



AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels d'instructions de la console Xbox 360^{MD}, du capteur Kinect^{MD} et des périphériques afin de prendre connaissance de renseignements importants relativement à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

TABLE DES MATIÈRES

MENU PRINCIPAL...3

CAMPAGNE...4

COMMANDES DU JEU...5

ATH...7

MENUS D'INTERFACE...9

OBJETS...10

L'ESCOUADE XCOM...11

BATTLE FOCUS...12

MINI-CARTE...13

QG DE XCOM...14

TYPES D'AGENTS...15

MENU D'ENTRAÎNEMENT DES AGENTS...16

OPÉRATIONS...17

MISSIONS ANNEXES...18



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

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

MENU PRINCIPAL



CONTINUE

Reprenez le jeu depuis la dernière sauvegarde.

NEW GAME

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

CREDITS

Visionnez les crédits de The Bureau: XCOM declassified.

OPTIONS

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

AUDIO SETTINGS

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

GAMEPLAY SETTINGS

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

GRAPHIC SETTINGS

Réglez la luminosité et la bordure de l'écran.

CONFIGURE CONTROLS

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



CAMPAGNE

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

1 Grenade : maintenir **LB**, puis appuyer sur **RT**
2 pour lancer
3 Roulade d'esquive : **RB**
4 Lunette Zoom : **L**
5 Attaque de mêlée : **R**
6 Ordonner aux agents de se déplacer/d'attaquer : **↑**
7 Rappeler les agents : **↓**
8 Afficher les objectifs/Voir PI : **↔**
9 Journal des objectifs : **BACK**
10 Menu de pause : **START**

11 **BATTLE FOCUS (COMMANDES)**

12 Déplacements/Sélectionner : **L**
13 Regarder : **R**
14 Sélectionner une capacité/Confirmer la cible :
15 **A**
16 Quitter le mode Battle Focus : **B**
17 Annuler les ordres : **X**
18 Plus d'infos : **Y** (maintenir)
19 Mode Balayage : **LT** (maintenir)
20 Parcourir les cibles : **LB**
21 Parcourir les cibles : **RB**

ATH



1. RÉTICULE

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

2. OBJECTIF

Objectif suivant de la mission sélectionnée.

3. MUNITIONS

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

4. GRADE

Grade actuel d'un agent.

5. BARRE DE PROGRESSION

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

6. SANTÉ

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

1 agent perd connaissance quand sa barre de santé
2 est vide.

3 7. ACTION/COMMANDE

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

9 8. SANTÉ DE L'ENNEMI

10 Barre rouge affichée au-dessus de la cible.
11 Quand un adversaire est équipé d'un bouclier ou
12 d'une armure, une barre bleue apparaît à côté
13 de la barre de santé. Vous devez alors infliger
14 suffisamment de dégâts pour « vider » la barre
15 de bouclier/d'armure avant de pouvoir vous
16 attaquer à sa barre de santé.

17 9. ORDRES RAPIDES

18 Utilisez le BMD pour donner des ordres à la
19 volée. Appuyez sur ↑ pour ordonner à votre
20 escouade de se déplacer vers un lieu spécifique
21 ou d'attaquer une cible balisée. Appuyez sur
22 ↓ pour que vos agents se regroupent autour
23 de Carter. Appuyez sur ➡ pour afficher votre
objectif actuel.

MENUS D'INTERFACE



MENU DE PAUSE

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

RESUME

Quitter le menu de pause et reprendre la partie.

RELOAD LAST CHECKPOINT

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

LOAD GAME

Charger une partie préalablement sauvegardée.

RESTART MISSION

Recommencer la mission actuelle.

OPTIONS

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

QUIT GAME

Quitter la partie et revenir au menu principal.

MENU DES OBJECTIFS



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

OBJETS

MUNITIONS ET ARMES

Carter trouvera tout un arsenal sur le champ de bataille. Il pourra également récupérer l'équipement des ennemis abattus. Toutefois, si l'arme d'un adversaire éliminé n'a pas été déverrouillée, elle se désintègre.

CAISSES DE RÉAPPROVISIONNEMENT

Les soldats de XCOM ont parachuté des caisses de réapprovisionnement sur les lieux des missions. Carter peut ainsi faire le plein de munitions et d'armes, faire monter en grade ses agents, modifier son escouade et sauvegarder la partie. Libre à vous d'utiliser ces caisses

1 pour améliorer votre équipe ou la réorganiser
2 en fonction de l'opération.

3 AUTRES OBJETS

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

16 L'ESCOUADE XCOM

17 Lors des échauffourées avec les
18 extraterrestres, il est crucial que l'agent
19 Carter et son équipe se mettent à couvert.
20 Savoir coordonner vos attaques pour déloger
21 l'ennemi peut faire toute la différence entre
22 la victoire et une défaite cuisante. Appuyez
23 sur **A** pour vous plaquer contre un abri et
sur **L** pour longer un angle de mur tout en
restant à couvert. Maintenez **U** pour jeter
un coup d'œil rapide et viser, puis appuyez
sur **RT** pour tirer.

24 SANTÉ DE L'ÉQUIPE

25 Un agent perd connaissance lorsque sa jauge
26 de santé est complètement drainée. Pour le
27 réanimer, positionnez Carter à proximité
28 de l'homme à terre et appuyez sur **X**, ou
ordonnez à un autre membre de votre escouade de
s'en charger. Lorsque le niveau de santé d'un de
vos coéquipiers est épuisé, celui-ci commence à
se vider de son sang. Si personne ne lui vient
en aide, il succombera à ses blessures et ne

1 pourra pas participer aux missions suivantes.
2 (REMARQUE : en difficulté « Commander », tout
3 agent réanimé devra attendre la fin du combat
4 pour être de nouveau opérationnel).

5 BATTLE FOCUS

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

17 MENU CIRCULAIRE DES COMMANDES

18 Après avoir activé le « Battle Focus »,
19 orientez le joystick gauche pour mettre
20 en surbrillance la compétence d'un agent
21 (remarque : chaque membre de l'escouade
22 est accessible depuis le menu circulaire).
23 Choisissez un ordre, puis appuyez sur **A**
afin de le transmettre à l'agent souhaité. Pour
utiliser certaines compétences ou commandes,
votre homme doit tout d'abord sélectionner une
cible. Attention : certains ennemis ne peuvent
pas être ciblés (dans ce cas, un message vous
en avertira).

Chaque ordre que Carter donne est placé dans
une « file d'attente ». Appuyez de nouveau
sur **B** pour désactiver le « Battle Focus ». Le
combat reprend et les agents exécutent leurs
ordres en temps réel. Après avoir utilisé les
compétences spéciales (autres que Déplacer,
Attaquer ou Réanimer), vous devez attendre
quelques instants avant de pouvoir y accéder à
nouveau (les durées de recharge sont affichées

1 sous la barre de santé de l'agent dans l'ATH de
2 combat principal).

3 **SCAN**

4 En mode « Battle Focus », maintenez **F** pour
5 scanner le champ de bataille et obtenir des
6 renseignements sur la cible sélectionnée.

7 **MINI-CARTE**

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

12 **CARRÉ ROUGE** : représente un ennemi

13 **CERCLE BLEU** : permet de localiser un agent

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

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

22 **ICÔNE DE QUÊTES SECONDAIRES** : Personnages avec
23 quête secondaire.

24 **CONVERSATIONS**

25 Dans le QG de XCOM ou sur le terrain, parler
26 aux officiers ou aux civils révélera des
27 missions ou des objectifs supplémentaires.
28 Pendant une conversation, sélectionnez une
29 réplique à l'aide du joystick gauche et appuyez
30 sur **A** pour la valider. Remarque : vos choix
31 influenceront sur le cours de l'histoire.

QG DE XCOM



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

CONSOLE DE RECRUTEMENT DES AGENTS

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

1 le terrain, son nom figurera sur le mur
2 commémoratif.

3 **ARMURERIE**

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

7 **TYPES D'AGENTS**



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

24 **COMMANDO**

25 Agressif, surentraîné et équipé d'un arsenal
26 dévastateur, le commando est le premier arrivé
27 sur le champ de bataille et le dernier parti.

1 Son rôle est de créer une diversion pour que
2 l'ennemi ne s'attaque pas aux agents les plus
3 vulnérables.

4 **SOUTIEN**

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

10 **RECONNAISSANCE**

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

17 **INGÉNIEUR**

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

24 **MENU D'ENTRAÎNEMENT DES AGENTS**

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

30 **AGENT OVERVIEW**

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

EQUIPMENT

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

ABILITIES

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

PERKS

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

OPÉRATIONS

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

NEWS FROM THE FRONT/INTELLIGENCE FROM THE FRONT

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

MAJOR OPERATIONS

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

1 également de faire progresser la campagne et
2 l'intrigue.

3 **MINOR OPERATIONS**

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

9 **MISSIONS ANNEXES**

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

1 SOUTIEN AU PRODUIT : <http://support.2k.com/>

2 SOUTIEN AUX É.-U. : Téléphone : 1-866-219-9839

COURRIEL : usasupport@2k.com

3 SOUTIEN AU CANADA : Téléphone : 1-800-638-0127

COURRIEL : canadasupport@2k.com



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

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur www.take2games.com/ajla. L'utilisation de ce Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

VOTRE EMPLOI DU PRÉSENT LOGICIEL EST SOUMIS À LA PRÉSENTE GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ET À L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRÈS DÉNOMMÉ « L'ACCORD ») AINSI QU'ÀUX TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRÉSENT ACCORD, LES MANUELS D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ÉCRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ÉLECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DES DROITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVREURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRÉSENTE LES TERMES DU PRÉSENT ACCORD AVEC TAKE-2 INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »).

I. LICENCE

SÉCURITÉ. Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sauf stipulation contraire). Vos droits acquis sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de contournement des protections utilisées par le Logiciel. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez dans le présent document qu'aucun titre ni propriété dans le Logiciel n'est transférée(e) ou cédée(e) et que le présent Accord ne sera pas interprété comme une vente de droits dans le Logiciel. Tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Accord sont réservés par le Donneur de licence et, le cas échéant, par ses concédants.

PROPRIÉTÉ. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit 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, en fait, volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

CONDITIONS DE LA LICENCE. Vous acceptez de ne pas :

- Exploiter commercialement le Logiciel ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus [cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement] ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence sur site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; et
- Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

Vous pouvez cependant transférer le Logiciel complet ainsi que sa documentation de manière permanente vers une personne tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou

des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes de cet accord. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé.

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, afin d'éviter d'éventuelles copies non autorisées ou d'empêcher quiconque de dépasser les droits limités et les licences accordées dans le présent Accord. Si le Logiciel autorise l'accès à du contenu en ligne, seule une copie de ce Logiciel peut y avoir accès à la fois (à moins que la documentation du Logiciel n'accorde d'autres droits). Des termes et des conditions de licence additionnelles peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement des mises à jour et des patches du Logiciel. Seul un téléchargement accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, ainsi qu'au téléchargement des patches et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou circonvenir de tels paramètres de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protections techniques, le Logiciel ne fonctionnera pas correctement.

CONTENU CRÉÉ PAR L'UTILISATEUR. Le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un design de voiture ou des vidéos des séances de jeu. En échange de la publication du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord sous licence avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION À INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, incluant mais ne se limitant pas aux services du Donneur de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques du Logiciel peuvent ne pas ou ne plus fonctionner correctement, ce que ce soit en partie ou dans leur intégralité.

II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS.

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

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

III. GARANTIE

GARANTIE LIMITÉE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et l'origine du Logiciel) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation

1 du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu
2 comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité;
3 cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et
4 l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de
5 licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel
6 sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence
7 ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence; que
8 le Logiciel répondra à vos attentes; que le fonctionnement du Logiciel
9 sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel
10 sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les
11 éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou
12 écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé
13 ne peut constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant
14 pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les
15 limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie
16 ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne
17 pas s'appliquer à vous.

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

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

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

41 EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE
42 DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT
43 DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU
44 PRESENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATERIELS, LA
45 PERTE DE CLIENTELE, LA DEFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT
46 D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOI L'AUTORISE, LES
47 DOMMAGES ET INTERETS POUR BLESSURES CORPORELLES, MEME SI
48 LE DONNEUR DE LICENCE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DES DITS
49 DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DU DONNEUR DE LICENCE NE
50 DEPASSE PAS LE PRIX REEL PAYE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.
51 CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE
52 LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA
53 LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST
54 DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNEES ET/
55 OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE NE VOUS
56 CONCERNENT PAS. LA PRESENTE GARANTIE VOUS DONNE DES
57 DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES
58 DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

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

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMERICAIN.

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

RECOURS EN EQUITÉ. Par la présente, vous acceptez que, si les
conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées,
le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence,
vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation,
autre garantie, preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés
concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres
recours disponibles.

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

DIVERS. Le présent Accord constitue l'intégralité de l'accord relatif
à la présente licence entre les parties et remplace et annule tous les
accords et déclarations antérieurs signés entre elles. Il ne peut être
modifié que par un document écrit exécuté par les deux parties. Si
l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable
pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement
dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions
restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE. Cet Accord est régi par les lois de l'état de New
York, telles qu'appliquées dans l'Etat de New York et entre les résidents
dudit Etat, hormis disposition fédérale contraire. A moins que le Donneur
de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour
l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de
juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du
présent contrat se situent dans l'Etat et la cour fédérale du lieu de la
principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New
York, New York, U.S.A.). Les deux parties consentent à la juridiction de
ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite
dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle
de l'Etat de New York. Les parties acceptent que la Convention des
Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises
(Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige
ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES A LA PRESENTE LICENCE,
VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ECRIT :

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