/fr>, modifiée à l'occasion, prévaut sur toute autre disposition du présent Accord.

GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE: Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel mais pas si le Logiciel pré-enregistré et sa documentation jointe vous ont été transférés par l'acheteur d'origine) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité. Cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera 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. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

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

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

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-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.

INDENNISATION

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

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, 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 POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICTEUELLE (NOTAMMENT LA NÉGLIGENCE), DE LA RESPONSABILITÉ STRICTE, OU DE TOUT AUTRE CAS DE FIGURE, MÊME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ DESDITS DOMMAGES. EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUTS CES DOMMAGES (SAUF SI UNE LOI APPLICABLE L'EXIGE) NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL PAYÉ PAR VOUS POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DU DONNEUR DE LICENCE POUR TOUT OU PARTIE DES RÉCLAMATIONS SUSMENTIONNÉES, QUELLE QUE SOIT LA FORME DE L'ACTION, NE SAURAIT DÉPASSER LE PRIX RÉEL LE PLUS ÉLEVÉ PAYÉ PAR VOUS AU DONNEUR DE LICENCE AU COURS DES DOUZE (12) MOIS PRÉCÉDENTS, POUR TOUT CE QUI PEUT ÊTRE ASSOCIÉ AU PRÉSENT LOGICIEL, OU LA SOMME MAXIMALE DE 200\$ (USD).

CERTAINS ÉTATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTES, DE MORT OU DE BLESSURES PERSONNELLES RÉSULTANT D'UNE NÉGLIGENCE, D'UNE FRAUDE OU D'UNE MAUVAISE CONDUITE VOLONTAIRE. 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.

NOUS N'AVONS PAS ET NE POUVONS PAS AVOIR DE CONTRÔLE SUR LE FLUX DE DONNÉES QUI ENTRE OU SORT DE NOTRE RÉSEAU ET D'AUTRES PORTIONS D'INTERNET, DES RÉSEAUX SANS FIL OU D'AUTRES RÉSEAUX TIERS. CE FLUX DÉPEND EN GRANDE PARTIE DES PERFORMANCES D'INTERNET ET DE SERVICES SANS FIL FOURNIS OU CONTRÔLÉS PAR DES TIERS. PARFOIS, LES ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE CES TIERS PEUT NUIRE À OU INTERROMPRE VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL, OU À DES PARTIES DE CEUX-CI. NOUS NE POUVONS PAS GARANTIR QUE DE TELS ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS DÉSISSONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS.

RÉSILIATION

Le présent Accord restera en vigueur jusqu'à sa résiliation par vous ou par le Donneur de licence. Cet Accord prendra automatiquement fin quand le Donneur de licence cessera de gérer les serveurs du Logiciel (pour les jeux exclusivement en ligne), si le Donneur de licence détermine ou croit que votre utilisation du Logiciel comprend ou peut comprendre une fraude, du blanchiment d'argent ou tout autre activité illicite, ou si vous ne respectez pas les conditions générales du présent Accord, y compris mais sans s'y limiter, les Conditions de la licence ci-dessus. Vous pouvez résilier cet Accord à tout moment en (i) demandant au Donneur de licence de résilier et supprimer votre Compte utilisateur servant à accéder au Logiciel ou à l'utiliser selon la méthode indiquée dans les Conditions d'utilisation ou (ii) en détruisant et/ou supprimant toutes les copies du Logiciel en votre possession, sous votre garde ou sous votre contrôle. La suppression du Logiciel de votre plateforme de jeu ne supprimera pas les informations associées à votre Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si vous réinstallez le Logiciel à l'aide du même Compte utilisateur, vous pouvez toujours avoir accès à vos anciennes informations du Compte utilisateur, y compris la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Cependant, sauf dans les cas où le droit en vigueur l'interdit, si votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous devrez cesser toute utilisation du Logiciel. La résiliation de cet Accord n'affectera pas vos droits ou obligations conférés par cet Accord.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMÉRICAIN

Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que «Logiciel informatique commercial» ou «Logiciel informatique restreint». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumis 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-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 ou preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, incluant toute mesure injonctive temporaire ou permanente, en plus des autres recours disponibles.

TAXES ET DÉPENSES

Vous serez responsable de et devrez payer et indemniser et tenir à couvert le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés de tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par les présentes, y compris les intérêts et pénalités qui s'y appliquent (autres que les impôts sur le revenu net du Donneur de licence), qu'ils aient été inclus ou non dans toute facture qui vous ait été envoyée par le Donneur de licence. Vous fournirez une copie de tout certificat d'exonération au Donneur de licence si vous avez droit à une exonération. Tous les coûts et dépenses que vous incurrez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

CONDITIONS D'UTILISATION

Tout accès au Logiciel et utilisation de celui-ci sont soumis au présent Accord, à la documentation jointe au Logiciel, aux Conditions d'utilisation du Donneur de licence et à la Charte de confidentialité du Donneur de licence, et toutes les conditions générales des Conditions d'utilisation sont incorporées aux présentes par le biais de cette référence. L'ensemble de ces documents représente l'intégralité de l'accord entre vous et le Donneur de licence en ce qui concerne l'utilisation du Logiciel et des services et produits liés, et annule et remplace tout accord antérieur entre vous et le Donneur de licence, écrit ou verbal. Dans le cas où cet Accord et les Conditions d'utilisation seraient contradictoires, c'est cet Accord qui prévaut.

DIVERS

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

LOI APPLICABLE

Cet Accord est régi (sans prendre en compte les conflits ou le choix des principes légaux) par les lois de l'État de New York, telles qu'appliquées dans l'État de New York et entre les résidents dudit État, hormis disposition fédérale contraire. 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 situe dans l'État et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Vous et le Donneur de licence consentez à la juridiction de ces cours et acceptez que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'État de New York. Vous et le Donneur de licence acceptez que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

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

© 1991-2015 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Développé par Firaxis Games. Sid Meier's Civilization: Beyond Earth – Rising Tide, Sid Meier's Civilization: Beyond Earth, Sid Meier's Civilization, Civ, Civilization, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software et leurs logos respectifs sont des marques commerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. © 2015 Advanced Micro Devices, Inc. Tous droits réservés. AMD, le logo fleché AMD, Radeon et leurs différentes combinaisons sont des marques commerciales d'Advanced Micro Devices, Inc. Fork Copyright © 2014 Fork Particle, Inc. Utilise Granny Animation. Copyright © 1999-2014 par RAD Game Tools Inc. Utilise Miles Sound System. Copyright © 1991-2014 par RAD Game Tools Inc. Lua Copyright © 1994-2014 Lua.org, PUC-Rio. Rapid XML Copyright © 2006-2014 Marcin Kalicinski. Utilise Havok®. © Copyright 1999-2014, Havok.com, Inc. (et ses bailleurs de licence). Tous droits réservés. Plus d'infos sur www.havok.com. Toutes les autres marques et marques commerciales sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tous droits réservés. Ce jeu vidéo est une œuvre de fiction et ne cherche en rien à représenter des événements, personnes ou entités véridiques dans son cadre historique.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Pour tout support technique ou assistance clientèle, rendez-vous sur le site 2K : <http://support.2k.com>.

Vous y trouverez des réponses aux questions les plus posées dans la base de données « Knowledge ».

Si cette option ne résout toujours pas votre problème, veuillez soumettre vos questions en cliquant sur l'onglet "ENVOYER UNE DEMANDE"

"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).