

XCOM CHIMERA SQUAD



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.



Soutien au produit :

[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com)



DIVERSIS VIRIBUS.

CITÉ 31. 2040.

XCOM a remporté la guerre, mais l'humanité n'est plus la seule race dotée d'une intelligence supérieure. Les envahisseurs désormais vaincus vivent désormais aux côtés d'une population autochtone qui n'a pas oublié. Les humains, les extraterrestres et les hybrides. Les soldats et les rebelles... Le simple fait qu'ils réussissent à cohabiter est un miracle... qui ne tient qu'à un fil. Bienvenue dans Cité 31, une ville qui aspire à donner un exemple de stabilité et de coexistence. En un mot comme en cent : l'avenir de la civilisation... À condition que l'escouade Chimère parvienne à neutraliser les menaces extérieures qui pèsent sur cet avenir.

VUE GÉNÉRALE DU JEU

XCOM: Chimera Squad propose une intrigue inédite, ainsi qu'une toute nouvelle expérience de combat tactique au tour par tour dans l'univers d'XCOM mettant en scène des agents hors norme dotés de capacités tactiques spéciales et animés par différentes motivations.

Déployez les membres de vos équipes pour enquêter sur les dangers qui pèsent sur Cité 31 et les neutraliser. Prenez la tête de l'escouade Chimère lors d'une nouvelle expérience qui reprend avec maestria les éléments du combat au tour par tour d'XCOM et les fait évoluer. Vous devrez ainsi faire appel à la stratégie, au travail d'équipe et à une nouvelle jouabilité d'infiltration pour atteindre vos objectifs.

CARACTÉRISTIQUES :

- **Agents humains et extraterrestres uniques en leur genre** : les 11 agents possèdent chacun leur propre personnalité et leurs propres capacités tactiques, y compris des attaques spécifiques telles que la Viper qui déploie sa langue pour attirer les ennemis à elle.
- **Classes complémentaires et spécialisées** : exécutez des combos dévastateurs en formant des équipes composées d'agents qui se complètent et en utilisant des actions coopératives. La composition des équipes peut faire toute la différence entre une victoire et une défaite.
- **Refonte du combat tactique** : les missions sont structurées sous forme d'une série d'affrontements discrets et explosifs, conférant ainsi à la jouabilité une action intense et imprévisible.
- **Mode Infiltration** : façonnez le champ de bataille à votre avantage grâce à une nouvelle phase de combat qui propulse votre escouade dans le feu de l'action. Affectez stratégiquement vos agents à différents emplacements et coordonnez leur assaut en exécutant des compétences d'infiltration.
- **Tours intercalés** : système d'initiative automatique qui randomise le tour des agents et des ennemis, créant ainsi de nouvelles possibilités stratégiques basées sur l'unité se trouvant dans la file d'attente, et sur l'unité qui représente le plus grand risque.
- **Couche stratégique intense** : en dehors des combats, gérez les opérations d'un QG high-tech, où vous devez hiérarchiser les tâches, les enquêtes et l'affectation des agents lors de situations où le temps est un facteur : les troubles prennent de plus en plus d'ampleur dans les divers quartiers de la ville et menacent de précipiter Cité 31 dans l'anarchie.

BRIEFING NARRATIF

Après des années passées sous le règne des extraterrestres, l'humanité a remporté la guerre. Mais lorsque les Maîtres ont fui la Terre, ils n'ont pas emmené leurs anciens soldats. À présent, cinq ans après les événements de XCOM 2, les humains et les extraterrestres œuvrent de concert pour forger une civilisation de coopération et de coexistence.

XCOM veillant désormais sur les cieux, l'Agence de Réhabilitation a été formée pour garantir la paix sur le sol. Plus précisément, l'Agence est chargée de récupérer les armes et technologies les plus dangereuses, désormais éparpillées aux quatre coins de la planète. S'ils tombaient entre les mains d'individus peu scrupuleux, ces artefacts de guerre pourraient s'avérer dévastateurs.

Métropole à l'activité effrénée, où les humains, extraterrestres et hybrides cohabitent, Cité 31 est un modèle de paix dans ce monde post-invasion. Tous intégrant les vestiges de la société humaine, les Vipères travaillent comme

caissiers de banque, les Sectoïdes vendent des ramens à la sauvette et les Androïdes jouent le rôle de baby-sitters. Toutefois, certains habitants de la Terre ne cautionnent pas cette alliance interespèces, et plusieurs factions ont commencé à amasser de la technologie extraterrestre dévastatrice. L'escouade Chimère, une force d'élite composée d'agents humains et extraterrestres, doit veiller sur une paix fragile, et enrayer toute menace susceptible de plonger la ville dans le chaos.

CONFIGURATION PC



MINIMUM :

Système d'exploitation : Windows® 7, 64-bit

Processeur : Quad Core 2,4 GHz

Mémoire : 4 Go de RAM

DirectX : Version 11

Stockage : 18 Go d'espace disponible

Carte sonore : compatible DirectX

Graphismes : AMD Radeon HD 7770 avec 1 Go, NVIDIA GeForce 650 avec 1 Go (ou mieux)

RECOMMANDÉ :

Système d'exploitation : Windows® 7, 64-bit

Processeur : Quad Core 3 GHz

Mémoire : 8 Go de RAM

Stockage : 18 Go d'espace disponible

Carte sonore : compatible DirectX

Graphismes : AMD Radeon R9 290 avec 2 Go, NVIDIA GeForce GTX 980 avec 2 Go (ou mieux)

COMMANDES DU JEU : SOURIS ET CLAVIER

MENU

	TOUCHE PRINCIPALE	TOUCHE SECONDAIRE
CONFIRMER	Entrée	Barre espace
ANNULER	Échap	Bouton droit de la souris
NAVIGUER VERS LE HAUT	Haut	W
NAVIGUER VERS LE BAS	Bas	S
NAVIGUER VERS LA GAUCHE	Gauche	A
NAVIGUER VERS LA DROITE	Droite	D

TACTIQUE

	TOUCHE PRINCIPALE	TOUCHE SECONDAIRE
ATH DE TIR/CONFIRMER L'OPÉRATION	Entrée	Barre espace
ANNULER/PAUSE	Échap	
DÉPLACER UNITÉ VERS CURSEUR	Bouton droit de la souris	
INTERAGIR AVEC OBJETS	V	
FIN DU TOUR	Fin	
CENTRER CAMÉRA SUR UNITÉ ACTIVE	Début	
CAMÉRA VERS LE HAUT	W	
CAMÉRA VERS LE BAS	S	
CAMÉRA VERS LA GAUCHE	A	
CAMÉRA VERS LA DROITE	D	
PIVOTER CAMÉRA À GAUCHE	Q	
PIVOTER CAMÉRA À DROITE	E	
ZOOM AVANT	T	Molette Haut

	<i>TOUCHE PRINCIPALE</i>	<i>TOUCHE SECONDAIRE</i>
<i>ZOOM ARRIÈRE</i>	G	Molette Bas
<i>ZOOM LIBRE</i>	Bouton Central de la Souris	
<i>RÉGLER NIVEAU DE ZOOM</i>	Z	
<i>CIBLE/UNITÉ SUIVANTE</i>	TAB	
<i>CIBLE/UNITÉ PRÉCÉDENTE</i>	Maj Gauche	
<i>RECHARGER</i>	Bouton droit de la souris	
<i>CAPACITÉ 1</i>	1	
<i>CAPACITÉ 2</i>	2	
<i>CAPACITÉ 3</i>	3	
<i>CAPACITÉ 4</i>	4	
<i>CAPACITÉ 5</i>	5	
<i>CAPACITÉ 6</i>	6	
<i>CAPACITÉ 7</i>	7	
<i>CAPACITÉ 8</i>	8	
<i>CAPACITÉ 9</i>	9	
<i>CAPACITÉ 10</i>	0	
<i>VOIR APERÇU ENNEMI</i>	Alt Gauche	

COMMANDES DU JEU : MANETTE



COMMANDE	TACTIQUE	STRATÉGIE
LS	Déplacer le curseur	Menu
RS	Déplacer la caméra	N/D
	Pivoter caméra	Changer agent
	Élever caméra	Menu
A	Déplacer unité/Exécuter action	Sélectionner
B	Retour	Retour
X	Vigilance	Engager équipes de terrain
Y	Maîtriser	Ouvrir menu Agent
LB RB	Sélection unité chronologie	Basculer agents (Armurerie/Ravitaillement)
LT RT	Zoom arrière/Capacités des agents	Capacités des équipes de terrain
	Capture d'écran/Séquence vidéo	Capture d'écran/Séquence vidéo
	Menu de pause	Menu de pause

APERÇU DE LA STRATÉGIE

La tactique permet de remporter des batailles, mais la stratégie permet de remporter la guerre. La couche stratégique d'XCOM: Chimera Squad représente tout ce qui se passe entre les missions (combats) tactiques. Alors que les activités tactiques font la part belle au combat et à la survie au coup par coup, les activités stratégiques ont davantage trait au développement de la ville et à la progression de l'escouade (c.-à-d. choisir votre prochaine mission, entraîner des agents et acheter du matériel).

La couche Stratégie se déroule entièrement dans le QG de l'escouade Chimère et concerne l'enquête portant sur les factions ennemies menaçant actuellement Cité 31. Votre objectif final est d'achever les trois enquêtes et de neutraliser chaque faction. L'une des premières décisions que vous aurez besoin de prendre est de choisir par quelle enquête commencer.

CONSEIL PRO

Les enquêtes que vous décidez de ne pas entreprendre maintenant fourniront aux factions correspondantes le temps nécessaire pour augmenter leurs forces et ressources, et devenir ainsi des ennemis plus redoutables.

STRUCTURE DE LA STRATÉGIE

Chacune des enquêtes se concentre sur une faction ennemie bien précise. Vous pouvez les entreprendre une par une, dans l'ordre de votre choix. La faction sur laquelle porte chaque enquête détermine le type d'ennemi auquel vous aurez affaire. Les enquêtes se déclinent en trois types d'activités : Préparation, Opérations et Éliminations.

ENQUÊTE

Préparation

Série d'opérations.

Élimination

- La phase Préparation est un type spécial de mission tactique qui présente un conflit majeur de l'enquête. Chaque enquête commence par une mission de préparation qui doit être accomplie avant que l'enquête ne puisse progresser.
- Une série d'Opérations forme la majeure partie de l'enquête. À chaque Opération est associée une cible cachée, un objectif que vous devez débloquer en effectuant différentes actions. Ces actions, appelées Missions et Situations, permettent de faire progresser le jeu.
 - Pour mener à bien ces missions, vous devez quitter le QG et prendre le commandement de quatre agents en combat tactique.

- Les missions de piste permettent de débloquer plus rapidement la cible cachée et d'obtenir des récompenses.
- Les missions secondaires ne permettent pas de faire progresser l'Opération, mais fournissent des ressources et des équipements importants pour préparer l'escouade à faire face aux dangers.
- Les situations peuvent être achevées depuis le QG. Vous n'aurez pas besoin de livrer bataille et il ne vous en coûtera du temps.
- Les missions de cible cachée sont des objectifs finals disponibles uniquement après que vous avez accompli un certain nombre de situations et de missions de piste. Accomplir une mission de cible cachée marque la fin d'une Opération.
- Une Élimination indique la fin de chaque enquête. Ces missions de combat particulièrement dangereuses permettent de neutraliser la faction ennemie correspondante en vous opposant à son commandant surpuissant. Tout comme les missions de préparation, chaque enquête comporte une phase d'élimination.



Le temps est un élément critique dans *XCOM: Chimera Squad*.

- Le temps du jeu progresse généralement lorsque vous menez à bien des missions ou résolvez des situations.
- De nombreuses tâches stratégiques nécessitent un certain nombre de jours dans le jeu pour être accomplies.
- Les missions et les situations ne sont disponibles que pendant une durée limitée.

CONSEIL PRO

Tout agent affecté à une tâche stratégique qui nécessite deux jours virtuels pour être terminée ne pourra pas être déployé en mission tactique tant que ces deux jours ne se seront pas écoulés. L'agent peut être retiré des créneaux d'installations, mais au détriment de la progression.

AVERTISSEMENT

Vous pouvez parfois faire progresser manuellement la journée virtuelle sans terminer une mission ou une situation. Toutefois, cette approche peut déclencher des troubles dans certaines parties de la ville (voir la section Agitation et anarchie).

AGITATION ET ANARCHIE



Cité 31 est divisée en neuf zones ou quartiers. Chaque quartier dispose d'une jauge d'agitation qui mesure l'atmosphère du quartier. Lorsque les citoyens ne se sentent pas en sécurité ou que la criminalité est en hausse, l'agitation augmente. Accomplir des missions et des situations dans un quartier ou y déployer une équipe de terrain permet de réduire l'agitation (voir Équipe de terrain). Si l'agitation d'un quartier atteint son niveau max, des conflits éclatent, et l'escouade Chimère risque de devoir prendre des mesures d'urgence.

AVERTISSEMENT

L'agitation augmente plus vite lorsque la difficulté du jeu est réglée sur un palier supérieur.

La ville dispose d'une mesure générale de l'agitation appelée la jauge d'anarchie. Si l'agitation au sein d'un quartier atteint un niveau critique, l'anarchie de la ville augmente. L'anarchie de la ville ne peut être réduite qu'en diminuant l'agitation dans un quartier ou en faisant appel à une capacité spéciale de l'équipe de terrain.

AVERTISSEMENT

Si la jauge d'anarchie atteint son niveau max, l'escouade Chimère aura échoué et votre partie prendra fin.

CONSEIL PRO

N'oubliez pas que les équipes de terrain et les opérations spéciales peuvent vous aider à gérer l'anarchie dans les villes quand celle-ci commence à prendre de l'ampleur.

ÉQUIPES DE TERRAIN

Les équipes de terrain sont des agents invisibles qui travaillent en coulisses sous votre direction afin de gérer l'agitation ou de collecter des ressources et des renseignements pour l'escouade Chimère (voir la section Ressources)

Une équipe peut être déployée dans chaque quartier. Il vous en coûtera des renseignements chaque fois que vous déploierez une équipe de terrain et que vous améliorerez cette équipe. Toutefois, lors d'un déploiement, une spécialité est systématiquement attribuée aux équipes de terrain. Ces spécialités octroient divers avantages et ressources bonis hebdomadaires, garantissant ainsi que tout investissement de renseignements vaille la peine.

Type d'équipe	Avantages de départ
 FINANCE	Fournit des crédits en prime tous les vendredis Fournit des crédits en prime lorsqu'une mission est achevée dans ce quartier Réduit l'agitation chaque fois qu'une situation est résolue dans ce quartier
 SÉCURITÉ	Fournit des renseignements en prime tous les vendredis Fournit des renseignements en prime lorsqu'une mission est achevée dans ce quartier Réduit automatiquement l'agitation tous les vendredis dans ce quartier
 TECHNOLOGIE	Fournit de l'élérium en prime tous les vendredis Fournit de l'élérium en prime lorsqu'une mission est achevée dans ce quartier Les missions terminées dans ce quartier permettent de révéler plus rapidement la cible cachée.

Les équipes de terrain sont intégralement gérées depuis le QG, et ce, en cliquant simplement sur un bouton. Ces agents invisibles ne peuvent pas participer à un combat tactique, mais ils ne subissent également jamais de blessures. À mesure

que vous déployez et améliorez les équipes de terrain, vous débloquentez l'accès à quatre capacités spéciales qui vous aident à gérer Cité 31.

À chaque capacité utilisable dans toute la ville, sont apposées des conditions de déverrouillage, telles que déployer un certain nombre d'équipes de terrain, affecter un certain nombre d'équipes de terrain à une certaine spécialité ou faire évoluer un certain nombre d'équipes de terrain jusqu'à un certain niveau.

CONSEIL PRO

Les capacités des équipes de terrain sont différentes que les bonis fournis par les diverses spécialités des équipes de terrain. Les bonis de spécialités sont des effets passifs qui se produisent automatiquement. Les capacités des équipes de terrain sont déclenchées manuellement (par vous-même) afin d'exécuter une action spécifique et immédiate (comme réduire l'agitation dans un quartier de votre choix).

Capacité des équipes de terrain	
 PRÉCAUTION	Réduit l'agitation dans un seul quartier.
 QUARANTAINE	Gèle l'agitation dans un seul quartier, empêchant ainsi l'agitation de continuer à augmenter.
 SOURICIÈRE	Confère des récompenses de situation supplémentaires. Plutôt que de devoir choisir quelles situations uniques résoudre, cette capacité vous permet d'en résoudre deux : la première octroie une récompense partielle et la deuxième, une récompense complète.
 FORCE OPÉRATIONNELLE DE LA BRIGADE CRIMINELLE	Réduit le chaos urbain.

AVERTISSEMENT

Une fois qu'une capacité d'équipes de terrain a été déblocquée, vous pouvez l'utiliser à tout moment. Toutefois, après activation d'une capacité d'équipe de terrain, elle recharge pendant un certain nombre de jours virtuels. Vous n'aurez pas besoin de débloquenter cette activité pour l'utiliser à nouveau, mais vous devrez attendre que son rechargement soit terminé.

RESSOURCES



L'escouade Chimère utilise trois ressources principales : Élérium, Crédits et Renseignements. Ces ressources sont attribuées en guise de récompenses lorsque vous terminez des missions, des situations et d'autres tâches. Chaque semaine, les équipes de terrain versent les ressources additionnelles à l'escouade Chimère. Vous pouvez dépenser ces ressources pour fabriquer de nouveaux prototypes d'équipement (élérium), acheter de nouvelles pièces d'équipement (crédits) et déployer des équipes de terrain (renseignements).

CONSEIL PRO

Neutraliser et capturer des ennemis lors de missions plutôt que de les tuer peut vous rapporter des bonis de ressources précieuses en plus des récompenses de missions standard.

INSTALLATIONS DE QG

CARTE DE LA VILLE >> Affichage 3D de stratégie



Affiche les quartiers de Cité 31, l'agitation au sein de chaque quartier, ainsi que toutes les missions et situations disponibles.

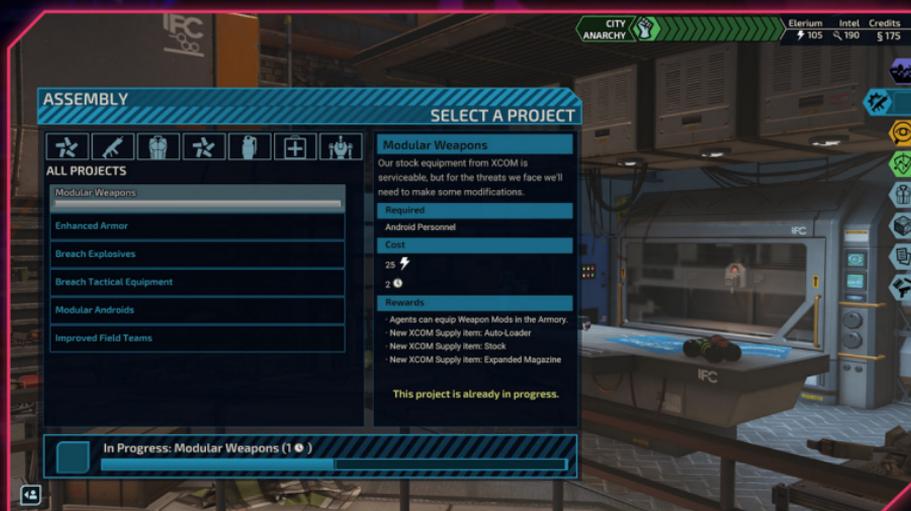
Activités :

- Choisissez votre prochaine tâche
- Déployez votre escouade
- Gérez vos équipes de terrain

CONSEIL PRO

Les quatre boutons en bas de la carte représentent les quatre capacités spéciales débloquées par vos équipes de terrain.

ASSEMBLAGE >> Atelier de l'escouade



Affiche les projets de fabrication et d'amélioration. Lancer un projet coûte de l'élixir.

Activités :

- Améliorer l'équipement standard
- Débloquer de nouveaux objets à acheter en guise de ravitaillement
- Amélioration des installations de QG
- Débloquer des modifications

CONSEIL PRO

Les projets d'assemblage ne nécessitent PAS un agent affecté à l'assemblage, bien que cela permette d'achever les tâches plus rapidement.

OPÉRATIONS SPÉCIALES >> Centre d'opérations de non-combat



Affiche les tâches non-combat disponibles qu'il est possible d'entreprendre pour obtenir des avantages utiles. Différentes tâches nécessitent un nombre différent de journées virtuelles pour être accomplies.

Activités :

- Réduire le temps nécessaire pour débloquer une cible cachée
- Générer une certaine quantité d'élerium, de crédits ou de renseignements
- Réduire l'agitation
- Recruter des équipes de terrain

CONSEIL PRO

Les tâches d'opérations spéciales **NÉCESSITENT** un agent affecté aux opérations spéciales. Il est possible d'abandonner des tâches en cours, mais toute progression sera perdue et aucune récompense ne sera obtenue.

ENTRAÎNEMENT >> Centre de conditionnement



Permet aux agents d'améliorer leurs compétences ou de se remettre de leurs blessures. Les sessions d'entraînement nécessitent un certain nombre de journées virtuelles pour être menées à bien.

Activités :

- **Entraînement de classe** : fournit une prime de statistique ou une capacité passive unique visant à compléter l'ensemble de compétences d'un agent.
- **Soins des cicatrices** : supprime une cicatrice qui a été infligée à un agent, et ce, même si cette cicatrice s'est approfondie (voir Cicatrices dans la section Concepts tactiques).

ASSEMBLAGE >> Vestiaire de l'escouade



Affiche tous les agents se trouvant actuellement dans votre escouade, ainsi que des renseignements détaillés à leur sujet, et leur équipement actuel.

Activités :

- Consulter les statistiques des agents
- Choisir de nouvelles compétences pour les agents qui ont été promus
- Distribuer des armes, des armures et des consommables •

Modifier la teinte du blindage des agents

- Lire des informations sur les agents

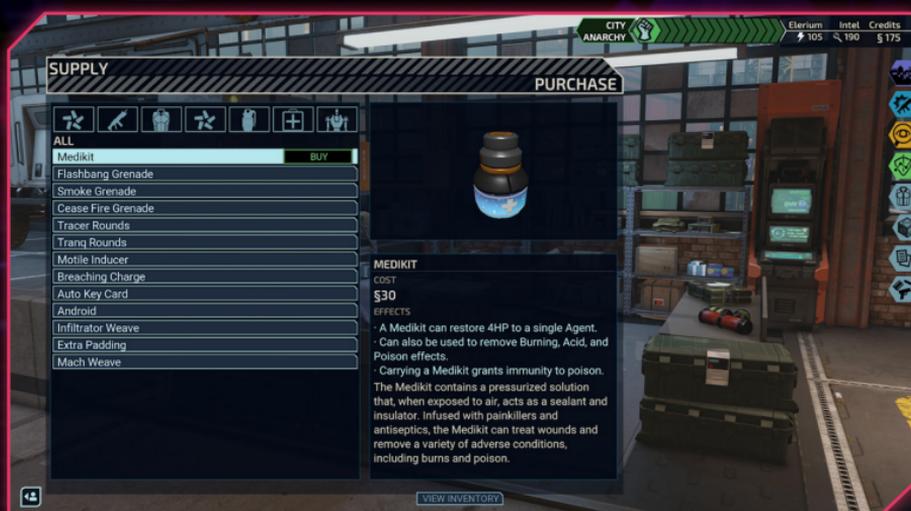
CONSEIL PRO

Vous pouvez gérer tous les agents depuis l'armurerie, même s'ils sont affectés à d'autres tâches dans une zone différente.

STATISTIQUES DE L'AGENT	DÉFINITION
SANTÉ	Détermine la quantité de dégâts qu'une unité peut subir pendant le combat et rester active lors d'une échauffourée.
MOBILITÉ	Détermine la distance qu'une unité peut couvrir en une action.

VOLONTÉ	Détermine la résistance d'une unité face à des effets mentaux ordinaires tels que Panique ou Désorientation (voir le tableau des effets de statut).
VISÉE	Détermine la probabilité qu'une unité réussisse une attaque. Plusieurs facteurs sont pris en compte, tels que la distance, la couverture, les capacités spéciales et l'équipement.
ESQUIVE	Détermine la capacité d'une unité à minimiser une certaine quantité de dégâts physiques après l'attaque réussie d'un ennemi.
CRITIQUE	Détermine la probabilité qu'une attaque réussie devienne un coup critique et inflige des dégâts supplémentaires à la cible.
PSI	Détermine la résistance d'une unité face à des effets mentaux extraterrestres tels que Contrôle mental (voir le tableau des effets de statut).
AUTRES STATISTIQUES*	*octroyées par des capacités, de l'équipement, etc.
BLINDAGE	Réduit la quantité de dégâts qu'une unité subit (point pour point) après une attaque réussie de l'ennemi.
DÉFENSE	Permet à une unité d'être une cible contre laquelle l'ennemi aura plus de mal à lancer une attaque réussie.

RAVITAILLEMENT >> Centre d'obtention



Affiche les objets et l'équipement qu'il est actuellement possible d'acheter à l'aide

de crédits.

Activités :

- Acheter de nouvelles pièces d'équipement

CONSEIL PRO

Le ravitaillement agrandit la liste de possibilités à mesure que vous achevez les projets de l'assemblage.

ENQUÊTE >> Archives des informations

Affiche votre progression totale au sein de la campagne (statut actuel, ainsi que les opérations terminées, en attente et futures).

CONSEIL PRO

L'enquête affiche toute opération ennemie en cours susceptible d'accroître la difficulté de vos missions. Les opérations ennemies peuvent rendre les adversaires plus puissants, plus nombreux... ou pire.

PILLARD >> Marché gris

Scavenger Market
Open Today Only! Next market appearance in 4 days.

Motile Inducer	Advanced Scope	Advanced Stock
The Motile Inducer artificially stimulates the nervous system, allowing an Agent to act rapidly under pressure. - Target ally gains 2 actions immediately. - Does not affect the target's cool-downs.	This weapon upgrade will add an Aim bonus to any weapon it is attached to. - Increase Aim by +10%.	This weapon upgrade, when installed, will guarantee that even missed shots will do a small amount of damage. - Missed shots still deal 2 damage to the target.
Cost: 80 <input type="button" value="BUY"/>	Cost: 40 <input type="button" value="BUY"/>	Cost: 45 <input type="button" value="BUY"/>

Affiche les objets et l'équipement rares qu'il est actuellement possible d'acheter à l'aide d'élérium. Plus vous progressez au sein de la campagne, plus vous avez accès à de l'équipement de meilleure qualité.

Activités :

- Acheter du butin rare

- Échanger des ressources à un taux réduit
- Accéder à des armes épiques qui :
 - Fournissent de nouvelles possibilités tactiques aux agents
 - Possèdent des designs visuels uniques
 - Peuvent être obtenues exclusivement via le Marché du Pillard ou à l'issue de missions spéciales
 - Sont améliorables à l'aide de modules d'armes standard

AVERTISSEMENT

Le marché du Pillard est disponible de façon sporadique.

ÉCRAN DE JEU DE STRATÉGIE



- OBJECTIF ACTUEL** : Affiche l'objectif général de votre enquête actuelle.
- SUIVI DE L'ANARCHIE** : Affiche le niveau actuel d'anarchie au sein de la Cité 31. Si l'anarchie atteint son palier max, votre partie prendra fin.
- RESSOURCES** : Affiche la quantité actuelle de ressources principales que l'escouade Chimère utilise pour continuer à être opérationnelle.
- MENU DES INSTALLATIONS** : Affiche les différentes zones du QG de l'escouade. Chacune d'elles correspond à une activité bien précise accessible uniquement via la couche Stratégie. Cliquez sur une installation pour visiter cette zone et interagir avec.
- NOTIFICATIONS** : Les messages concernant les tâches et informations importantes s'affichent ici. Vous y trouverez, entre autres, les alertes de mission

critique, qui annoncent la disponibilité d'une mission sur la carte urbaine que vous devez accomplir avant la fin de la journée.

6. DATE : Affiche la date actuelle qui progresse à mesure que vous entreprenez des missions. L'accomplissement de nombreuses activités stratégiques nécessite un certain nombre de jours.

7. OPÉRATIONS D'AFFECTATION : Affiche quels agents sont actuellement affectés à quelles tâches. Par exemple, les opérations d'affectation sur la carte urbaine indiquent quels agents sont sélectionnés pour être déployés lors de votre prochaine mission de combat. Une case vide indique un emplacement/une tâche auquel/à laquelle aucune unité n'est actuellement affectée. Les opérations d'affectation sont exclusives, et les agents ne peuvent être affectés qu'à une seule tâche à la fois.

VUE GÉNÉRALE TACTIQUE



Le combat a lieu dans la couche Tactique d'XCOM: *Chimera Squad*, lorsque quatre agents sont déployés en mission. Les missions comportent toujours des combats, mais proposent également des objectifs supplémentaires (par ex., porter secours à un VIP).

Une mission est composée d'une à trois mini-batailles appelées « affrontement ». Un affrontement regroupe une infiltration (voir la section Infiltration), suivie de plusieurs manches de combat (voir la section Manches et tours).

Les agents doivent terminer chaque affrontement avec succès avant de pouvoir accéder au suivant, et ne peuvent pas retourner au QG pour se réapprovisionner tant que la mission n'est pas accomplie.

CONSEIL PRO

Entre chacun des affrontements successifs composant une mission, tous les agents rechargent automatiquement leurs armes, et les agents grièvement blessés qui ne sont pas inconscients (voir le tableau des effets de statut) récupèrent la moitié de leurs PV.

INFILTRATION



Le mode Infiltration est un nouveau type de tour dans la franchise XCOM, qui tire profit des surfaces clairement délimitées des zones de combat.

Tous les agents possèdent des capacités uniques et accèdent à des objets spéciaux utilisables uniquement lors d'une infiltration. Alors que plusieurs agents peuvent utiliser des objets et capacités pendant une seule infiltration, certaines capacités ne sont utilisables qu'une fois par mission.

Une infiltration vous propose plusieurs moyens d'accéder à une zone de combat; chaque « entrée » est un point d'infiltration. Chaque point d'infiltration peut fournir aux agents des bonis et des malus, alors que certains de ces bonis et malus ne sont utilisables que par des agents possédant des capacités ou pièces d'équipement bien précises. Chaque point d'infiltration peut proposer des créneaux pour un, deux, trois ou quatre agents.

CONSEIL PRO

Dispersez les membres de votre escouade entre plusieurs points d'infiltration pour essayer de couvrir la plus grande partie possible du champ de bataille, ou envoyez vos quatre membres d'escouade à travers un seul point d'infiltration pour une pénétration plus concentrée.

La chronologie de l'infiltration affiche l'ordre dans lequel vos agents s'infiltreront au sein de la phase d'affrontement et réaliseront leurs premières actions. Il est possible de modifier cet ordre pour produire un effet maximal.

Une fois que les agents surgissent dans la zone de combat, vous pouvez leur assigner des cibles spécifiques. L'accès via les différents points d'infiltration peut positionner les agents dans certaines zones du champ de bataille.

Les ennemis peuvent être surpris, alertés ou agressifs, et se comporteront en conséquence pendant l'infiltration (voir le tableau des niveaux de reconnaissance). À mesure que vous progressez au sein du jeu, les affrontements vous opposeront à plus d'ennemis alertés et agressifs.

CONSEIL PRO

Même les ennemis capables d'entreprendre une action pendant l'infiltration doivent attendre que chaque agent Chimère ait exécuté sa propre action, conférant ainsi à l'escouade une chance de se replier en cas de besoin.

NIVEAU DE RECONNAISSANCE	EFFET
SURPRIS	Les ennemis surpris ne peuvent pas entreprendre d'action pendant l'infiltration.
ALERTÉ	Les ennemis alertés peuvent se déplacer ou exécuter une capacité pendant une infiltration, mais n'ont pas la possibilité d'attaquer.
AGRESSIF	Les ennemis agressifs peuvent attaquer pendant une infiltration.

MANCHES ET TOURS

À la fin de la manche d'infiltration, la manche standard débute. Alors qu'il faut atteindre les objectifs de certains affrontements en un certain nombre de manches, la plupart des objectifs ne sont pas soumis à un nombre limité de manches.

Chaque unité participant à un combat a droit à un tour lors de chaque manche. Les tours sont intercalés, ce qui signifie que les alliés et les ennemis exécutent leurs actions à tour de rôle. L'ordre des tours est visible dans la chronologie à droite de l'écran. Une fois que chaque unité a joué son tour, la manche suivante débute.

Pendant leur tour, les unités peuvent se déplacer et/ou exécuter une action. Généralement, l'unité exécute une action en plus de se déplacer (mais elle ne peut pas se déplacer au-delà de la frontière bleue affichée sur la carte). Les unités peuvent sprinter, ce qui leur permet de se déplacer jusqu'à la frontière jaune de la carte, auquel cas elles ne peuvent pas entreprendre d'actions.

Certaines actions, telles que tirer, mettent automatiquement fin au tour de l'unité. D'autres actions peuvent être exécutées avant un déplacement. Les actions gratuites sont utilisables à tout moment pendant le tour d'un agent et peuvent être exécutées en plus d'un déplacement et d'une autre capacité.

Pendant le tour d'un agent, les actions disponibles de celui-ci sont affichées dans la barre d'action en bas de l'écran. Si vous sélectionnez une action ou une capacité qui nécessite une cible, les icônes de ciblage s'afficheront alors au-dessus de la barre d'action pour indiquer toutes les cibles possibles. Les capacités qui ne sont pas utilisables actuellement seront représentées par des icônes grisées.

CAPACITÉS GÉNÉRALES

Pendant son tour, un agent peut exécuter l'une de ses compétences uniques ou activer une capacité générale (une action à laquelle tous les agents ont accès).

Capacités générales	
 <p>TIR D'ARME</p>	Tous les agents peuvent utiliser leur action pour tirer à l'aide de leur arme par défaut.
 <p>UTILISER OBJET</p>	Les agents peuvent être équipés d'une grande variété d'objets utilisables pendant le combat. Ces objets confèrent des effets tels que soigner, protéger, se téléporter et même modifier la chronologie. L'utilisation de certains objets coûte une action, alors que d'autres peuvent être utilisés gratuitement.
 <p>VIGILANCE</p>	Indique à un agent de surveiller un périmètre conique et de tirer sur le premier ennemi qui y pénètre. Activer Vigilance met fin au tour de l'agent.
 <p>STABILISATION</p>	Empêche un ennemi souffrant de saignement de mourir. Utilisable uniquement dans un périmètre de mêlée ou via un drone robotique appelé un GREMLIN.
 <p>TRAVAIL D'ÉQUIPE</p>	Dépense une action d'un agent pour faire avancer un autre agent dans la chronologie. Celui-ci exécutera alors une action dès la fin du tour actuel de l'agent. Cette capacité n'est utilisable qu'une fois par mission.

 PRÉPARATION	<p>Augmente la défense et l'esquive d'un agent, puis modifie la chronologie afin que le prochain tour de cet agent soit plus tôt que prévu. Activer la préparation met fin au tour actuel de l'agent.</p>
 MAÎTRISER	<p>Inflige une petite quantité de dégâts non fatals. Si cette attaque réduit les PV de l'ennemi à 0, celui-ci n'est pas tué, mais devient inconscient. A toujours une chance de réussite de 100 %, mais des agents doivent être adjacents à la cible. Activer Maîtriser met fin au tour actuel de l'agent.</p>
 INTERACTION	<p>Permet aux agents d'interagir avec un objet (par ex., ouvrir une porte ou utiliser un terminal informatique).</p>
 ÉVACUATION	<p>Disponible uniquement lorsqu'un agent se trouve dans une zone d'évacuation; permet d'évacuer l'agent.</p>
 RECHARGER	<p>Permet à un agent de recharger son arme s'il a utilisé toutes ses munitions pendant un affrontement.</p>

CONSEIL PRO

Les ennemis inconscients sont capturés à la fin d'une mission et fournissent des renseignements supplémentaires en plus des récompenses de base de la mission. Capturer plus d'ennemis augmente les chances de récompense.

EFFETS DE STATUT

Certaines capacités ou certains dangers environnementaux peuvent infliger des effets de statut. Les agents de l'escouade Chimère et leurs ennemis ont accès à ces capacités.

Effets de statut	Catégorie	Description
 CONTRÔLE MENTAL/ PIRATÉ(E)	Mental	Confère à l'équipe adverse le contrôle de l'unité.

 ÉTOURDI(E)/ EXTINCTION	Mental	Empêche une unité d'agir pendant la durée de l'effet.
 DÉSORIENTÉ(E)	Mental	Empêche une unité d'utiliser la plupart des capacités outre son attaque principale, et inflige une faible pénalité à la visée.
 PANIQUE	Mental	Oblige une unité à exécuter immédiatement un tour Panique qui peut inclure un déplacement, ou une attaque visant un ennemi ou un allié.
 RAGE	Mental	Oblige une unité à attaquer immédiatement l'unité la plus proche, que celle-ci soit ennemie ou alliée.
 PROTÉGÉ(E)	Physique	Confère une esquive de 100 %, ainsi qu'un faible bonus de défense.
 LÉVITATION	Physique	Neutralise tous les bonus de couverture d'une unité et l'empêche de réagir. Se termine au début du tour de cette unité.
 IMMOBILISATION	Physique	Neutralise toute action de déplacement standard; n'influe pas sur les capacités spéciales de déplacement.
 ARME DÉSACTIVÉE	Physique	Empêche toute utilisation d'une arme tant que celle-ci n'a pas été rechargée.
 RUPTURE	Physique	Augmente les dégâts que subit une unité.

 <p>MARQUÉ(E)/ VISÉE HOLOGRAPHIQUE</p>	Physique	Confère aux ennemis un boni de visée contre cette unité.
 <p>STASE</p>	Incapacitant	Empêche une unité d'agir, mais la rend également insensible aux dégâts et aux ciblages de capacités.
 <p>HÉMORRAGIE</p>	Incapacitant	Empêche une unité d'agir et d'être ciblée, mais ne confère pas une immunité face aux dégâts de zone et non ciblés. Cet effet est soumis à un compte à rebours. Une fois le temps écoulé, l'unité meurt. Tant que le compte à rebours est actif, les autres unités peuvent utiliser l'action Stabilisation pour sauver l'unité et neutraliser le compte à rebours, faisant ainsi passer l'état de cette unité à Inconscient(e).
 <p>INCONSCIENT(E)</p>	Incapacitant	Empêche une unité d'agir et d'être ciblée. Lorsqu'un affrontement se termine, les unités ennemies et alliées inconscientes sont retirées de la zone de combat et rapatriées au QG. Quand une unité est inconsciente, il ne lui est plus possible de participer au combat de cette mission.
 <p>BRÛLE</p>	Environnemental	Inflige des dégâts à une unité au début de chaque tour et empêche l'unité d'utiliser la plupart des capacités outre son attaque principale.

 <p>BRÛLURE ACIDE</p>	<p>Envi- ronnemental</p>	<p>Corrode le blindage de l'unité au début de chaque tour et applique l'effet Rupture pendant toute la durée de la Brûlure acide.</p>
 <p>EMPOISONNÉ(E)</p>	<p>Envi- ronnemental</p>	<p>Inflige des dégâts à une unité au début de chaque tour et réduit les déplacements de l'unité.</p>
 <p>FUMÉE</p>	<p>Effet de case</p>	<p>Confère l'effet Protégé(e) jusqu'à ce que l'unité quitte la zone Fumée.</p>
 <p>FLAMME</p>	<p>Effet de case</p>	<p>Inflige l'effet de brûlure à toutes les unités qui traversent la zone Flamme ou s'y trouvent; l'effet continue après que l'unité a quitté la zone Flamme.</p>
 <p>ACIDE</p>	<p>Effet de case</p>	<p>Inflige l'effet Brûlure acide à toutes les unités qui traversent la zone Brûlure acide ou s'y trouvent; l'effet continue après que l'unité a quitté la zone Brûlure acide.</p>
 <p>POISON</p>	<p>Effet de case</p>	<p>Inflige l'effet Poison à toutes les unités qui traversent la zone Poison ou s'y trouvent; l'effet continue après que l'unité a quitté la zone Poison .</p>

OBJECTIFS D'AFFRONTEMENT



Chaque affrontement au sein d'une mission propose ses propres objectifs discrets. Ces tâches figurent dans le coin supérieur gauche de l'écran et sont barrées à mesure que vous les accomplissez. Les objectifs indiqués comme « facultatifs » ne sont pas nécessaires pour réussir la mission, mais permettent d'obtenir des récompenses en prime.

AVERTISSEMENT

Dans le cadre de certains affrontements, vous serez peut-être appelé à atteindre des objectifs complexes (par ex., empêcher un certain nombre d'ennemis de s'échapper ou veiller à ce qu'un nombre précis de civils survivent).

RENFORTS



Les androïdes sont des soldats robotiques qui peuvent être utilisés à la place des agents lors de missions tactiques. Les androïdes sont généralement plus faibles qu'un agent mais peuvent être éliminés sans risque d'entraîner l'échec de la mission.

Si un agent devient inconscient pendant une mission, vous devez déployer un androïde pour le remplacer lors de la prochaine infiltration. Les androïdes vous confèrent une meilleure chance d'accomplir les missions, et ce, malgré les pertes de vos agents. Il est possible d'améliorer leurs statistiques de base et de les équiper d'armes, d'armures et d'objets standard.

Les ennemis peuvent également appeler des renforts. Une alerte de renfort s'affiche dans la chronologie plusieurs tours avant l'arrivée de nouveaux ennemis sur le champ de bataille. Les renforts ennemis ne peuvent accéder au combat que via certains points de la carte; ceux-ci sont indiqués par une icône triangulaire accompagnée d'un crâne. À mesure que les unités de renfort ennemies arrivent, elles reçoivent chacune leur propre créneau dans la chronologie.

CIVILS

Si un agent de l'escouade Chimère se positionne à côté d'un civil, celui-ci est sauvé et évacué. Si un ennemi approche d'un civil, celui-ci prend la fuite et se positionne ailleurs au sein de l'affrontement. Lorsque vous terminez un affrontement, tout civil se trouvant sur la carte est automatiquement sauvé.

CONSEIL PRO

La plupart du temps, vous ne serez pas pénalisé si un civil est tué. Toutefois, si les ennemis essaient activement d'éliminer les civils, la mission sera considérée comme un échec si un nombre précis de civils sont tués.

HÉMORRAGIE

Les agents qui subissent des dégâts fatals s'écroulent et commencent à saigner. Leurs alliés disposent alors d'un certain nombre de tours pour les stabiliser, et les faire évoluer vers l'état Inconscient. Si un agent n'est pas stabilisé, l'affrontement se soldera par un échec et vous devrez recommencer.

Les agents atteints d'une hémorragie ne peuvent pas directement être ciblés par l'ennemi, mais ils sont toujours vulnérables aux attaques de zone ou non ciblées qui sont susceptibles de les tuer instantanément et d'entraîner alors un échec de l'affrontement.

Les agents ne peuvent jamais devenir inconscients sans préalablement avoir souffert d'une hémorragie. Il n'existe pas d'état Hémorragie pour les ennemis. Lorsque leurs PV chutent à 0, ils sont soit tués soit inconscients. Les ennemis peuvent être rendus inconscients grâce à la capacité Maîtriser, l'équipement spécial tel que les balles tranquillisantes ou encore des compétences uniques propres à certains agents.

CONSEIL PRO

Quand une unité (ennemie ou alliée) est en état Inconscient, il est impossible de la soigner pour la faire revenir au combat lors de la mission en cours.

CICATRICES

Les cicatrices sont des indicateurs de traumatismes de combat qu'a subis une unité après un combat particulièrement farouche. Les agents reçoivent des cicatrices chaque fois que l'effet Hémorragie leur a été infligé pendant une mission. Les cicatrices affaiblissent l'une des statistiques de l'unité et peuvent sérieusement limiter ses capacités sur le champ de bataille.

Il est possible d'estomper les effets d'une cicatrice en envoyant l'agent en entraînement. Autrement, les cicatrices perdurent d'une mission à la suivante, sur de longues périodes pendant la campagne, avant de s'estomper d'elles-mêmes. Les agents portant une cicatrice qui subissent à nouveau un effet Hémorragie recevront une nouvelle cicatrice ou un « approfondissement » de celle qu'il possède déjà. Une cicatrice approfondie inflige un plus grand malus de statistique.

CONSEIL PRO

Les cicatrices ne comptent pas comme des dégâts. Si une cicatrice réduit les PV d'un agent, ses PV max sont affectés. Ainsi, recevoir des soins pendant le combat ne restaure pas sa santé à son état « sans cicatrice ». L'agent récupérera sa santé max lorsque sa cicatrice se sera estompée.

ÉCRAN DE JEU TACTIQUE



- 1. OBJECTIFS :** Affiche les objectifs spécifiques de l'affrontement en cours.
- 2. LIMITE DE DÉPLACEMENT :** La frontière bleue affichée lors du tour d'un agent indique la distance que celui-ci peut parcourir avant d'exécuter une action. La frontière jaune indique la distance qu'un agent peut parcourir s'il sprinte.
- 3. VUE GÉNÉRALE DES UNITÉS :** Au-dessus de la tête de chaque unité, aussi bien alliée qu'ennemie, sont affichés le nom de l'unité, sa barre de santé et un chiffre. Ce chiffre indique l'emplacement de l'unité dans la chronologie. L'aperçu des ennemis s'affiche en rouge, alors que celui des alliés apparaît en bleu.
- 4. CHRONOLOGIE :** Affiche l'ordre des tours de toutes les unités ennemies et alliées. Une fois que l'unité a effectué son tour, elle est déplacée en bas de la chronologie, et l'unité qui se trouvait en dessous passe au sommet.
- 5. ICÔNE DE BOUCLIER :** Les boucliers jaunes indiquent le nombre de points de blindage que possède une unité.
- 6. MARQUEUR FIN DU TOUR :** Affiche le moment auquel la manche de tours actuelle prendra fin. Certaines capacités et certains effets ne durent qu'un certain nombre de manches ou nécessitent un certain nombre de manches pour être activés.
- 7. ICÔNES DE VISÉE :** Les icônes de visée représentent les cibles sur lesquelles il est possible d'exécuter une action. Sélectionner l'icône d'un ennemi affiche le pourcentage de chances que l'attaque lancée contre ces ennemis soit réussie.
- 8. BARRE D'ACTION :** Chaque icône de la barre d'action représente une capacité ou une action qui peut être exécutée par votre agent lors du tour en cours.

9. PORTRAIT DU PERSONNAGE : Affiche l'agent qui effectue actuellement son tour, le nombre de munitions qui lui reste, ainsi que ses bonis et malus actuels.

PERSONNAGES ET CAPACITÉS

Chaque agent possède un ensemble unique de compétences et de connaissances qui le rend particulièrement adapté à tel ou tel rôle sur le champ de bataille. Ce rôle est défini par la classe de l'agent. Vous commencez la partie avec quatre agents représentant les classes Émissaire, Médecin, Ranger et Cerbère. Vous en débloquentez plus à mesure que vous progresserez au sein du jeu.

Bien qu'il ne soit pas possible de changer la classe d'un agent, vous pouvez le personnaliser en choisissant certaines de ses capacités à mesure qu'il monte en niveau. Vous pouvez également personnaliser les personnages davantage en leur ajoutant de nouveaux éléments (blindage, armes et objets).

ESCOUPE DE DÉMARRAGE



GODMOTHER

Classe : Ranger (Humain)

Équipement : Fusil à pompe (portée moyenne)

Spécialités : Attaque, Furtif, Embuscade

Godmother est une professionnelle chevronnée qui fait toujours un boulot parfait et qui exige la perfection. Elle n'a que faire de vos absurdités.

DÉBLOQUÉ À :			
AGENT ÉLÈVE	<i>TIR IMPRÉCIS</i> Godmother tire avec son fusil à pompe dans un cône à faible portée, blessant plusieurs cibles.		
AGENT ADJOINT	<i>FRAPPE ALPHA</i> (capacité Infiltration) Godmother tire avec son fusil à pompe pendant l'infiltration et exécute son tour plus tôt que prévu dans la chronologie.		
AGENT DE TERRAIN	<i>BAROUD D'HONNEUR</i> (capacité passive) En cas de saignement et de diminution, Godmother voit ses PV tomber à 1 et agit directement au tour suivant. Une utilisation par mission.	OU	<i>DÉBUSQUEMENT</i> Godmother tire sur un ennemi, ce qui le force à changer de position. Le tir n'inflige pas de dégâts.
AGENT SPÉCIAL	<i>VENTILATION</i> Godmother tire un projectile avec son fusil à pompe qui touchera et détruira systématiquement l'abri de la cible.		
AGENT SÉNIOR	<i>INTOUCHABLE</i> (capacité passive) Si Godmother neutralise un ennemi pendant son tour, l'attaque suivante à son encontre manquera.	OU	<i>SPÉCIALISTE DU COMBAT RAPPROCHÉ</i> (capacité passive) Godmother tire par réflexe sur les ennemis trop proches. Munitions requises.

DÉBLOQUÉ À :

AGENT PRINCIPAL

PROLONGATION
Godmother obtient un boni de coups critiques et d'esquive immédiat, et offre un tour supplémentaire dans la chronologie.



TERMINAL

Classe : Médecin (humain)

Équipement : Mitraillette (portée courte-moyenne), GREMLIN

Spécialités : Soins, soutien

Terminal est un médecin de combat chevronné dont l'humour est aussi corsé que son café. Autrefois, elle vous a sauvé la vie... et ne vous laissera pas l'oublier.

DÉBLOQUÉ À :			
AGENT ÉLÈVE	PRÉSERVATION Terminal utilise son GREMLIN sur un allié ou sur elle-même pour restaurer des PV, neutraliser les effets Brûle, Acide et Poison, et améliorer la défense.		
AGENT ÉLÈVE	PIRATER LA PORTE (capacité Infiltration) Pirate une porte au début de l'infiltration.		

DÉBLOQUÉ À :			
AGENT ADJOINT	<p>RAFRAÎCHISSEMENT (capacité Infiltration) Le GREMLIN soigne tous les alliés au point d'infiltration de Terminal.</p>		
AGENT DE TERRAIN	<p>ENDURANCE (capacité passive) En cas de saignement, Terminal voit ses PV tomber à 1 et entre en stase temporaire.</p>	OU	<p>PIED DU MUR Terminal déclenche un tir de suppression sans dégâts qui repousse le tour de la cible dans la chronologie.</p>
AGENT SPÉCIAL	<p>COOPÉRATION Terminal se coordonne avec un allié diminué à proximité pour lui accorder une action boni immédiate.</p>		
AGENT SÉNIOR	<p>SYSTÈME DE BLINDAGE (capacité passive) Améliore Préservation pour octroyer du blindage boni à l'unité protégée.</p>	OU	<p>RÉSISTANCE (capacité passive) Terminal se soigne complètement à la fin de chaque affrontement, à condition qu'elle ne souffre pas des effets Hémorragie ou Inconscient(e)..</p>
AGENT PRINCIPAL	<p>SECOND SOUFFLE Terminal envoie le GREMLIN soigner tous les alliés, annuler les effets des flammes, de l'acide et du poison, et les stabiliser en cas de saignement.</p>		



CHERUB

Classe : Cerbère (Hybride)

Équipement : Pistolet (portée moyenne-longue), Bouclier balistique

Spécialités : Boucliers, protection des alliés, tank

Un hybride au cœur d'or. Il veut juste que tout le monde soit heureux et en sécurité.

DÉBLOQUÉ À :

AGENT ÉLÈVE

BOUCLIER CINÉTIQUE
Cherub s'entoure d'un bouclier d'énergie ou le place sur un allié pour bloquer tous les dégâts de la prochaine attaque, et gagner une charge de bouclier. Avoir des charges confère des bonis à différentes capacités.

DÉBLOQUÉ À :			
<i>AGENT ÉLÈVE</i>	<p>FRAPPE CHARGÉE Cherub frappe un ennemi à l'aide de son bouclier d'énergie. Si les charges sont consommées, les dégâts sont infligés dans un cône derrière l'ennemi.</p>		
<i>AGENT ÉLÈVE</i>	<p>CHARGE DE BOUCLIER CINÉTIQUE L'agent peut gagner des charges en protégeant ses alliés avec son bouclier cinétique.</p>		
<i>AGENT ADJOINT</i>	<p>PHALANGE (capacité Infiltration) Les ennemis concentrent leur tir sur Cherub ignorant toutes les autres unités XCOM à ce point d'infiltration. Bloque tous les dégâts et confère des charges s'il est attaqué.</p>		
<i>AGENT DE TERRAIN</i>	<p>GÉNÉRATEUR (capacité passive) Cherub gagne des charges à la fin des affrontements.</p>		
<i>AGENT SPÉCIAL</i>	<p>SURTENSION (capacité passive) Cherub peut désormais stocker des charges et gagne des PM bonis à charge complète.</p>		
<i>AGENT SÉNIOR</i>	<p>CHAMP DE RÉSONANCE (capacité passive) Boni de visée pour les alliés équipés d'un bouclier cinétique.</p>		

DÉBLOQUÉ À :

AGENT PRINCIPAL

SURCHARGE

Cherub dépense toutes les charges en réserve et augmente les dégâts infligés par l'arme principale des alliés, tout en appliquant Visée holographique à tous les ennemis.



VIRGIL

Classe : Émissaire (Sectoïde)

Équipement : Fusil d'assaut (portée mi-longue)

Spécialités : Psionique, manipulation de l'ennemi

Virgil est poli et a de bonnes manières. Il parle d'un ton calme et posé visant ainsi à mettre les humains à l'aise. Il voit tout de suite si cette approche porte ses fruits, et ce, sans qu'il ait besoin d'avoir recours à ses aptitudes psioniques lui permettant de lire dans les pensées, un talent qu'il a développé pendant des années passées à travailler pour et contre l'humanité.

DÉBLOQUÉ À :			
AGENT ÉLÈVE	<p>STUPEUR Virgil étourdit psioniquement une cible et l'ajoute au réseau neural. Les ennemis se trouvant dans le réseau neuronal de Virgil lui sont liés psioniquement, lui conférant ainsi un accès direct à leur esprit. Virgil peut ainsi bénéficier de bonis de statistiques qui lui permettent d'infliger des dégâts mentaux ou même de contrôler l'esprit de ses adversaires.</p>		
AGENT ÉLÈVE	<p>FOLIE DU COMBAT Virgil attaque psioniquement l'esprit d'un ennemi, ce qui le force à se mettre en rage et à attaquer une cible proche, tout en l'ajoutant au réseau neural.</p>		
AGENT ÉLÈVE	<p>RÉSEAU NEURAL Virgil obtient un boni de visée pour chaque ennemi dans le réseau neural.</p>		
AGENT ADJOINT	<p>LÉVITATION (capacité Infiltration) Virgil élève un ennemi dans les airs, lui faisant perdre ses bonis de couverture pendant l'infiltration.</p>		

DÉBLOQUÉ À :			
AGENT DE TERRAIN	<p>COLLIER (capacité passive) Les ennemis du réseau neural perdent connaissance plutôt que d'être tués.</p>	OU	<p>PRODUCTION PARTICIPATIVE (capacité passive) Virgil obtient un boni de visée et de coup critique pour chaque ennemi dans le réseau neural.</p>
AGENT SPÉCIAL	<p>ÉCORCHAGE MENTAL Virgil laisse libre cours à la puissance de son esprit, et inflige des dégâts mentaux à tous les ennemis du réseau neural. Les ennemis dont la santé tombe à 0 PV perdent connaissance.</p>		
AGENT SÉNIOR	<p>CLAQUAGE La Lévitiation claque l'ennemi ciblé au sol, lui infligeant des dégâts mentaux et l'ajoutant au réseau neural. Les ennemis dont la santé tombe à 0 PV perdent connaissance.</p>	OU	<p>SOINS EN RÉSEAU (capacité passive) Virgil se soigne pour chaque ennemi dans le réseau neural à la fin du tour.</p>
AGENT PRINCIPAL	<p>MARIONNETTISTE Virgil prend le contrôle mental de tous les ennemis du réseau neural jusqu'à la fin de son tour.</p>		

PERSONNEL SUPPLÉMENTAIRE



AXIOM

Classe : Briseur (Goliath)

Équipement : Poings (portée corps à corps), fusil à pompe

Spécialités : Dégâts élevés

Bien qu'Axiom se laisse parfois emporter par sa rage, il ne perd jamais totalement le contrôle de lui-même. En fait, c'est un érudit jouissant de grandes connaissances. En temps de paix, il pourrait même être professeur de lois humaines ou d'histoire.

DÉBLOQUÉ À :	
AGENT ÉLÈVE	SMASH Axiom se rue sur une cible pour la frapper violemment au corps à corps. Il peut désorienter, étourdir ou faire perdre connaissance.

DÉBLOQUÉ À :			
AGENT ÉLÈVE	<p>COURROUX (capacité passive) Une colère élevée augmente les chances de neutraliser les ennemis au corps à corps, mais aussi le risque de sombrer dans la rage. La colère augmente manuellement ou en subissant des dégâts.</p>		
AGENT ÉLÈVE	<p>MOTIVATION Ajoute un point de Courroux au total actuel de Courroux d'Axiom.</p>		
AGENT ADJOINT	<p>BÉLIER (capacité Infiltration) Enfonce la porte d'un point d'infiltration, ce qui peut faire paniquer les ennemis proches.</p>		
AGENT DE TERRAIN	<p>RÉPLIQUE (capacité passive) Améliore Smash, qui blesse désormais légèrement les ennemis à proximité. Les cibles supplémentaires ont aussi une chance de devenir désorientées, étourdies ou inconscientes.</p>	OU	<p>ABNÉGATION (capacité passive) Axiom a une chance de réduire les dégâts d'une attaque subie.</p>
AGENT SPÉCIAL	<p>POUSSÉE D'ADRÉNALINE (capacité passive) Smash et Motivation ne mettent pas fin au tour et n'ont pas besoin de se recharger.</p>		

DÉBLOQUÉ À :			
<i>AGENT SÉNIOR</i>	<i>FACTEUR DE PEUR</i> (capacité passive) Améliore la capacité Smash, qui a désormais une chance de faire paniquer les ennemis proches.	OU	<i>RÉGÉNÉRATION</i> (capacité passive) Axiom récupère une petite quantité de PV en début de tour.
<i>AGENT PRINCIPAL</i>	<i>SÉISME</i> Axiom s'élance et frappe le sol en détruisant les abris à proximité et en blessant les unités proches.		



BLUEBLOOD

Classe : Fin tireur (humain)

Équipement : Pistolet lanceur (portée moyenne-longue)

Spécialités : Tir de précision, tirs multiples

La nature sympathique et amicale de Blueblood masque sa capacité à établir des stratégies de maître et réaliser des tirs d'une précision diabolique.

Débloqué à :			
AGENT ÉLÈVE	ŒIL DE LYNX Blueblood réalise un tir avec une pénalité de visée et un boni de dégâts. Tirer en début de tour ne met pas fin à celui-ci.		
AGENT ÉLÈVE	DESPERADO (capacité passive) Le tir de pistolet standard et Œil de lynx coûtent une action et ne mettent pas automatiquement fin au tour s'il reste encore des actions à Blueblood.		

Débloqué à :			
<i>AGENT ADJOINT</i>	<i>TIR DE LANCEUR</i> (capacité Infiltration) Blueblood tire sur une cible au pistolet lanceur en ignorant tous les bonus de couverture.		
<i>AGENT DE TERRAIN</i>	<i>ACCUEIL CHALEUREUX</i> (capacité passive) Le premier tir de chaque chargeur désoriente la cible.	OU	<i>VIGILANCE SANS FAILLE</i> (capacité passive) Blueblood passe automatiquement en mode Vigilance si la dernière action du tour est un déplacement.
<i>AGENT SPÉCIAL</i>	<i>LANCE PHASIQUE</i> Blueblood tire en ligne droite avec le pistolet lanceur qui ne tient pas compte du champ de vision ni de la couverture.		
<i>AGENT SÉNIOR</i>	<i>ADIEUX SINCÈRES</i> (capacité passive) La dernière balle de chaque chargeur inflige deux fois plus de dégâts.	OU	<i>LANCE EN CASCADE</i> (capacité passive) La Lance phasique s'améliore pour infliger plus de dégâts à chaque ennemi touché en suivant en un seul tir.
<i>AGENT PRINCIPAL</i>	<i>CONFRONTATION</i> Blueblood tire sur tous les ennemis dans son champ de vision, sa seule limite étant son nombre de munitions.		



CLAYMORE

Classe : Sapeur (Humain)

Équipement : Fusil à pompe (portée courte-moyenne)

Spécialités : Explosifs, zone d'effet, infiltration

Claymore peut ouvrir n'importe quelle porte. Ou mur. Ou objet. Les explosifs ne font généralement pas dans la dentelle, mais Claymore se distingue par une précision extraordinaire. Oh, et il a l'art et la manière de préparer un curry au poisson qui décoiffe. Non, sans plaisanter. Les profanes le décrivent comme cataclysmique.

DÉBLOCAGE À			
AGENT ÉLÈVE	BOMBE À SHRAPNEL Claymore lance une bombe qui explose après plusieurs tours.		
AGENT ADJOINT	CHARGE ASSOURDISSANTE (capacité Infiltration) Claymore fait exploser une charge puissante pour causer une Rupture chez tous les ennemis situés près du point d'infiltration.		

DÉBLOCAGE À			
AGENT DE TERRAIN	<p>FORTITUDE (capacité passive) Claymore est insensible aux effets de toutes les grenades et des dangers environnementaux.</p>	OU	<p>EXPLOSIFS IMPROVISÉS (capacité passive) Claymore restaure une charge de toutes les grenades transportées à l'issue de chaque affrontement.</p>
AGENT SPÉCIAL	<p>GRENADE COLLANTE Claymore lance une grenade qui se colle à un ennemi et le force immédiatement à paniquer. Lorsque l'unité paniquée s'arrête de courir, la grenade explose.</p>		
AGENT SÉNIOR	<p>SHRAPNEL LOURD (capacité passive) Améliore la bombe à shrapnel pour lui faire infliger des dégâts à travers les abris.</p>	OU	<p>CONDAMNATION IMMEDIATE (capacité passive) Améliore la bombe à shrapnel pour lui faire infliger Rupture à toutes les cibles présentes dans son rayon d'explosion à l'impact.</p>
AGENT PRINCIPAL	<p>TIR DE BARRAGE Les bombes à shrapnel et les grenades collantes infligent des dégâts supplémentaires et ne mettent pas fin au tour automatiquement.</p>		



PATCHWORK

Classe : Opérateur (humain)

Équipement : Fusil d'assaut (moyenne portée), GREMLIN

Spécialités : Utilitaire, brouillage électronique

Personne ne maîtrise la technologie dans XCOM avec un tel brio, hormis peut-être sa meilleure amie, Lily Shen.

Débloqué à :			
AGENT ÉLÈVE	<i>CHOC ENCHAÎNÉ</i> Patchwork déploie son GREMLIN pour électrocuter un ennemi. L'attaque se propage aux ennemis à proximité. Les dégâts sont augmentés face aux ennemis robotiques.		
AGENT ÉLÈVE	<i>PIRATER LA PORTE</i> (capacité Infiltration) Pirate une porte au début de l'infiltration.		

Débloqué à :			
<i>AGENT ADJOINT</i>	<p>SCANNERS DE COMBAT (capacité Infiltration) Le GREMLIN scanne la pièce, applique Visée holographique à tous les ennemis et augmente la visée de l'escouade.</p>		
<i>AGENT DE TERRAIN</i>	<p>ARC VOLTAÏQUE (capacité passive) Le GREMLIN électrocute les ennemis trop proches de Patchwork ou si elle se rapproche d'eux. L'attaque se propage aux autres adversaires à proximité.</p>	OU	<p>RECONNAISSANCE DES MENACES (capacité passive) Améliore les scanners de combat pour que tous les alliés d'un point d'infiltration disposent d'utilisations supplémentaires et d'un boni en coup critique.</p>
<i>AGENT SPÉCIAL</i>	<p>CHAMP DE STASE Patchwork déploie le GREMLIN pour placer temporairement un ennemi en stase. L'ennemi ne peut pas attaquer, mais il est immunisé contre tout dégât.</p>		
<i>AGENT SÉNIOR</i>	<p>THÉRAPIE DE CHOC (capacité passive) Améliore Choc enchaîné pour lui faire désorienter ses cibles, et potentiellement les étourdir.</p>	OU	<p>HAUTE TENSION (capacité passive) Les attaques multiples de Choc enchaîné et d'Arc voltaïque infligent des dégâts supplémentaires.</p>

Débloqué à :

AGENT PRINCIPAL

*DÉCHARGE
ÉLECTRIQUE*

Patchwork envoie le GREMLIN vers le point visé, d'où il enverra une décharge électrique assez puissante qui blessera et pourra étourdir toutes les unités à proximité. Les unités robotisées subissent plus de dégâts.



SHELTER

Classe : Psion (humain)

Équipement : Mitraillette (portée courte-moyenne)

Spécialités : Psionique, bonis alliés, attaques mentales

Les capacités psioniques de Shelter sont plus destructrices et plus puissantes que celles de nombreux Sectoïdes. Toutefois, il préfère les canaliser pour être un meilleur gardien... et non un meilleur tueur.

Débloqué à :			
AGENT ÉLÈVE	REPLACEMENT Shelter échange psioniquement sa position avec celle de l'ennemi ou de l'allié ciblé.		
AGENT ADJOINT	ÉBLOUISSEMENT (capacité Infiltration) Shelter lance une attaque psionique qui désoriente tous les ennemis près du point d'infiltration.		

Débloqué à :			
<i>AGENT DE TERRAIN</i>	<i>DÉCALAGE TEMPOREL</i> (capacité passive) Améliore la capacité Replacement, qui retarde désormais le prochain tour des ennemis replacés.	OU	<i>CHAMP DE DISTORSION</i> Améliore la capacité Replacement pour que les unités d'XCOM replacées, dont Shelter, profitent de 50 points de défense en plus jusqu'à leur tour suivant.
<i>AGENT SPÉCIAL</i>	<i>FEU SPIRITUEL</i> Shelter lance un tir psionique vers un ennemi organique et retarde son prochain tour. Touche toujours sa cible et ne tient pas compte des abris ni du blindage.		
<i>AGENT SÉNIOR</i>	<i>RÉCONFORT</i> (capacité passive) Shelter s'entoure d'une aura qui élimine ou bloque les effets psychiques négatifs qui l'affectent ou affectent les alliés à proximité.	OU	<i>TEMPÊTE SPIRITUELLE</i> (capacité passive) Améliore le Feu spirituel, qui rend désormais à Shelter la moitié des dégâts infligés, sous forme de santé.
<i>AGENT PRINCIPAL</i>	<i>FRACTURE</i> Shelter crée un clone psionique pouvant utiliser les capacités Replacement et Feu spirituel.		



TORQUE

Classe : Inquisiteur (Vipère)

Équipement : Mitraillette (portée courte-moyenne)

Spécialités : Déplacer les ennemis contre leur volonté, repositionner les alliés, empoisonner

Torque est le membre de l'escouade dont la langue est aussi incisive que celle de Terminal, bien qu'elle la déploie avec beaucoup plus de maestria.

Débloqué à :			
AGENT ÉLÈVE	COUP DE LANGUE Torque saisit une unité avec sa langue pour l'attirer à portée de corps à corps. Utilisable sur les ennemis comme sur les alliés, mais pas sur les cibles de très grande taille.		

Débloqué à :			
AGENT ÉLÈVE	BLOCAGE Torque enveloppe un ennemi, ce qui lui inflige des dégâts et l'empêche d'agir pendant son tour. Les ennemis ainsi piégés ne peuvent pas être ciblés.		
AGENT ÉLÈVE	ADAPTABILITÉ (capacité Infiltration) Adaptabilité peut s'infiltrer par un conduit d'infiltration.		
AGENT ADJOINT	SALUT TOXIQUE (capacité infiltration) Torque crache du poison sur une cible.		
AGENT DE TERRAIN	POIGNE DE FER (capacité passive) Améliore la capacité Blocage pour qu'elle inflige plus de dégâts.	OU	CIBLE ÉVASIVE (capacité passive) Torque peut se déplacer plus loin au premier tour de chaque affrontement et profiter d'un boni d'esquive permanent.
AGENT SPÉCIAL	VENIN Torque crache une boule de poison qui explose en créant une flaque mortelle. Empoisonne toutes les unités dans la zone cible et inflige quelques dégâts à l'impact.		

Débloqué à :			
<i>AGENT SÉNIOR</i>	<p><i>ÉCAILLES RENFORCÉES</i> (capacité passive) Blindage pour Torque en cas de blocage d'un ennemi. Le blocage ne prend pas fin en cas de dégâts subis.</p>	OU	<p><i>VENIN SYNTHÉTIQUE</i> (capacité passive) Torque profite d'un bonus aux coups critiques contre les ennemis empoisonnés. Torquet se soigne si son tour prend fin sur une case de poison.</p>
<i>AGENT PRINCIPAL</i>	<p><i>MORSURE FÉROCE</i> Torque se dresse et mord rapidement une cible adjacente, qui subit de lourds dégâts et devient empoisonnée.</p>		



ZEPHYR

Classe : Perturbateur (Hybride)

Équipement : Gantelets (portée corps à corps)

Spécialités : Mêlée uniquement, combat rapproché, grande mobilité

Cet hybride dévastateur n'est pas du genre à accepter les compliments, et encore moins à en faire. Heureusement, la furie qu'elle insuffle à ses poings compense largement son attitude hautaine et brute de décoffrage.

Débloqué à :			
AGENT ÉLÈVE	COUP PARALYSANT Zephyr frappe un ennemi au corps à corps et le désarme, le désoriente, l'étourdit ou l'immobilise. Cette attaque ne peut pas manquer sa cible et déclenche un élan.		

Débloqué à :			
<i>AGENT ÉLÈVE</i>	<p><i>AVANCÉE INTRÉPIDE</i> (capacité Infiltration) Zephyr se rue sur un ennemi et l'attaque au corps à corps après l'infiltration. Zephyr est positionné à proximité de l'ennemi lorsque le combat normal débute. Si l'ennemi est en alerte, son action d'alerte pour l'infiltration sera annulée.</p>		
<i>AGENT ADJOINT</i>	<p><i>PARADE</i> L'Élan peut être utilisé pour annuler les dégâts de la prochaine attaque au lieu de se déplacer.</p>		
<i>AGENT DE TERRAIN</i>	<p><i>GEÔLIER</i> (capacité passive) Zephyr attaque les ennemis à portée ou qui attaquent au corps à corps.</p>	OU	<p><i>POINT DE PRESSION</i> (capacité passive) Les attaques de mêlée infligent des dégâts supplémentaires et rendent l'ennemi inconscient au lieu de le tuer.</p>
<i>AGENT SPÉCIAL</i>	<p><i>CONTRÔLE DES FOULES</i> Zephyr frappe rapidement tous les ennemis proches au corps à corps, avant de reprendre sa position de départ.</p>		

Débloqué à :			
<i>AGENT SÉNIOR</i>	<p>CIBLE EN MOUVEMENT (capacité passive) L'Élan est aussi déclenché en maîtrisant un ennemi et en contrôlant les foules. Zephyr ne déclenche pas les tirs en mode Vigilance ou les tirs réflexes.</p>	OU	<p>FRAPPE VITALE (capacité passive) Les attaques au corps à corps ignorent le blindage.</p>
<i>AGENT PRINCIPAL</i>	<p>FAUCHEUR Zephyr passe en mode Faucheur, qui offre une action boni pour chaque ennemi éliminé au corps à corps. Chaque attaque au corps à corps suivante voit ses dégâts réduits.</p>		

FACTIONS ENNEMIES



LES PROGÉNITES

Les combattants Progénites regroupent des Thaumaturges, des Sectoïdes Résonants et des Brutes Goliaths. Certaines rumeurs indiquent même qu'ils incluent désormais les Archons et les Codex. Toutefois, leurs soldats les plus redoutables sont les Asservis, des hybrides dégénérés dont la seule raison de vivre (et de mourir) est de servir leurs maîtres. Ainsi, ils n'hésiteront pas à périr volontairement pour garantir la survie de leurs alliés les plus forts.



PHÉNIX GRIS

Les membres du Phénix gris ont emprunté leurs noms à de puissants guerriers d'autrefois : Paladin, Légionnaire, Dominateur, Prétorien, Berserker. Armés de blindages lourds, ils regroupent les Goliaths, les Vipères, les Sectoïdes et les Anonymes. Les renseignements indiquent que nombre de leurs membres jouissent de connaissances avancées en sciences et en ingénierie. Étant donné la quantité de technologie extraterrestre qu'ils ont collectée, la menace qu'ils représentent n'est pas à prendre à la légère.



BOBINE SACRÉE

Les adeptes de la Bobine sacrée sont des croyants pure souche qui sont intimement persuadés de mener une mystérieuse croisade sacrée. Certains se font appeler des Purificateurs. Bien que nos sources n'aient pas encore découvert la cible (humaine ou autre) de leur purification, les implications sont alarmantes. Tout porte à croire que la secte est constituée entièrement d'Hybrides, mais selon des rapports de dernière minute, la présence de Chrysalis (ou pire) dans leurs rangs n'est pas impossible.

MERCENAIRES

Bien que n'ayant prêté allégeance à aucune faction séparatiste, certains combattants sont tout aussi farouchement déterminés à semer le chaos aux quatre coins de la Cité 31 et à éliminer l'escouade Chimère. Comme leurs motifs et leurs ressources sont encore plus mystérieux que ceux des Factions, vous devez les considérer comme potentiellement plus dangereux.

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 « site internet »). Votre utilisation du logiciel après la publication d'un accord révisé constitue votre acceptation des 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'OUVERTURE, 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 », « NOUS », « NOTRE » OU « NOS ») AINSI QUE LA CHARTRE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR WWW.TAKE2GAMES.COM/PRIVACY ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR WWW.TAKE2GAMES.COM/LEGAL.

CET ACCORD DE LICENCE UTILISATEUR CONTIENT UN ARBITRAGE INDIVIDUEL ET UNE DISPOSITION DE RENONCIATION D'ACTION COLLECTIVE DANS LA SECTION 'ARBITRAGE INDIVIDUEL' QUI INFILTE SUR VOS DROITS DANS LE CADRE DE CET ACCORD CONCERNANT TOUT 'LITIGE' (TEL QUE DÉFINI CI-DESSOUS) ENTRE VOUS ET LA COMPAGNIE, ET EXIGE QUE VOUS ET LA COMPAGNIE RÉGLIEZ TOUT LITIGE PAR UN ARBITRAGE INDIVIDUEL ET NON AU TRIBUNAL. VOUS AVEZ LE DROIT DE REFUSER DE RESPECTER LA SECTION ARBITRAGE INDIVIDUEL, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSOUS.

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

POUR CONCLURE CET ACCORD DE LICENCE, VOUS DEVEZ AVOIR L'ÂGE DE LA MAJORITÉ LÉGALE DANS VOTRE PAYS DE RÉSIDENCE. VOUS ÊTES LÉGALEMENT ET FINANCIÈREMENT RESPONSABLE DE TOUTES VOS ACTIONS LORSQUE VOUS UTILISEZ OU ACCÉDEZ À NOTRE LOGICIEL, Y COMPRIS LES ACTIONS DE TOUTE PERSONNE QUE VOUS AUTORISEZ À ACCÉDER À VOTRE COMPTE. VOUS AFFIRMEZ AVOIR ATTEINT L'ÂGE DE LA MAJORITÉ LÉGALE, COMPRENDRE ET ACCEPTER CET ACCORD (Y COMPRIS SES CLAUSES DE RÉSOLUTION DES LITIGES). SI VOUS N'AVEZ PAS L'ÂGE DE LA MAJORITÉ LÉGALE, L'UN DE VOS PARENTS OU VOTRE TUTEUR LÉGAL DOIT VALIDER CET ACCORD.

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) comme prévu par le donneur de licence, sauf stipulation contraire expressée 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, altérer, modifier 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 sous licence, 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 applicables, ses concédants.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas (et de ne pas guider ou donner des instructions à un tiers pour) :

- Exploiter commercialement le Logiciel;
- Utiliser le Logiciel en rapport avec un accord avec d'autres individus pour parler de l'argent ou d'autres objets de valeur;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en un 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 basés 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;
- Générer ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel;
- Tricher (comprenant mais ne se limitant pas à l'utilisation de failles ou de bugs) 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 composante 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 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. 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, sous préavis de trente jours, ou immédiatement pour quelque raison que ce soit échappant au contrôle raisonnable de la Société, ou si vous enfreignez une quelconque modalité d'un accord ou d'un charte régissant le Logiciel, y compris le présent Accord, la Charte de confidentialité du Donneur de licence et/ou les Conditions d'utilisation du Donneur de licence.

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, personnages, 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 perdura 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 jeu 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 devez servir pour accéder au Logiciel et l'utiliser.

MONNAIE VIRTUELLE 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'utilisation de 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 virtuelsendra 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'affecter 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 crédité et débité 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 ne 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. La Monnaie virtuelle et/ou les Biens virtuels ne doivent jamais être utilisés en rapport avec d'autres individus pour parier de l'argent ou d'autres objets de valeur. 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 sur www.take2games.com/support.

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 de 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'avoir des responsabilités envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pour toutes les 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 arrêté, 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 vous croyez ou aviez 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 conditions générales, 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 régis 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 www.take2games.com/privacy, 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 ou déclaration 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, et à condition que, si vous êtes un résident d'un état membre de l'Union Européenne, le donneur de licence garantit que le Logiciel remplira les conditions de son objectif et sera de qualité satisfaisante. 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.

VOTRE RESPONSABILITÉ ENVERS LE DONNEUR DE LICENCE

Dans les limites imposées par la loi, vous acceptez d'être responsable envers le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents pour 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.

DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES

OU INDIRECTES 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, DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI, 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.

SI VOUS ÊTES RÉSIDENT D'UN ÉTAT MEMBRE DE L'UE, SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, LE DONNEUR DE LICENCE EST RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES SUBIS PAR VOUS, DANS LA MESURE OÙ IL S'AGIT D'UN RÉSULTAT PRÉVISIBLE D'UNE VIOLATION DE CET ACCORD OU D'UNE NÉGLIGENCE DE SA PART; IL N'EST PAS RESPONSABLE DE LA PERTE OU DES DOMMAGES NON PRÉVISIBLES.

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 PEUVENT 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 ÉVÈNEMENTS NE SE PRODUISSENT PAS. C'EST POURQUOI NOUS NOUS DÉSISTONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU L'ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPRENT 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, DANS LES LIMITES IMPOSÉES PAR LA LOI.

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 vous créez un nouveau Compte utilisateur, votre Compte utilisateur sera 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 sont soumises aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(i) 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 Contrat/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 envers le Donneur de licence et tous ses affiliés, cadres, directeurs et employés pour tous impôts, taxes et ponctions de toute sorte imposés par un organisme gouvernemental sur les transactions évoquées par le présent Accord, 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 encourrez 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 revenue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

ARBITRAGE INDIVIDUEL - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CETTE SECTION. IL EST POSSIBLE QU'IL MODIFIE VOS DROITS DE MANIÈRE SIGNIFICATIVE, Y COMPRIS VOTRE DROIT D'INTENTER UN PROCÈS.

- 1 Cette section d'arbitrage individuel ne s'applique que dans la mesure où elle n'entre pas en contradiction avec une interdiction dans les lois de votre pays de résidence.
- 2 Vous et la Compagnie acceptez que tout litige, toute réclamation ou contestation concernant tout produit ou service de la Compagnie (un « Litige »), qu'il ait pour origine un contrat, règlement, une régulation, ordonnance, un préjudice (y compris une fraude, une représentation frauduleuse, une incitation frauduleuse ou une négligence), ou toute autre théorie juridique ou d'équité, à l'exception des questions listées dans le paragraphe Exclusions d'arbitrage ci-dessous, et incluant expressément la validité, l'opportunité et la portée de cette section 'ARBITRAGE INDIVIDUEL' (à l'exception de l'opposabilité de la clause 'renonciation d'action collective' ci-dessous) sera réglé par arbitrage contraignant, comme décrit ci-dessous, et non au tribunal. Le terme « Litige » est utilisé au sens le plus large et inclut, par exemple, toutes les questions pouvant surgir dans le cadre de cet Accord, la politique de confidentialité, les conditions d'utilisation ou tout autre accord avec la Compagnie. Vous comprenez qu'il n'y a ni juge ni jury lors d'un arbitrage et que l'examen par un tribunal d'une sentence arbitrale est limité.
- 3 Exclusions d'arbitrage. Vous et la Compagnie acceptez que toute réclamation déposée par vous ou la Compagnie individuellement dans une cour des petites créances n'est pas sujette aux clauses d'arbitrage contenues dans cette section. En outre, vous ou la Compagnie aurez le droit d'obtenir une injonction contre vous dans un tribunal afin de préserver le statu quo pendant un arbitrage.
- 4 Renonciation d'action collective. LES PROCÉDURES D'ARBITRAGE DÉCRITES DANS CET ACCORD AURONT LIEU UNIQUEMENT DE FAÇON INDIVIDUELLE. Ni vous ni la Compagnie n'aurez le droit de rejoindre ou de regrouper des litiges initiés par ou contre d'autres individus ou entités, ni d'arbitrer tout litige à titre de représentant, y compris, mais sans s'y limiter, en tant que membre représentant d'un groupe ou à titre de procureur général privé, en lien avec tout litige. De plus, sauf en cas d'accord entre vous et la Compagnie, l'arbitre ne pourra pas rassembler les réclamations de plus d'une personne. L'arbitre peut fournir des mesures réparatoires ou des réparations individuelles permises par la loi applicable, mais dans les limites autorisées par la loi applicable, aucune réparation contre la Compagnie en faveur d'une personne tierce.

- 5 Droit de refuser de respecter l'arbitrage individuel. SI VOUS SOUHAITEZ REFUSER L'ARBITRAGE INDIVIDUEL, VOUS DEVEZ NOUS EN INFORMER PAR ÉCRIT MOINS DE 30 JOURS APRÈS LA DATE À LAQUELLE VOUS ACCEPTEZ CET ACCORD, À MOINS QU'UNE PÉRIODE PLUS LONGUE NE SOIT REQUISE PAR LA LOI APPLICABLE. Vous devez envoyer votre courrier à TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OPT OUT, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036. Votre courrier doit comporter (1) votre nom complet, (2) votre adresse postale, (3) votre identifiant en ligne de Social Club, si vous en avez un et (4) une déclaration claire indiquant que vous ne souhaitez pas résoudre d'éventuels litiges avec la Compagnie par le biais d'un arbitrage. Vous êtes responsable de vous assurer que la Compagnie a reçu votre avis et souhaitez peut-être ainsi l'envoyer de manière à obtenir un reçu écrit.
- 6 Avis de différend. En cas de litige avec la Compagnie, vous devez envoyer un courrier écrit à TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE, LEGAL DEPARTMENT, ATTN: ARBITRATION OF DISPUTE, 110 West 44th Street, New York, New York, 10036, afin de donner l'opportunité à la Compagnie de résoudre ce litige officieusement, par le biais de négociations. Un avis doit être fourni moins de deux (2) ans après la naissance du litige, mais en aucun cas après la date à laquelle l'ouverture d'une procédure judiciaire aurait été interdite dans le cadre du droit de prescription applicable. L'incapacité à fournir un avis en temps opportun annule toute revendication. En cas de litige entre la Compagnie et vous, la Compagnie vous enverra un avis à l'adresse dont elle dispose, si possible. La Compagnie et vous acceptez de négocier ce litige de bonne foi pendant au moins 30 jours après l'envoi de l'avis de litige. Si le litige n'est pas résolu dans les 30 jours après réception de l'avis de litige, vous ou la Compagnie pourrez effectuer une demande d'arbitrage telle que la décrit cette section.
- 7 Règles d'arbitrage et procédures. L'arbitrage est soumis à la loi sur l'arbitrage fédéral américaine (U.S. Federal Arbitration Act) et doit être effectué par le Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. (« JAMS ») conformément aux règles d'arbitrage simplifiées des JAMS (JAMS Streamlined Arbitration Rules) et aux procédures en vigueur au 1er juillet 2014 (les « Règles JAMS »), telles qu'elles ont été modifiées par cet accord. Les Règles JAMS, y compris les instructions pour initier un arbitrage, sont disponibles sur leur site à l'adresse <http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>. La Compagnie s'acquittera ses frais d'arbitrage ainsi que l'exigent les Règles JAMS et, si vous êtes en mesure de prouver que les frais d'arbitrage seront prohibitifs en regard des frais de litige, la Compagnie s'acquittera d'une partie de vos frais de demande d'arbitrage et de vos frais d'audience tels que l'arbitre le jugera nécessaire pour que l'arbitrage ne s'avère pas excessivement coûteux en regard du coût du litige. Chaque partie devra s'acquitter de ses propres honoraires de services juridiques à moins que la ou les demand(e)s ne permettent à la partie ayant eu gain de cause de voir ses honoraires de services juridiques réglés, auquel cas l'arbitre décidera qui doit s'acquitter de ces honoraires tels que requis par la loi applicable.
- 8 Lieu de l'arbitrage. Si une audition en personne est exigée dans le cadre des Règles JAMS, vous pouvez décider que cette audition se déroule dans l'État de New York, New York ou dans votre état de résidence aux États-Unis.
- 9 Décision de l'arbitre. Toute décision ou sentence de l'arbitre sera irrévocable et s'imposera aux parties. Sauf en cas d'accord préalable, toute décision ou sentence constitue une base en droit et en fait pour ladite sentence. L'arbitre ne peut attribuer que les remèdes juridiques et financiers demandés par les parties et que l'arbitre jugera relevant de preuves crédibles. Toute décision ou sentence pourra être appliquée comme jugement final par tout tribunal compétent. Si l'une des parties ne parvient pas à faire appel de la validité d'une sentence, cette partie devra s'acquitter des frais et des honoraires de services juridiques associés à cet appel de l'autre partie.
- 10 Maintien en vigueur. Cette section Arbitrage individuel survit à toute résiliation de cet Accord ou à la prestation de services par la Compagnie à votre intention.
- 11 Capacité à modifier les clauses et conditions inapplicables. Bien que la Compagnie puisse mettre à jour son Contrat de Licence Utilisateur Final, sa Politique de Confidentialité, ses Conditions générales ou tout autre accord à son entière discrétion, la Compagnie n'a pas le droit de modifier cet Accord d'arbitrage ni les règles spécifiées dans le présent accord dans le cadre de tout litige une fois la procédure entamée.
- 12 Dissociabilité. Si une partie de cette disposition d'arbitrage est jugée non valide, inexécutable ou illégale, le reste de cette provision d'arbitrage restera en vigueur et sera interprété comme si la partie non valide, inexécutable ou illégale n'en avait pas fait partie. La seule exception à cette clause est la disposition de renonciation des droits d'action collective. Si l'interdiction s'appliquant à la procédure d'arbitrage sur une base de classe s'avère être non valide, inexécutable ou illégale, la totalité de l'accord d'arbitrage sera nulle et non avenue et le litige sera traité au tribunal dans le respect des lois et procédures applicables sur le recours collectif. Si, pour quelque raison que ce soit, une réclamation est traitée dans un tribunal et non par un arbitrage, le litige sera présenté exclusivement à des tribunaux d'état ou fédéraux dans l'État de New York, New York. Les procès intentés dans un tribunal d'État peuvent être transférés vers un tribunal fédéral par l'une des parties si la loi le permet.

LOI APPLICABLE

Le présent Accord est conclu dans l'État de New York, par le droit duquel il sera régi et en fonction du droit duquel il sera interprété, sans tenir compte de ses choix de règles de droit. La Société et vous vous soumettez à la juridiction exclusive des tribunaux étatiques et fédéraux sis dans le quartier de Manhattan de la ville de New York, dans l'État de New York, et rejetez toute objection, eu égard à ces tribunaux, quant aux inconvénients que pourrait représenter le choix de la juridiction ou le lieu du procès. Ce paragraphe sera interprété au sens le plus général qui soit dans la limite des lois applicables. Par exemple, si vous êtes résident d'un état membre de l'Union Européenne, vous bénéficierez de toute disposition obligatoire de la loi de protection du consommateur de l'état membre duquel vous êtes résident et vous pourrez engager une action en justice en relation avec le présent Accord dans les tribunaux de l'état membre duquel vous êtes résident. Toute violation de ce Code de conduite constituera une défense positive (légitime ou d'équité) contre toute réclamation que vous pourriez porter contre la Compagnie en lien avec les Services en ligne. 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. La Compagnie a le droit de porter plainte contre vous en cas de violation de cet Accord de licence utilisateur, les conditions d'utilisation, la Politique de confidentialité ou toute autre condition liée à ses logiciels et services, que ce soit pour infraction au contrat, violation des droits ou d'un statut fédéral ou d'état.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES AU PRÉSENT ACCORD, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ÉCRIT :

TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC., 110 WEST 44TH STREET, NEW YORK, NY 10036.

Tous les autres termes et conditions de cet accord de licence s'appliquent à votre utilisation du logiciel.

©1991-2020 Take-Two Interactive Software, Inc. © 1991-2020 Take-Two Interactive Software, Inc. Développé par Piraxis Games et publié par 2K Games, Inc. XCOM, Firaxis, 2K, ainsi que leurs logos respectifs sont des marques commerciales de Take-Two Interactive Software, Inc. Unreal* Engine, Copyright 1998-2020, Epic Games, Inc. Tous droits réservés. Unreal* est une marque déposée d'Epic Games, Inc. Utilisez Bink Video, Copyright © 1997-2020 par RAD Game Tools Inc. Utilisez Oodle, Copyright © 2008-2020 par RAD Game Tools Inc. Utilisez Wwise © 2006-2020 Audiokinetic Inc. Tous droits réservés. Animations faciales générées avec FaceFX, © 2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. et ses bailleurs de licence. Tous droits réservés. Parties de ce logiciel © 2002-2008 par NVIDIA* Corporation. Tous droits réservés. NVIDIA* et PhysX* sont des marques commerciales de NVIDIA Corporation et sont utilisés sous licence. Ce produit logiciel inclut le logiciel Autodesk* Scaleform*, © 2013 Autodesk, Inc. Tous droits réservés.