



SID MEIER'S  
**CIVILIZATION VI**  
GATHERING STORM

## **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.

## **CONFIGURATION REQUISE**

### **MINIMUM**

**Système d'exploitation :** Windows 7 64bit / 8.1 64bit / 10 64bit

**Processeur :** Intel Core i3 2,5 GHz ou AMD Phenom II 2,6 GHz ou supérieur

**Mémoire :** 4 Go RAM

**Disque dur :** 12 Go ou plus

**Carte graphique :** 1 Go DirectX 11 (AMD 5570 ou nVidia 450 ou Intel Integrated Graphics 530)

### **RECOMMANDÉ**

**Système d'exploitation :** Windows 7 64bit / 8.1 64bit / 10 64bit

**Processeur :** Quatrième génération Intel Core i5 2,5 GHz ou AMD FX8350 4.0 GHz ou supérieur

**Mémoire :** 8 Go RAM

**Disque dur :** 16 Go ou plus

**Lecteur DVD-ROM :** Requis pour l'installation du jeu en version boîte

**Carte graphique :** 2 Go DirectX 11 (AMD 7970 ou Nvidia 770 ou supérieur)

## **AUTRES CONDITIONS NÉCESSAIRES**

Votre ordinateur doit être connecté à Internet lors de l'installation initiale (pour l'authentification via Steam); il est également requis d'installer des logiciels (fournis avec le jeu), notamment Steam Client, Microsoft Visual C++ 2012 et 2015 Runtime Libraries, ainsi que Microsoft DirectX.

Connexion Internet et acceptation de l'Accord de souscription de Steam<sup>MC</sup> requises pour l'activation. Voir [www.steampowered.com/agreement](http://www.steampowered.com/agreement) pour plus de renseignements.

**Sid Meier's Civilization VI requis pour jouer.**

## VUE D'ENSEMBLE

*Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm* inaugure une planète active où la géologie et la climatologie offrent de nouveaux défis exceptionnels. Non seulement vous devez affronter vos rivaux dans le domaine de la diplomatie, mais il faut également faire face aux menaces que représente une planète en constante évolution. Cette extension instaure les concepts de victoire diplomatique et de Congrès mondial, respectivement un nouveau moyen de remporter la partie et un nouveau système dans lequel vous pouvez croiser le fer avec les autres civilisations pour la gloire et le prestige. Le jeu se dote d'effets environnementaux (inondations, tempêtes, sécheresses, éruptions et montées des eaux) qui mettront en péril le développement de vos villes et la croissance de votre peuple (mais pourront également dissimuler des aubaines)! Les technologies et les dogmes produisent désormais un effet sur l'avenir proche, vous offrant ainsi des possibilités intéressantes d'influer sur le monde de demain. Les nouveautés incluent également Huit civilisations et neuf dirigeants, ainsi que de nombreux aménagements, unités, Merveilles et bâtiments. Parviendrez-vous à survivre aux éléments déchaînés... ou serez-vous impitoyablement balayé par les vents du changement?

## CONGRÈS MONDIAL

Le Congrès mondial est un nouveau système régissant la haute diplomatie entre les civilisations. Il se réunit pour la première fois au Moyen-âge. Le Congrès mondial se réunit régulièrement pour voter des résolutions qui changent les règles du jeu, ou encore pour régler des urgences ou examiner l'issue de compétitions. Votre réaction face au Congrès mondial influera sur la manière dont les autres civilisations vous perçoivent, et pourra même vous ouvrir la voie menant à la victoire.

## FAVEURS DIPLOMATIQUES

Les faveurs diplomatiques font office de monnaie que vous pouvez gagner et troquer avec les autres civilisations. Les interactions positives et les alliances avec d'autres civilisations majeures, ainsi que la domination exercée sur des cités-états vous octroieront des faveurs diplomatiques. La libération d'une cité-état ou d'une civilisation augmentera considérablement votre « solde » de faveurs diplomatiques. Vous pouvez utiliser les faveurs diplomatiques lors du Congrès mondial afin d'obtenir l'issue de votre choix pour des propositions bien précises.

# RÉSOLUTIONS

Sujet de discussion le plus commun pendant le Congrès mondial, les résolutions influencent les règles du jeu. À chaque résolution est liée une cible qui sera influencée de deux manières possibles. L'Organisation culturelle en est un exemple. Une fois que cet établissement a choisi un type de chef-d'œuvre (par ex., peinture ou musique), les joueurs peuvent voter, soit pour doubler le tourisme généré par ces œuvres, soit pour neutraliser totalement la production de tourisme. D'autres résolutions peuvent cibler des types bien précis de ressources de luxe ou influencer sur le coût d'achat des unités. Les changements engendrés par les résolutions concernent tous les joueurs qui doivent s'y plier, et ce, jusqu'à la prochaine réunion du Congrès mondial. Les résolutions faisant l'objet d'un débat pour une séance du Congrès mondial sont choisies parmi une liste de résolutions possibles pour la période historique, et inhérentes à celle-ci.

# COMPÉTITIONS

Les compétitions permettent aux civilisations de démontrer leur supériorité dans un domaine particulier (par ex. les Jeux mondiaux ou les Accords climatiques). Le gagnant de ces compétitions remporte des récompenses lucratives, dont des faveurs diplomatiques à utiliser lors de Congrès mondial. La qualité de votre prix dépendra du palier de l'issue des hostilités. Ainsi, cette compétition peut même profiter à des civilisations qui n'ont pas décroché la victoire. Pendant la compétition, pour améliorer votre pointage, vous pouvez investir de la Production dans un projet au sein de l'une de vos villes.

# URGENCES

Une inondation catastrophique, la conversion d'une ville sainte... Tout joueur touché par une urgence peut demander une session extraordinaire au Congrès mondial pour obtenir de l'aide. Pendant une session extraordinaire, les civilisations voteront sur la pertinence d'une déclaration d'urgence. Si le « oui » l'emporte, les civilisations commenceront alors une compétition très particulière visant à apporter de l'aide (par ex., don d'or) ou à participer à l'urgence. Il existe aussi des urgences militaires au cours desquelles le monde peut entreprendre des démarches face à un ennemi commun.

# VICTOIRE DIPLOMATIQUE

Il existe un nouveau moyen de remporter une partie à Civilization VI ! La victoire diplomatique démontre votre maîtrise dans le domaine des intrigues politiques du Congrès mondial. Lorsque vous participez à des résolutions ou remportez certaines compétitions, vous pouvez gagner des points de victoire diplomatique. À terme, le Congrès mondial commencera à examiner une résolution de victoire diplomatique qui octroiera ou retirera des points de victoire diplomatique à une civilisation cible (il vous est vivement conseillé de participer au scrutin lorsque vient le tour de

vosre civilisation)! Si la résolution est adoptée, ces points sont attribués à la civilisation cible, mais en cas d'échec, cette civilisation perd un point de victoire diplomatique. Lorsqu'une civilisation a amassé suffisamment de points de victoire diplomatique, elle remporte la partie! Si vous souhaitez connaître le chemin que chaque civilisation doit encore parcourir pour décrocher ce type de victoire, rendez-vous dans l'écran « Victoire » (en haut à droite), puis sélectionnez « Victoire diplomatique ».

## CONSÉQUENCES ENVIRONNEMENTALES

Les autres civilisations ne constituent pas la seule menace. La météo peut se dégrader et contrecarrer vos projets. Au fil du temps, les émissions de CO2 risquent d'augmenter la température mondiale, et d'entraîner la fonte des calottes glaciaires ainsi que l'élévation des niveaux de la mer. Les éruptions volcaniques et les inondations peuvent semer chaos et destruction dans vos villes. Certains de ces effets environnementaux peuvent s'avérer bénéfiques, mais vous devrez vous montrer capable de vous adapter à un monde en constante évolution.

### TEMPÉRATURE

L'utilisation de charbon et de pétrole pour générer de l'électricité peut entraîner une augmentation de la température moyenne et, par conséquent, une élévation du niveau des mers, ainsi que des tempêtes de plus en plus violentes. Une icône affichée en haut à gauche de l'interface vous permet d'accéder à l'écran « Climat mondial » qui indique l'état actuel de la météo dans le monde. Chaque phase produit un effet bien particulier sur le monde.

### INONDATIONS

Les fleuves risquent d'inonder les plaines qui leur sont adjacentes. L'intensité de ces inondations peut varier (jusqu'à des événements millénaires qui peuvent toucher une région gigantesque). Les crues peuvent piller ou détruire des aménagements et des quartiers, ou réduire la population des villes. Vous pouvez empêcher une crue en bâtissant un barrage le long du cours d'eau, ou encore le Grand bain. Une fois la crue terminée, il est possible que la production des cases touchées soit supérieure jusqu'à la fin de la partie.

### VOLCANS

Se trouvant généralement à l'endroit où les continents se chevauchent, les volcans sont soit endormis, soit actifs, soit en éruption. Les volcans endormis sont ni plus ni moins des montagnes ordinaires, mais lorsqu'ils deviennent actifs, apparaît alors à leur sommet une lueur de mauvais augure d'où s'échappent des volutes de fumée. Les volcans actifs finissent par entrer en éruption et infligent, aux cases adjacentes, des dégâts qui varient en fonction de la sévérité de l'éruption. Les éruptions peuvent piller ou détruire des aménagements, ou encore réduire la population d'une ville,

si le centre de celle-ci est touché. Une fois l'éruption terminée, il est possible que la production alimentaire des cases affectées soit supérieure jusqu'à la fin de la partie.

## ÉLÉVATION DU NIVEAU DES MERS

À mesure que le CO2 est libéré dans l'atmosphère, le monde se réchauffe, ce qui entraîne la fonte des calottes polaires et l'élévation du niveau des mers. Les côtes peuvent subir des inondations selon leur hauteur. Il en existe quatre niveaux : 1 mètre, 2 mètres, 3 mètres et Non affecté par les inondations côtières. Chaque palier du réchauffement climatique augmente de 50 cm le niveau des mers. Si une côte est inondée par des mers qui montent, les quartiers et aménagements se trouvant sur cette case seront détruits (le jeu les considérera comme pillés de manière permanente). Une fois inondée, une case ne pourra plus être réparée tant que vous n'aurez pas bâti une barrière anti-inondations pour cette ville. Ne tardez donc pas à en construire une ! Si les mers montent à nouveau, la case risque d'être totalement submergée et détruite !

## TEMPÊTES

Des tempêtes peuvent éclater n'importe où sur la carte. Elles feront rage pendant trois tours avant de disparaître. Chaque tempête se déplacera sur la carte, et pillera ou détruira les aménagements et les quartiers, réduira la population dans les centres-villes et endommagera les unités qui se trouvent sur sa trajectoire. Il existe quatre types de tempêtes (chacun peut varier d'intensité). Les blizzards apparaissent sur les cases de neige ou de toundra. Les tornades (tempêtes de la plus petite envergure) se produisent uniquement sur les cases de plaine ou de prairie. Les tempêtes de sable ont lieu dans les déserts et sont d'envergure modérée. Les ouragans représentent les tempêtes d'envergure la plus grande et se produisent dans les cases d'océan. Après leur passage, les tempêtes de sable et les ouragans ont une chance d'améliorer la production des cases touchées.

## ÉLECTRICITÉ

L'électricité est une nouvelle ressource que vous devez gérer dans vos villes pour que celles-ci puissent fonctionner à leur plein potentiel. La gestion de l'électricité dans vos villes entre en jeu à partir de l'Ère industrielle, et concerne surtout les plus gros bâtiments au sein de vos quartiers, notamment le laboratoire de recherche, le centre de diffusion et l'usine. Vous devrez mettre tout en œuvre pour utiliser de manière optimale les éléments consommables et les ressources renouvelables. Dans les villes ne disposant pas assez d'électricité, le rendement des bâtiments ne sera pas au maximum.

## ALIMENTER LES CENTRALES

Les centrales consomment du charbon, du pétrole ou de l'uranium pour produire de l'électricité. Les ressources combustibles sont brûlées automatiquement depuis votre réserve. Attention :

sachez que certaines unités militaires ont besoin de charbon, de pétrole ou d'uranium pour leur entretien, alors organisez vos stocks. Brûler du charbon ou du pétrole dans une centrale libère une grande quantité de CO2 dans l'atmosphère et augmente rapidement la température.

## CENTRALES NUCLÉAIRES

La centrale nucléaire produit moins de CO2 que la centrale à charbon ou à pétrole, mais nécessite un entretien pour éviter toute panne gravissime. Quand une centrale nucléaire est construite et active pendant un certain temps, une ville peut choisir de mettre à niveau le réacteur nucléaire pour en garantir la bonne marche. Sinon, plus le réacteur vieillit, plus un accident nucléaire est à craindre. Un accident nucléaire se décline en plusieurs degrés de sévérité, mais dans tous les cas de figure, les retombées radioactives contaminent toutes les cases touchées, comme après une attaque nucléaire. Lors d'un accident nucléaire, les aménagements, les bâtiments, la population et les unités risquent tous d'être éliminés.

## RESSOURCES RENOUVELABLES

À mesure que votre technologie progresse, vous pouvez découvrir de nouveaux aménagements comme la turbine éolienne et la centrale solaire qui génèrent de l'électricité à chaque tour sans nuire au climat. Les fissures géothermiques peuvent vous fournir un endroit où construire des centrales géothermiques. Les barrages hydroélectriques peuvent être construits dans un quartier disposant d'un barrage.

## CHANGEMENTS DIPLOMATIQUES

Des changements ont été apportés à la manière dont vous interagissez avec les autres civilisations et dirigeants du jeu. Les griefs remplacent les pénalités de bellicisme, les alliances offrent des faveurs diplomatiques, les dirigeants cherchent à réaliser de nouvelles intentions, et nous ne pouvons ni confirmer ni nier d'éventuels changements apportés à l'espionnage.

## GRIEFS

Les griefs sont des pénalités diplomatiques qui s'accumulent lorsque vous agissez contre les souhaits d'une autre civilisation. Une fois générés, ils s'estompent progressivement à condition que vous n'entriez pas en guerre avec cette civilisation. Les griefs s'estompent rapidement lors des premières phases de la partie, mais plus lentement au fur et à mesure du jeu.

Les griefs sont généralement générés par diverses actions, telles que déclarer la guerre, ou encore conquérir une ville ou la raser. Occuper une ville ennemie génère des griefs contre vous à chaque tour. Ignorer les requêtes des autres civilisations génère des griefs, tout comme conquérir une cité-état (ces griefs seront liés à la civilisation à laquelle appartient cette cité-état, ainsi qu'aux civilisation qui ont rencontré cette cité-état). Un Casus belli offre la possibilité de réduire les griefs générés par

une déclaration de guerre, alors que les guerres-surprises risquent plus de générer des griefs auprès de votre cible. Vous pouvez également recevoir des griefs provenant des alliés de votre cible. Par exemple, si l'Amérique déclare la guerre à l'Angleterre, et que l'Angleterre est l'alliée de la France, alors la France recevra des griefs contre l'Angleterre (bien que pas autant que l'Angleterre).

## AVANTAGES DES ALLIANCES

Les alliances offrent désormais encore plus d'avantages ! Lorsque vous disposez d'une alliance active, vous recevez une certaine quantité de faveurs diplomatiques à chaque tour, vous permettant ainsi d'obtenir plus facilement l'issue désirée lorsque vous plaidez votre cause au Congrès mondial (ce qui n'est pas le cas des civilisations en manque cruel de bons amis). Vous pouvez également utiliser les griefs que vous obtenez via les interactions avec des tiers, et ce, afin d'obliger les ennemis de vos alliés à faire des concessions.

## ESPIONS ENCORE PLUS FURTIFS

Les espions peuvent désormais entreprendre la mission « Détruire le barrage ». En cas de réussite, le barrage ciblé est pillé et une crue se produit immédiatement le long de la rivière. La promotion « Sac d'explosifs » optimisera les chances qu'un espion mène à bien cette mission. La promotion « Surveillance » permet à un espion de défendre tous les quartiers d'une ville en contre-espionnage, avec des bonis pour les quartiers adjacents au quartier où l'espion se trouve. La promotion « Polygraphe » est également défensive. Après avoir été attribuée, elle permet à un espion défensif de réduire le rendement des espions ennemis.

## NOUVELLES INTENTIONS

Les dirigeants ont des intentions, c.-à-d. des objectifs qu'ils veulent accomplir. Chacun d'eux aspire à une intention historique, à une intention générée aléatoirement et à une troisième intention lorsqu'ils terminent le dogme Nationalisme. De nouvelles intentions ont été ajoutées à *Gathering Storm*.

- **Démagogue** : Ce dirigeant essaye d'accumuler un maximum de faveurs diplomatiques. Il n'aime aucune civilisation disposant d'une quantité élevée de faveurs diplomatiques.
- **Civilisation de destination** : Ce dirigeant met tout en œuvre pour que sa civilisation déchaîne les passions des touristes. Il réagit positivement aux civilisations dont la production de tourisme est faible, et négativement à celles dont la production de tourisme est élevée.
- **Expansionniste** : Ce dirigeant essaye de gagner un maximum de territoires pour sa civilisation. Il réagira positivement face aux civilisations qui en ont en font de même, et négativement lorsqu'il aura affaire à une civilisation possédant peu de territoires.
- **Adeptes de la Terre plate** : Ce dirigeant méprise le progrès technologique et se montrera hostile

face aux civilisations qui sillonnent la terre ou développent un programme spatial.

- **Grande flotte blanche** : Cette civilisation a pour objectif premier de développer une force navale importante, et traitera avec respect toute civilisation partageant cet objectif. En contrepartie, elle aura en piètre estime les civilisations qui négligent leur marine.
- **Intolérant** : Ce dirigeant veut que tout son empire suive la même religion. Il se montrera amical envers les autres civilisations qui prônent sa religion et hostile envers les civilisations qui professent toute autre religion.
- **Libertaire** : Ce dirigeant veut marquer un maximum de points de victoire diplomatique. Il méprise toute civilisation qui accumule également des points de victoire diplomatique.
- **Pillard** : Certains dirigeants veulent juste voir le monde brûler, à commencer par la carte. Ils apprécieront toute civilisation qui pille pendant une guerre.
- **Défenseur** : Ce dirigeant préfère ne pas s'exposer aux menaces extérieures. Il méprise toute civilisation qui conquière d'autres capitales.
- **Zélateur** : Ce dirigeant essaye activement de propager sa religion afin de remporter une victoire religieuse. Il réagira positivement face aux civilisations qui prônent la même religion, et négativement face aux hérétiques (c.-à-d. quiconque qui ne partage pas sa religion).

## FAIRE DES PROMESSES ET ROMPRE DES PROMESSES

Lorsque vous êtes sollicité par le dirigeant d'une autre civilisation qui vous transmet ses exigences, vous pouvez les accepter pour obtenir des faveurs diplomatiques (par exemple, en promettant de ne pas vous installer près des frontières de cette civilisation ou de ne plus l'espionner à l'avenir). Si vous refusez ces exigences (par exemple, en déclarant que vous avez le droit de vous installer où bon vous semble), vous générez des griefs auprès de ce joueur.

## TECHNOLOGIES ET DOGMES FUTURS

Les technologies et les dogmes s'étendent désormais au-delà du présent dans l'ère future. Bien que nous puissions pressentir ce que l'avenir nous réserve, il est plus difficile de déterminer les futures percées technologiques et culturelles. Pour cette raison, les conditions prérequis des technologies et des dogmes de l'ère future sont déterminées aléatoirement au début de chaque partie. Toutes les parties de Gathering Storm suivront un parcours différent dans l'ère future.

## TECHNOLOGIES DE L'ÈRE FUTURE

Les technologies de l'ère future débloquent des éléments indispensables à la victoire scientifique, et susciteront également l'intérêt des joueurs souhaitant remporter une victoire militaire (en effet,

ces technologies libèrent le plein potentiel de l'unité la plus puissante du jeu et de ses promotions). La technologie robotique (de l'ère de l'information) permet désormais d'accéder au Robot géant de la mort.

- **Villes flottantes** : Débloque l'aménagement « Ville flottante » pour les bâtisseurs et octroiera au joueur un point de victoire diplomatique.
- **IA avancée** : Débloque la promotion « Défense aérienne » pour le Robot géant de la mort, lui conférant une puissance de combat supérieure contre les unités aériennes.
- **Batteries avancées** : Débloque la promotion « Canon de siège » pour le Robot géant de la mort, lui conférant des attaques supérieures contre les villes.
- **Cybernétique** : Débloque « Mobilité avancée » pour le Robot géant de la mort, augmentant ainsi ses mouvements.
- **Matériaux intelligents** : Débloque l'armure synthétique pour le Robot géant de la mort, augmentant ainsi sa puissance de combat contre les unités terrestres et navales, et débloquent également le projet Expédition exoplanétaire, nécessaire pour remporter la victoire scientifique.
- **Systèmes prédictifs** : Débloque le parc éolien en mer.
- **Mission extraterrestre** : Débloque les projets « Station laser terrestre » et « Station laser Lagrange » qui peuvent vous mener plus rapidement à une victoire scientifique.

La technologie future revient sous forme de technologie réutilisable à la fin de l'arbre des technologies. Chaque fois que cette technologie est complétée, vous gagnez des points supplémentaires, ainsi qu'une production en prime relative aux projets urbains.

## DOGMES DE L'ÈRE FUTURE

Les dogmes de l'ère future débloquent des avantages supplémentaires pour le Congrès mondial, ainsi que de puissantes doctrines jokers qui seront très importantes pour les joueurs recherchant une victoire diplomatique ou qui augmenteront leurs chances de décrocher une victoire culturelle par l'intermédiaire du Congrès mondial.

## GOUVERNEMENTS DE L'AVENIR PROCHE

À partir de l'ère de l'information, vous aurez accès à de nouveaux gouvernements de palier 4 qui pourront vous aider à garantir la victoire de votre choix. Chacun de ces gouvernements dispose de 5 emplacements de doctrine et de 4 supplémentaires qui vous conféreront une grande souplesse pour personnaliser votre gouvernement.

- **Politique à risque** : Débloque Libertarisme d'affaires (2 Militaires, 1 Économique, 1 Diplomatique,

5 dogmes jokers). Les plateformes commerciales et campements fournissent aux villes de la production supplémentaire, ainsi qu'une prime de ressources avec les aménagements, mais les villes génèrent moins de science.

- **Souveraineté décentralisée** : Débloque « Démocratie numérique » (1 Militaire, 1 Économique, 2 Diplomatique, 5 doctrines jokers.) Les villes reçoivent des activités supplémentaires et de la culture en prime par quartier spécialisé, mais la puissance de combat des unités est réduite.
- **Impératif d'optimisation** : Débloque « Technocratie synthétique » (1 Militaire, 2 Économique, 1 Diplomatique, 5 doctrines jokers.) Les villes reçoivent de la puissance en prime, et les projets urbains obtiennent une production supplémentaire, mais le tourisme est réduit.

## DOGMES DE FUTUR PROCHE

- **Gouvernance néo-moderne** : Débloque les nouveaux gouvernements de palier 4 et fournit une case Gouverneur et des émissaires de cité-état.
- **Guerre de l'information** : Débloque la doctrine « Logistique de combat intégrée » (déplacements rapides lorsque vous débutez dans votre propre territoire, et production en prime pour les Robots géants de la mort) et la doctrine « Incitation à la révolte » (Faveurs diplomatiques supplémentaires générées par tour et récupération partielle de vos faveurs diplomatiques lorsque vous votez contre une civilisation pour des points de victoire diplomatique au Congrès mondial).
- **Impératif d'exode** : Débloque la doctrine « Contractants en aérospatiale » (aluminium et puissance en prime par tour dans les villes possédant un spatioport) et la doctrine « Tourisme spatial » (réduit le tourisme généré par les autres civilisations et susceptible de vous porter préjudice).
- **Baisse du réchauffement** : Attribue 3 émissaires, ainsi que 1 point de victoire diplomatique et débloque le projet « Réduction du carbone » qui réduit les émissions de CO2 de votre civilisation et octroie des Faveurs diplomatiques lorsqu'il est achevé.
- **Smart power** : Débloque la doctrine « Capital diplomatique » (Faveurs diplomatiques supplémentaires par tour) et la doctrine « Coalition mondiale » (puissance de combat en prime pour les unités se trouvant en territoire allié).
- **Hégémonie culturelle** : Débloque la doctrine « Hallyu » (les groupes de rock peuvent choisir n'importe quelle promotion disponible) et la doctrine « Acteurs non étatiques » (les espions peuvent choisir n'importe quelle promotion).
- **Dogme futur** : Attribue 1 titre de gouverneur, ainsi qu'une prime de faveurs diplomatiques, et peut être répété plusieurs fois pour augmenter le pointage.

## CHANGEMENTS APPORTÉS À LA VICTOIRE SCIENTIFIQUE

Qu'est-ce qui est encore plus enthousiasmant que coloniser Mars? Coloniser la planète d'une galaxie lointaine! La victoire scientifique a eu droit à une petite refonte dans Gathering Storm.

La victoire scientifique est remportée par le premier joueur à établir une colonie sur une exoplanète. Le joueur doit achever une série de projets de plus en plus complexes, menant jusqu'à l'expédition exoplanétaire.

Tout d'abord, les joueurs doivent construire un satellite dans une ville dotée d'un spatioport. Ils doivent ensuite envoyer un homme sur la Lune, puis coloniser Mars.

La dernière étape de la victoire scientifique est l'expédition exoplanétaire. Une fois ce projet achevé, le joueur gagne des points de victoire scientifique à chaque tour. Le joueur peut augmenter son gain de points par tour en achevant d'autres projets, comme la station laser Lagrange et la station laser terrestre. Le joueur ayant remporté le projet station spatiale internationale du Congrès mondial obtient aussi des points de victoire scientifique.

Lorsqu'un projet « Expédition exoplanétaire » est terminé, le temps devient capital! La seule manière d'empêcher le joueur de remporter une victoire scientifique est de décrocher un autre type de victoire ou de conquérir toutes ses villes.

## CHANGEMENTS APPORTÉS À LA VICTOIRE CULTURELLE

Plusieurs dogmes et doctrines sociales disponibles lors des phases avancées de la partie étaient indispensables pour remporter une victoire culturelle. Elles ont été rééquilibrées afin que vous deviez désormais gérer de manière active votre culture et votre tourisme. Dans certaines civilisations, la nouvelle unité « Groupe de rock » est la clé pour grandement stimuler le tourisme. Jetez un coup d'œil à l'entrée « Groupe de rock » sous Unités pour obtenir plus de renseignements sur les rouages de ce système.

## CHANGEMENTS APPORTÉS AUX RESSOURCES STRATÉGIQUES

Auparavant, développer une ressource stratégique ajoutait un « exemplaire » de cette ressource à votre réserve. Désormais, une certaine quantité de cette ressource viendra étoffer vos stocks à chaque tour. Construire certains aménagements, bâtiments, unités ou projets déduira quelques-unes de ces ressources de votre réserve. Les centrales « consomment » également des ressources stratégiques pour générer de l'électricité. Si vous êtes à court d'une ressource nécessaire à la bonne marche d'une unité, le rendement de celle-ci sera inférieur sur le champ de bataille. Par exemple, le blindé requiert du pétrole, non seulement pour sa construction, mais également à chaque tour pour son entretien. Si vous manquez de pétrole, vos blindés ne fonctionneront pas de manière optimale.

Ce changement vous permet d'économiser des ressources pour des développements ultérieurs. Vous pouvez toujours troquer des ressources stratégiques avec d'autres civilisations.

## NOUVEAUX BÂTIMENTS ET AMÉNAGEMENTS

Chaque extension de Civilization vous permet de bâtir de nouvelles merveilles, et Gathering Storm vous propose des manières inédites de vous protéger contre la furie de la nature et de guider votre peuple sur le chemin menant à la gloire.

Le **barrage** est un nouveau quartier qui doit être construit sur une case « Plaine » adjacente à une rivière et jouxter une rivière sur au moins 2 extrémités de cette case. Une fois terminé, ce quartier protège contre les dégâts que risquent les villes le long des rivières (inondations). Il n'est possible de construire qu'un seul barrage par rivière. Lorsque celui-ci est prêt, aucun autre barrage ne peut être érigé le long de cette rivière. Dans la ville où il est construit, le barrage évite également toute perte de nourriture engendrée par la sécheresse. Le barrage offre des habitations et des activités. Plus tard, un barrage hydroélectrique peut être construit dans ce même quartier où il fournira de l'électricité.

Le **canal** est un autre quartier inédit. Il doit être bâti sur un terrain plat qui relie deux étendues d'eau ou une étendue d'eau et un centre-ville. Les canaux peuvent traverser une case en ligne droite ou former un coude de 60 °. Cependant, deux canaux ne peuvent pas se rejoindre pour former un canal unique. Les unités navales peuvent traverser une case contenant un canal. Les routes commerciales qui traversent les cases de ce type génèrent de l'or en prime.

Les **centrales** utilisent du charbon, du pétrole ou de l'uranium. Vous ne pouvez construire qu'un seul type de centrale dans une zone industrielle. Une fois les technologies appropriées débloquées, vous aurez accès à des projets qui permettent de convertir une centrale pour qu'elle consomme un autre type de ressource.

La **barrière anti-inondations** est un bâtiment de centre-ville qui protège les plaines côtières contre la montée des eaux. Son coût de construction et son entretien au tour dépendent de la différence entre le niveau de la mer et le nombre de cases « Plaines côtières » que la ville possède. Plus ce nombre est élevé, plus la barrière anti-inondations est chère à construire et à entretenir.

En plus de générer de l'électricité, les **centrales géothermiques** fournissent également de la science et de la production à chaque tour ! Cet aménagement est débloqué plus tard dans la partie et ne peut être construit que sur une fissure géothermique.

Les **tunnels de montagne** vous permettent désormais de traverser des montagnes. Positionnez votre ingénieur militaire sur une case adjacente à une montagne pour construire l'entrée, et sur une case de l'autre côté de la montagne pour construire la sortie. Les unités pourront alors traverser sans difficulté!

Les ingénieurs militaires construisent également les **voies ferrées**. Bien que cet aménagement nécessite du charbon et du fer, il peut grandement accélérer les vitesses de déplacement des unités qui l'empruntent pour voyager. Les routes commerciales qui empruntent une voie ferrée génèrent de l'or en prime.

Les **parcs éoliens** fournissent de l'or, de la production et de l'électricité (sans engendrer un réchauffement climatique)! Plus tard dans la partie, vous pourrez les construire en pleine mer.

La **centrale solaire** génère de l'or et de la production, ainsi que de l'électricité (sans contribuer au réchauffement de la planète), mais elle doit être construite dans une zone plate et enneigée.

Les **stations de sports d'hiver** peuvent être construites sur une case « Montagne » et produire du tourisme en fonction de l'attrait de cette case. Ces structures fournissent également une activité qui ne doit pas être installée sur une case adjacente à la station de sports d'hiver.

La **ville flottante** est construite sur les côtes, les lacs ou encore les océans, et fournit de la nourriture, des habitations, ainsi que du tourisme en fonction de la culture de la case. Si cet aménagement est construit sur une case adjacente à des bateaux de pêche, il génère également de la production. Il produit de la culture et du tourisme si vous le construisez sur une case adjacente à un récif.

## NOUVELLES UNITÉS

En plus des nouvelles unités que proposent les nouvelles civilisations de Gathering Storm, vous pouvez également construire des unités militaires inédites. Elles remplissent dans l'arbre des technologies certains espaces vides qui représentent les évolutions historiques entre des types d'unités existantes. Ainsi, vous aurez l'occasion de construire ou d'améliorer vos unités en milieu et fin de partie.

L'**escarmoucheur** est une amélioration de l'éclaireur disponible à partir de l'ère médiévale via la technologie Mécanique. Cette unité propose une attaque à distance, et peut se transformer en ranger plus tard dans le jeu.

Le **coursier** est débloqué par l'intermédiaire de la technologie « Science militaire ». Amélioration du modeste cavalier, cette unité de cavalerie légère devrait commencer à apparaître à la fin de l'ère médiévale, et finira par évoluer en cavalerie.

Les **cuirassiers** sont accessibles via la technologie « Balistique ». Cette unité de cavalerie lourde constitue une amélioration du chevalier et, à terme, évoluera en blindé. Des unités de nobles guerriers de l'époque de la chevalerie devraient désormais être compétitives tout au long de l'ère industrielle, à condition de les améliorer continuellement!

Le **Robot géant de la mort** fait un retour fracassant dans Civilization. La construction de cette unité

de l'ère future nécessite un investissement colossal en production et en uranium, mais une fois prête et améliorée, elle est pour ainsi dire impossible à arrêter. Déployez cette unité pour achever votre victoire de conquête.

Le **groupe de rock** est un type spécial d'unité de l'ère atomique, qui stimule grandement le tourisme. Le groupe de rock ne peut être acheté qu'avec de la foi, et dispose de son propre ensemble de promotions. Déployez vos groupes de rock dans d'autres civilisations pour faire du spectacle. La quantité de tourisme générée est déterminée en partie par l'endroit où ils se produisent, avec des merveilles décuplant le tourisme ainsi généré. Un groupe de rock ne peut pas effectuer deux prestations au même endroit. Chaque fois qu'un groupe de rock monte sur scène, il peut s'améliorer pour le prochain spectacle, ou se séparer pour continuer une carrière solo.

## NOUVELLES CIVILISATIONS ET LEURS DIRIGEANTS

*Gathering Storm* inclut neuf nouveaux dirigeants et huit civilisations inédites. Certains de ces dirigeants et civilisations sont plus performants lorsqu'ils utilisent les nouveaux systèmes tels que le Congrès mondial, alors que d'autres sont plus aptes à vous aider à atteindre d'autres types de victoires. Ici, nous avons inclus des renseignements sur la manière de les jouer et sur la manière dont ils pourront se comporter si vous croisez leur chemin.

### INCAS

Figurant parmi les plus grandes civilisations autochtones d'Amérique du Sud, les Incas sont célèbres pour leur réseau routier complexe, leurs abondantes cultures en terrasses au cœur des montagnes et leur fortune en or, en métal argent et en pommes de terre. Leur empire a régné pendant des siècles jusqu'à son implosion au contact des Occidentaux et de la guerre civile qui a suivi. La particularité des Incas est leur aptitude à aménager les cases « Montagne ».

#### DIRIGEANT

Le dirigeant des Incas est **Pachacutec**. Sa compétence exclusive attribue des routes commerciales intérieures supplémentaires en fonction du nombre de cases « Montagne » dans la ville principale. Pachacutec confère aux Incas la capacité de construire le Qhapaq Ñan, un tunnel en montagne propre aux Incas et qu'ils peuvent construire plusieurs ères avant toute autre civilisation.

#### UNITÉ UNIQUE

**Warak'aq** : Cette unité remplace l'escarmoucheur et offre une meilleure puissance de combat à distance, ainsi qu'une deuxième attaque à chaque tour (s'il lui reste des PM).

#### INFRASTRUCTURE UNIQUE

**Culture en terrasses** : La culture en terrasses est une agriculture particulière qui doit être aménagée sur des collines, et reçoit de la nourriture en prime pour chaque case « Montagne » et

« Culture en terrasses » adjacente. Votre ville recevra des habitations supplémentaires générées par plusieurs cultures en terrasses, facilitant ainsi l'agrandissement lorsque le relief ne le permet pas.

## INCARNER LES INCAS

La culture en terrasses et le Qhapaq Ñan confèrent aux Incas la capacité d'exploiter les cases « Montagne » de manière bien plus optimale que les autres civilisations. En d'autres termes, vous pouvez agrandir votre empire le long des chaînes de montagnes, à mille lieues de régions où les civilisations cherchent à élire domicile. Réunissez les bâtiments de culture en terrasses à proximité des montagnes pour optimiser les primes de contiguïté. Vous pouvez utiliser vos routes commerciales internes pour stimuler la croissance des nouvelles villes et les développer ainsi plus rapidement. Alors que le Warak'aq remplace avantageusement l'escarmoucheur, vous aurez tout intérêt à mélanger judicieusement unités de combat et unités de soutien lorsque vous partirez en guerre en milieu ou fin de partie.

## JOUER CONTRE LES INCAS

Les intentions historiques de Pachacuti sont appelées Sapa Inca. En outre, il veut être le seul dirigeant à installer son peuple à proximité des montagnes. Comme un grand nombre de capacités incas sont en osmose avec les cases « Montagne », installez cette civilisation à proximité de régions montagneuses, aménagez des cultures en terrasses pour nourrir le peuple et développer les villes en zones urbaines bien plus grandes que vous ne pouviez l'imaginer. Ainsi, les montagnes ne représentant pas un obstacle insurmontable pour les unités de cette civilisation, attendez-vous à des assauts provenant de lieux normalement inaccessibles.

## OTTOMANS

Se dressant fièrement à la croisée des chemins orientaux et occidentaux, ce célèbre empire a conquis le dernier Empire romain, et pendant des siècles, s'est imposé comme le plus grand pouvoir politique du monde musulman. La force de ses armées et de sa foi lui a permis de gouverner pendant près de six siècles. Les Ottomans obtiennent des primes de production d'unités de siège, lesquelles s'avèrent plus efficaces en défenses de quartiers. Lorsqu'ils conquièrent une ville, celle-ci ne perd aucune population, et gagne une activité supplémentaire, ainsi que de la loyauté à chaque tour.

## DIRIGEANT

Les Ottomans sont dirigés par **Soliman I<sup>er</sup> le Magnifique**. Sa caractéristique est de fournir aux Ottomans un gouverneur exclusif (son ami d'enfance, le Grand vizir Ibrahim) qui dispose de promotions spéciales relatives à la guerre et à la diplomatie. Soliman I<sup>er</sup> octroie également aux Ottomans le janissaire, une unité non seulement plus forte et meilleur marché que le mousquetaire standard, mais également fournie avec une promotion gratuite. Mais faites attention à l'endroit où vous les construisez. En effet, dans une ville fondée par les Ottomans, vous perdrez de la

population.

## UNITÉ EXCLUSIVE

**Corsaire barbaresque** : Cette unité de l'ère médiévale remplace le corsaire. Les raids côtiers ne coûtent aucun PM, et cette unité reste invisible jusqu'à ce qu'une unité adverse se trouve sur une case adjacente.

## INFRASTRUCTURE EXCLUSIVE

**Grand bazar** : Cette structure remplace la banque dans la plateforme commerciale. Les Ottomans reçoivent 1 exemplaire boni d'une ressource stratégique de chaque type que cette ville a amélioré. Ils reçoivent également 1 activité par type de ressource de luxe que la ville a amélioré.

## INCARNER LES OTTOMANS

Vous disposez de certains des meilleurs outils pour arracher aux autres civilisations leur mainmise sur les villes : alors, servez-vous-en ! Vous devriez pouvoir avoir accès à vos unités spéciales et au Grand bazar pendant l'ère médiévale ou au début de l'ère de la renaissance. Si vous pouvez établir une extension rapide (grâce à la guerre) de manière à accéder à ces unités et cette structure, vous pourrez agrandir rapidement votre empire et passer le reste du jeu à le cultiver tel un jardin jusqu'à ce que vous remportiez la victoire de votre choix. Utilisez votre gouverneur spécial lors des premières phases du jeu, et déplacez-le souvent pour qu'il neutralise certains des griefs générés par la capture d'une capitale ennemie. Évitez une guerre interminable qui permettrait à vos ennemis de combler leur retard technologique et de vous mener la vie dure.

## JOUER CONTRE LES OTTOMANS

Les intentions de Soliman Ier sont appelées « Législateur ». Il préfère mettre tout en œuvre pour que son peuple soit heureux et fidèle. Ce dirigeant sera impressionné par ses homologues, si eux aussi se comportent ainsi. Si vos citadins sont malheureux et ne vous sont pas fidèles, ils risquent de vous quitter pour rejoindre la civilisation de Soliman Ier. Attention à la puissance militaire des Ottomans en milieu de partie, et faites le nécessaire pour être en mesure de faire face à un conflit si vous partagez une frontière avec ce peuple.

## MALI

L'Empire du Mali s'est enrichi grâce au commerce de l'or et du sel. En outre, son roi est devenu célèbre grâce aux grandes personnalités internationales qu'il a invitées dans sa capitale, et qui ont permis à cette civilisation de connaître un âge d'or d'érudition religieuse. La culture hétéroclite du peuple malien perdure encore aujourd'hui. La compétence spéciale du Mali est appelée « Chants des djélis » et confère aux centres-villes des primes de foi et de nourriture dans les cases de désert et de colline désertique adjacentes. Les mines maliennes offrent une production inférieure, mais génèrent plus d'or, et peuvent utiliser de la foi pour acheter des bâtiments de plateformes

commerciales. Le gameplay est toutefois équilibré à l'aide de pénalités de production visant la construction de bâtiments et d'unités.

## DIRIGEANT

Le Mali est gouverné par **Mansa Moussa**, célèbre roi dont l'immense fortune exhibée lors de son pèlerinage à la Mecque a valu au pays sa réputation de nation richissime. La compétence exclusive de ce dirigeant fournit aux routes commerciales de l'or en prime par case de désert plate se trouvant dans la ville d'origine. Chaque fois que le Mali entre dans un âge d'or, le pays obtient une route commerciale supplémentaire.

## UNITÉ EXCLUSIVE

**Cavalerie Mandékalou** : Cette unité remplace le chevalier de l'ère médiévale et fournit de la protection boni contre le pillage visant tous les négociants terrestres se trouvant dans un périmètre de 4 cases. Lorsqu'une unité de cavalerie Mandékalou remporte une bataille, elle gagne de l'or.

## INFRASTRUCTURE EXCLUSIVE

**Suguba** : Cette structure remplace la plateforme commerciale et permet de construire des unités, des bâtiments, ainsi que des quartiers, et ce, à un coût en or ou en foi inférieur. Elle génère de l'or en prime via les rivières et les lieux saints adjacents, ainsi que par l'intermédiaire de quartiers avec spécialités.

## INCARNER LE MALI

Le Mali est un mastodonte économique capable de prospérer au plus profond du désert. Les zones arides n'attirant pas les autres civilisations, la concurrence se fera rare, et vous aurez donc plus d'espace pour développer vos villes, mais restez à l'affût des routes commerciales lucratives. Comme vous pouvez facilement obtenir de l'or et que vous ne subissez aucune pénalité au niveau de votre production intérieure, prévoyez de dépenser sans compter pour stimuler votre croissance et votre défense. Le commerce, la foi et l'or constituent la pierre angulaire de votre civilisation. Vous risquez de vous retrouver dans le pétrin si l'un de ces piliers venait à s'écrouler. Évitez à tout prix que des routes commerciales ne soient inutilisées pendant plusieurs tours, et faites appel à des gouverneurs et des doctrines qui peuvent stimuler votre pouvoir d'achat.

## JOUER CONTRE LE MALI

Véritable seigneur des mines, Mansa Moussa veut que les autres civilisations maximisent leurs revenus en or et la production des routes commerciales; il méprise les peuples dont les marchands sont oisifs. Le Mali s'avérera probablement être un excellent partenaire pour le commerce international, alors croisez le fer avec vos rivaux pour prouver à Mansa Moussa que vous êtes le meilleur investissement.

# HONGRIE

L'histoire de ce noble royaume d'Europe centrale est inextricablement liée à celle de l'Europe, depuis le déclin de l'Empire romain occidental jusqu'à la diplomatie subtile des états de l'ère industrielle, en passant par l'extension des Ottomans. La compétence exclusive de la Hongrie est appelée « Perle du Danube » et confère une prime de production aux quartiers et bâtiments construits de l'autre côté d'un cours d'eau par rapport au centre-ville.

## DIRIGEANT

**Matthias Corvin** gouverne la Hongrie, et le Roi-corbeau est prêt à se battre. Lorsque Matthias utilise des unités militaires provenant d'une cité-état, ces unités bénéficient d'une prime en force de combat et en PM. En outre, il peut les améliorer sans que cela ne lui coûte ni or ni ressources. Chaque fois qu'il déploie des troupes appartenant à une cité-état, il obtient un émissaire boni lié à cette cité-état. Il fournit également l'unité Armée noire, une fois que vous avez effectué les recherches portant sur les châteaux, structure qui remplace le coursier et confère une prime en puissance de combat aux unités se trouvant sur les cases adjacentes.

## UNITÉ EXCLUSIVE

**Hussard** : Cette unité de l'ère industrielle remplace la cavalerie et profite d'une prime en puissance de combat pour chaque alliance conclue avec la Hongrie.

## INFRASTRUCTURE EXCLUSIVE

**Station thermale** : Cette structure remplace le zoo dans le complexe de loisirs et fournit des activités, ainsi que de la production à chaque ville, et ce, dans un périmètre de 6 cases. S'il y a une fissure géothermique aux frontières de la ville, la station thermale produira également du tourisme et des activités supplémentaires.

## INCARNER LA HONGRIE

Lorsque vous choisissez cette civilisation, il est important de se souvenir que vous avez le potentiel de déployer des armées titanesques en renforts, à condition que vous possédiez les fonds nécessaires et que vos relations avec les cités-états soient suffisamment bonnes. En temps de guerre, vous devriez utiliser en priorité les unités militaires en poste dans vos villes-états. En temps de paix, vous devez veiller à maintenir votre statut de suzerain afin d'être prêt pour la prochaine guerre. En d'autres termes, il faut que vous soyez conscient des intentions de vos rivaux, et saisir les occasions d'exploiter toute faiblesse potentielle. Comme vous pouvez construire des quartiers et des bâtiments moins chers au bord d'une rivière, vous devez faire attention aux endroits où vous vous développez, aux structures que vous bâtissez, et être prêt à reconstruire après une inondation.

## JOUER CONTRE LA HONGRIE

Matthias aime lever des troupes pour son armée, et apprécie les dirigeants qui en font de même. Pendant une guerre, cette approche permet à la Hongrie de déployer de gigantesques armées qui surgissent là où on s'y attend le moins. Restez à l'affût des suzerains dans les cités-états alentour, surtout si Matthias est dans les parages : sa présence indique probablement qu'il va vous déclarer la guerre.

## MAORI

Le peuple indigène d'Aotearoa (pays plus connu sous le nom de Nouvelle Zélande) a élu domicile dans certaines des dernières régions encore inhabitées. Les Maoris sortent des sentiers battus parce qu'ils démarrent le jeu en étant embarqués et en mer, avec les technologies « Navigation à voile » et « Construction navale », ainsi que l'aptitude à accéder aux cases de mer. Les unités embarquées ont droit à une prime de PM et de puissance de combat. Les cases de bois et forêts non aménagées fournissent une prime de production qui peut être améliorée lorsque le dogme Conservation est débloqué. Les bateaux de pêche confèrent une prime de nourriture et l'effet « bombe culturelle » (ajout immédiat de cases adjacentes). Le gameplay est alors équilibré par l'incapacité de ce peuple à moissonner des ressources ou à obtenir des écrivains.

## DIRIGEANT

Personnage légendaire qui a découvert Aotearoa, **Kupe** le navigateur gouverne les Maoris. Il octroie à la première ville de cette civilisation une prime de population et un bâtisseur gratuit. Le palais confère une activité et des habitations supplémentaires. Les Maoris gagnent de la science et de la culture à chaque tour jusqu'à ce qu'ils fondent leur première ville. Au début de la partie, ces avantages sont contrebalancés par les coûts d'opportunité que génèrent les recherches d'un endroit où élire domicile.

## UNITÉ EXCLUSIVE

**Toa** : Cette unité remplace le spadassin de l'ère classique et réduit la puissance de combat des unités ennemies adjacentes. Les Toa peuvent également construire le Pa : un aménagement qui confère à l'unité occupant la zone une puissance de combat revue à la hausse, des primes de fortification automatique et des soins pour les unités maories qui arrivent sur place, même si elles viennent de se déplacer ou de subir une attaque. Cette construction n'est possible que sur une colline.

## INFRASTRUCTURE EXCLUSIVE

**Marae** : Cette structure, qui remplace l'amphithéâtre, génère de la culture et de la foi dans toutes les cases de la ville avec une caractéristique « franchissable ». Une fois que vous avez effectué les recherches pour découvrir l'aviation, le marae fournit également du tourisme à cette caractéristique. Ce bâtiment ne coûte rien en maintenance, mais ne contient aucun créneau Chef-

d'œuvre.

## INCARNER LES MAORIS

Rares sont les civilisations capables d'explorer le monde avec la maestria des Maoris. Bien que dans Civilization, retarder la construction de votre première ville soit à proscrire, les Maoris peuvent se permettre de consacrer du temps à trouver la zone côtière idéale (et fructueuse à longue échéance) pour s'y établir. Cherchez à élire domicile dans un territoire d'attrait élevé et offrant, à proximité, un bon mélange de ressources ou de merveilles naturelles. Utilisez les Toas et leur Pa pour s'approprier le territoire et le protéger contre tout envahisseur. Plus tard dans le jeu, à mesure que la conservation de la nature et le tourisme jouent un rôle plus important pour la victoire, le monde virginal des Maoris et les cases d'attrait élevé peuvent facilement être convertis en parcs et autres sources qui génèrent du tourisme, vous ouvrant ainsi la voie vers une victoire culturelle. Les seules armées auxquelles vous devrez faire face seront alors les hordes de touristes.<sup>20</sup>

## JOUER CONTRE LES MAORIS

Les intentions de Kupe sont « Kaitiakitanga », protéger les caractéristiques naturelles de son empire contre tout développement. Ainsi, il respectera les dirigeants qui prônent la conservation de la nature. Les Maoris sont de puissants alliés et partenaires tout au long du jeu, mais leur culture phénoménale en fin de partie peut faire de ce peuple un redoutable concurrent inattendu. Rien n'est plus frustrant que de préparer une mission de longue haleine pour explorer les confins de la galaxie... et découvrir soudain que le monde entier préférerait batifoler dans des centres balnéaires maoris alimentés en électricité par de l'énergie verte et bordés par des parcs nationaux.

## CANADA

Deuxième territoire le plus grand au monde et surnommé le Grand Nord blanc, le Canada excelle dans le domaine de la diplomatie (contrairement à son voisin du sud, de nature plus belliqueuse). Le Canada ne peut pas s'attaquer aux cités-états, ni déclarer de guerre surprise, ni être la cible de ce type de conflit. Cette civilisation gagne des faveurs diplomatiques supplémentaires en fonction de son tourisme et reçoit des faveurs diplomatiques en prime lorsqu'elle termine une urgence avec succès.

## DIRIGEANT

**Wilfrid Laurier** est à la tête du Canada. Sa compétence « Le meilleur de l'Ouest » permet à sa nation de construire des fermes sur des cases de toundra et, plus tard, sur des cases de colline de toundra. Le Canada paie moins d'or pour s'approprier des cases de neige et de toundra, et a droit à des primes pour l'extraction de ressources sur ces types de cases.

## UNITÉ EXCLUSIVE

**Police montée :** Cette unité de cavalerie légère de l'ère moderne se débloque via le dogme Conservation. Relativement forte et raisonnablement rapide, elle peut également créer le parc national et bénéficier d'une prime de PM et de puissance de combat lorsqu'elle se bat à côté de parcs nationaux (appartenant ou non à sa civilisation).

## INFRASTRUCTURE EXCLUSIVE

**Patinoire :** Cet aménagement ajoute une activité, ainsi que de la culture en fonction du nombre de cases de toundra et de neige adjacentes. Des rendements supplémentaires, dont du tourisme, de la nourriture et de la production sont débloqués ultérieurement via d'autres dogmes. La patinoire génère de la culture supplémentaire lorsqu'elle est construite sur un stade, mais une seule patinoire est autorisée par ville.

## INCARNER LE CANADA

Comme le Canada a une affinité pour la neige et la toundra, n'hésitez pas à positionner vos structures en altitude. Votre civilisation est une plateforme pour la participation au Congrès mondial, où vous pouvez exercer une très forte influence en raison de vos primes de faveurs diplomatiques. Ne négligez pas le tourisme et la culture qui vous conféreront une plus grande présence au sein du Congrès mondial, mais le Canada se démarque surtout lorsqu'il est à la tête d'une puissante coalition d'alliés. Ceux-ci peuvent essayer de gagner pour leur civilisation, mais ils respecteront les efforts que vous déploieriez pour remporter votre propre victoire.

## JOUER CONTRE LE CANADA

Les intentions historiques de Wilfrid Laurier sont appelées « Corps expéditionnaire canadien » et lui permettront de participer à de nombreuses urgences. Il respectera les autres civilisations qui prennent également part à des urgences. Attendez-vous à voir le Canada œuvrer par l'intermédiaire du Congrès mondial pour remporter une victoire diplomatique grâce à son influence dans le domaine de la diplomatie. Ignorer ou passer outre le Congrès mondial risquera d'envenimer les relations avec le Canada, ses alliés et d'innombrables cités-états, sans compter que vous baisserez dans l'estime des autres civilisations. Le Canada est peut-être construit sur de la toundra, mais c'est vous qui serez isolé dans le froid.

## PHÉNICIE

Les villes phéniciennes figuraient parmi les plus riches du monde antique et classique, depuis la fin de l'ère de bronze jusqu'à la chute de Carthage. Les Phéniciens étaient considérés comme des marchands hors pair et d'excellents constructeurs navals. Ce peuple commence la partie avec un Eurêka pour la technologie « Écriture » (ils ont pour ainsi dire inventé la forme d'écriture utilisée en occident). Les cités côtières fondées par Phénicie et sur le même continent sont 100 % loyales. Les colons phéniciens possèdent un champ de vision supérieur et des PM en prime lorsqu'ils sont

embarqués. En outre, ils ignorent les coûts en PM de l'embarquement et du débarquement.

## DIRIGEANT

**Didon** gouverne Phénicie. La reine-fondatrice légendaire de Carthage est née dans la cité phénicienne de Tyr, mais elle est surtout connue pour le rôle qu'elle a joué dans la création de l'ennemi implacable de la Rome républicaine. Didon possède la compétence exclusive de déplacer sa capitale vers n'importe quelle cité phénicienne disposant d'un cothon en menant à terme un projet exclusif dans cette ville. Elle fournit des routes commerciales en prime pour la place de la gouvernance et chacun de ses bâtiments.

## UNITÉ EXCLUSIVE

**Birème** : Cette unité remplace la galère et dispose d'un plus grand nombre de PM, ainsi que d'une puissance de combat supérieure. En outre, elle empêche les pillers d'attaquer les négociants qui se trouvent dans des cases d'eau alentour.

## INFRASTRUCTURE EXCLUSIVE

**Cothon** : Cette structure phénicienne remplace le pont et coûte moins cher à construire. Elle fournit une prime de construction pour les unités navales en ville, et toutes les unités navales blessées se trouvant au sein de la ville se soignent plus rapidement à chaque tour.

## INCARNER LES PHÉNICIENS

Dès le début de la partie, Phénicie se spécialise en extension rapide le long du littoral pour s'approprier les meilleurs emplacements et ressources, et s'y établir. À mesure que vous vous déplacez de continent en continent, gardez la fidélité de votre peuple en changeant votre capitale de place pour vous agrandir davantage. En attendant, liez vos villes grâce au commerce, et établissez une marine forte pour empêcher quiconque de remettre en question votre suprématie en mer. N'oubliez pas que vos villes sont tributaires du niveau de la mer et vulnérables lorsque celui-ci monte à cause du changement climatique!

## JOUER CONTRE PHÉNICIE

Sachez que croiser le fer avec Phénicie revient à affronter une civilisation implantée sur les littoraux du monde entier, qui peut déployer rapidement une force navale redoutable. Les intentions de Didon se nomment « Guerres siciliennes ». En d'autres termes, elle préfère élire domicile sur les côtes et laisser l'intérieur des terres aux autres civilisations. Essayez de conquérir les mers, et il y a de fortes chances qu'un conflit éclate entre vous et Phénicie.

## SUÈDE

L'un des défenseurs les plus farouches de l'ordre politique international moderne, ce royaume scandinave est équipé d'outils de diplomatie dans Gathering Storm. La Suède gagne des faveurs

diplomatiques lorsque le pays recrute un personnage illustre, et obtient des points d'ingénieur en prime via les usines, et des points de scientifique en prime via les universités. L'arrivée de la Suède dans le jeu ajoute trois compétitions exclusives au Congrès mondial pendant l'ère industrielle.

## DIRIGEANT

Christine de Suède gouverne cette nation. Fidèle à sa réputation de protectrice des arts et de la culture, elle confère une prime thématique à toute merveille disposant de deux emplacements de chef-d'œuvre ou à tout bâtiment avec trois emplacements de chef-d'œuvre, et ce, dès que tous les emplacements de chef-d'œuvre sont remplis. Elle possède également un bâtiment exclusif pour la place de la gouvernance : la bibliothèque de la reine. Une fois terminée, cette structure fournit deux emplacements d'écriture, de musique ou de tout autre art, et octroie un titre de gouverneur.

## UNITÉ EXCLUSIVE

**Caroléen** : Cette unité de l'ère de la renaissance remplace le pique et tir, et bénéficie d'un nombre supérieur de PM. Lorsqu'il attaque, le caroléen reçoit de la puissance de combat en prime par PM non utilisé.

## INFRASTRUCTURE EXCLUSIVE

**Musée en plein air** : Conformément à la culture qui a donné naissance au concept, le musée en plein air suédois est un aménagement qui fournit de la fidélité à une ville lors de chaque tour, ainsi que de la culture. Cette structure génère également du tourisme sur chaque type de relief où sont construits les centres-villes suédois (par ex., désert, toundra, plaine, prairie ou neige). Il ne peut y avoir qu'un seul musée en plein air par ville, et une fois celui-ci bâti, la case dans laquelle il se trouve ne peut pas être transférée dans une autre ville.

## INCARNER LA SUÈDE

Seul le Canada s'approche de la maestria avec laquelle la Suède est capable de naviguer à travers les méandres du Congrès mondial. En outre, Christine fournit un niveau élevé de culture, ce qui ne gâche rien. L'utilisation du Congrès mondial pour adopter des résolutions qui renforcent votre production (déjà colossale) de culture et de tourisme pourrait bien vous valoir une victoire fulgurante.

## JOUER CONTRE LA SUÈDE

Les intentions de Christine s'appellent « Minerve du Nord ». Elle désire posséder tous les chefs-d'œuvre, et méprise les civilisations qui en amassent également. Bien que vendre des chefs-d'œuvre à la Suède vous fera probablement gagner la faveur de Christine, cette approche risque de vous porter préjudice sur le long terme. En effet, les galeries thématiques suédoises regroupant les grandes œuvres du monde ne manqueront pas d'attirer les touristes.

# NOUVEAU DIRIGEANT POUR L'ANGLETERRE ET LA FRANCE

## DIRIGEANT

**Aliénor d'Aquitaine** peut gouverner l'Angleterre ou la France, deux pays dont elle a été réellement reine régente. Les chefs-d'œuvre d'Aliénor réduisent la fidélité de villes étrangères se trouvant à proximité de la cité où ils sont exposés. Une ville qui quitte une autre civilisation suite à une perte de loyauté et dont la majeure partie de la loyauté provient de la civilisation d'Aliénor rejoint directement celle-ci sans passer par le statut de ville libre.

## INCARNER ALIÉNOR

Que vous régniez sur l'Angleterre ou la France, Aliénor devrait parrainer des chefs-d'œuvre et construire des structures pour les y exposer (ce qui déclenchera probablement un conflit avec Christine, si elle est présente). Vous avez un excellent moyen d'utiliser de la fidélité pour vous emparer des villes de vos voisins : encourager le mécontentement de la population pour ses dirigeants. N'hésitez pas à transférer des chefs-d'œuvre ou des gouverneurs pour stimuler la fidélité le long de votre frontière. Ainsi, les populations des autres civilisations auront rapidement vent de votre règne bienveillant.

## JOUER CONTRE ALIÉNOR

Si Aliénor est votre voisine, vous devrez constamment surveiller la fidélité de votre peuple. Ses intentions s'appellent « Empire angevin » ; elle préfère des villes à densité très élevée, et tient en haute estime les dirigeants qui ont la même vision des choses. Établir, près de sa civilisation, plusieurs petites villes peu peuplées avec une fidélité faible l'énervera très probablement et l'incitera à convertir ces villes.

# NOUVELLES CITÉS-ÉTATS

*Gathering Storm* inclut neuf nouvelles cités-états, avec des primes de suzeraineté.

**Akkad** est une cité-état militariste. Le suzerain des unités anti-cavalerie et de combat rapproché d'Akkad inflige des dégâts complets aux remparts des villes.

**Bologne** est une cité-état scientifique. Le suzerain des quartiers de Bologne où se trouve un bâtiment fournit un point de personnage illustre supplémentaire de son type.

**Cahokia** est une cité-état commerciale. Le suzerain des bâtisseurs de Cahokia peut construire l'aménagement « monts de Cahokia » qui génère de l'or, des activités et des habitations. Les monts de Cahokia fournissent également de la nourriture si des quartiers ont été construits sur des cases adjacentes.

**Cardiff** est une cité-état industrielle. Le suzerain de Cardiff obtient de l'électricité par port.

**Fez** est une cité-état scientifique. Le suzerain de Fez reçoit une prime de science en fonction de la population lorsqu'il convertit pour la première fois une ville à une nouvelle religion.

**Mexico City** est une cité-état industrielle. Le suzerain de Mexico City possède les effets à distance de sa zone industrielle. En outre, les bâtiments de son complexe de loisirs se développent sur plusieurs cases.

**Nazca** est une cité-état religieuse. Le Suzerain des bâtisseurs de Nazca peut construire les lignes de Nazca. Cet aménagement fournit de la foi aux cases adjacentes (avec des primes si ces cases possèdent des ressources), ainsi que de l'attrait. Plus tard, cet aménagement peut générer de la nourriture dans les cases de collines adjacentes, et de la production dans les cases plates contiguës.

**Ngazargamu** est une cité-état militariste. Le suzerain des unités militaires ou de soutien terrestres de Ngazargamu réduit leur coût d'achat en or, et ce, pour chaque bâtiment du campement construit dans cette ville.

**Rapa Nui** est une cité-état culturelle. Le suzerain des bâtisseurs de Rapa Nui peut construire le moai. Cet aménagement génère de la culture, ainsi que de la culture en prime pour tout moai adjacent ou construit sur des cases côtières ou des cases de lac adjacentes, ou encore si le moai est bâti sur des sols volcaniques. Plus tard dans le jeu, cet aménagement produit également du tourisme.

# MERVEILLES NATURELLES

*Gathering Storm* inclut sept nouvelles merveilles naturelles qui peuvent apparaître n'importe où dans le monde.

Le **Vésuve** est un volcan infranchissable et toujours actif. Occupant une case, il fournit une prime de production aux cases adjacentes. Lorsque ce volcan entre en éruption, il stimule le rendement des cases adjacentes, mais cause une grande perte de population.

Merveille occupant trois cases, la réserve de **Gobustan** génère de la culture et de la production.

Le **désert blanc** est une merveille de quatre cases qui fournit de la science, de la culture et de l'or.

**Mato Tipila** est une merveille infranchissable qui occupe une case et génère de la foi et de la production dans les cases adjacentes.

**Pamukkale** est une merveille infranchissable qui occupe deux cases et fournit une activité, ainsi qu'une activité supplémentaire à tout complexe de loisirs adjacent. En plus d'être une source d'eau douce, cette merveille génère une prime de contiguïté majeure pour les places du théâtre, les campus et les plateformes commerciales, ainsi qu'une prime de contiguïté standard pour les lieux saints.

**Chocolate Hills** est une merveille de quatre cases qui fournit de la nourriture, de la production et de la science.

**Ik Kil** est une merveille infranchissable qui occupe une case et génère de la production en prime pour toute construction de merveilles et de quartier dans les cases adjacentes. Elle fournit également de l'eau douce.

# MERVEILLES DU MONDE

*Gathering Storm* inclut sept nouvelles merveilles du monde. Comme toujours, chaque merveille ne peut être construite qu'une seule fois.

L'**Étincelant** doit être construit sur une case de côte avec des cases de terre à chaque extrémité. Une fois ce pont emblématique bâti, les unités peuvent le traverser sans embarquer. L'Étincelant fait office de route moderne, et améliore en routes modernes les routes se trouvant à chaque extrémité. La ville qui le construit gagne des activités en prime, un attrait supérieur pour toutes les cases de la ville, ainsi que du tourisme supplémentaire pour tous les parcs nationaux se trouvant dans cette ville. Ce pont débloque également la technologie « Combustion ».

Le **grand bain** doit être construit sur une plaine. Une fois cette structure terminée, toutes les cases de plaine le long de la rivière se trouvant à proximité sont protégées contre les dégâts causés par les inondations. De la foi est générée chaque fois qu'une case de cette ville est inondée. Ce pont débloque également la technologie « Poterie ».

Le **Machu Picchu** doit être construit sur une case de montagne sans volcan. Une fois cette structure prête, les montagnes fourniront des primes de contiguïté standard aux plateformes commerciales, aux places du théâtre et aux zones industrielles se trouvant dans toutes les villes du joueur. Cette citadelle débloque également la technologie « Construction ».

Le **Temple de Mînâksh** doit être construit dans une case adjacente à un lieu saint. Vous devez avoir fondé une religion. Une fois bâtie, cette structure fournit 2 gurus. En outre, les futurs gurus coûteront moins cher à l'achat. Les unités religieuses adjacentes bénéficient d'une prime de puissance de combat religieuse et de PM. Le temple débloque également le dogme « Fonction publique ».

L'**Országház** doit être adjacent à une rivière. Une fois construite, cette structure fournit des faveurs diplomatiques en prime à chaque tour lorsque vous démarrez un tour en tant que suzerain d'une cité-état.

Le **canal de Panama** est une variante très longue du canal standard, dont la construction est assujettie à des règles spéciales. Cette structure doit être construite sur une zone plate dont au moins une case, adjacente à la case de construction du canal de Panama, doit remplir les conditions suivantes : une case adjacente doit pouvoir accueillir un canal connecté à la case où est construit le canal de Panama, et la seconde doit être une ville, une case d'eau ou une autre case pouvant accueillir un canal connecté à la merveille. Une fois le canal de Panama terminé, 1 ou 2 canaux sont automatiquement construits sur les cases répondant aux critères dont nous venons de parler. La construction du canal de Panama débloque un succès permettant aux unités navales de traverser sept cases terrestres. Cette merveille débloque la technologie « Moteur à vapeur ».

L'université de Sankoré doit être construite sur des cases de désert ou de colline désertique adjacentes à un campus abritant une université. Une fois cette structure prête, toute route commerciale appartenant aux autres civilisations et liée à cette ville fournit de la science et de l'or à ces civilisations, et de la science supplémentaire au joueur pour chaque route commerciale traversant cette ville. Les routes commerciales intérieures de cette ville produisent également de la foi. Cette structure est débloquée via la technologie « Éducation ».

## SCÉNARIOS

Deux nouveaux scénarios sont inclus dans **Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm** : La Peste noire et Machine de guerre. Les scénarios sont des versions spéciales de Civilization VI, soumises à des règles spéciales, proposant des compétences, ainsi que des unités particulières, et retraçant un événement particulier de l'histoire.

### LA PESTE NOIRE

Ce scénario pour quatre joueurs est limité à 85 tours et se déroule en Europe pendant l'épidémie de Peste noire. Parviendrez-vous à survivre alors que cette redoutable maladie s'abat sur vos villes? Jetterez-vous les fondations de l'apprentissage et du savoir, ou utiliserez-vous la ferveur de la foi pour braver cette tempête? Faites appel à des médecins de peste et à des érudits pour gérer les effets de la peste, ou construisez des pénitents pour inspirer la piété dans vos villes frappées par ce mal. Le nouveau quartier clos et ses bâtiments spéciaux aideront vos villes à faire face à l'épidémie. Incarnez le dirigeant de l'un des quatre royaumes d'Europe pendant l'un des chapitres les plus sombres de l'histoire.

### MACHINE DE GUERRE

Il s'agit d'un scénario multijoueur un-contre-un limité à 40 tours, et se déroulant aux prémices de la Première Guerre mondiale. Endossez le rôle des généraux français ou anglais pendant les premiers mois cruciaux de la guerre, avec la capitale française en jeu! Les Allemands remportent la victoire s'ils réussissent à capturer Paris avant la fin du temps imparti, et les Français sont déclarés vainqueurs s'ils parviennent à tenir en échec leur adversaire. Ce scénario mettra au défi votre sens tactique et votre maîtrise de la stratégie face à votre rival.

## ASSISTANCE TECHNIQUE

Rendez-vous sur **[HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com)** afin d'obtenir les informations d'aide et d'assistance les plus récentes pour *Civilization VI*, (dont les solutions aux messages d'erreur les plus communs), ainsi que des renseignements au sujet des comptes 2K ou de la manière de changer votre profil 2K.

# 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](http://www.take2games.com/eula) (ci-après le « Site Internet »). Votre utilisation du Logiciel après la publication d'un Accord révisé constitue votre acceptation de ses termes.

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

LE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. PAR L'OUVRETURE, 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 CHARTE DE CONFIDENTIALITÉ DISPONIBLE SUR [www.take2games.com/privacy](http://www.take2games.com/privacy) ET LES CONDITIONS D'UTILISATION DISPONIBLES SUR [www.take2games.com/legal](http://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 INFLUE 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 OUVRIR, 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 expresse dans la documentation du Logiciel. Vos droits de licence sont sujets à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expirent à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence (voir ci-après).

Le Logiciel vous est proposé sous licence, et ne vous est pas vendu, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété du logiciel ne vous soit transféré ou assigné, et que cet Accord ne saurait constituer la vente des droits du Logiciel. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales et droits marqua. 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 applicable, 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 ;
- Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer, convertir en une monnaie convertible ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, y compris mais sans s'y limiter des Biens virtuels ou de la Monnaie virtuelle (définis ci-après), sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;
- Rétro-concevoir, décompiler, désassembler, afficher, interpréter, préparer des travaux dérivés 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 ;
- Gêner ou empêcher tout autre utilisateur dans son utilisation et sa jouissance des fonctionnalités en ligne du Logiciel ;
- Tricher (comprendre 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 la Monnaie virtuelle ou des Biens virtuels, sauf mention contraire dans le présent Accord ou autorisation écrite préalable du Donneur de licence. Les Fonctionnalités spéciales, y compris le contenu non disponible sans numéro de série à usage unique, ne sont pas transférables à une autre personne, en aucun cas, et les Fonctionnalités spéciales peuvent cesser de fonctionner si la copie d'installation originale du Logiciel est supprimée ou si l'utilisateur ne dispose pas de la copie pré-enregistrée. Le Logiciel est prévu pour une utilisation exclusivement dans le cadre privé. SANS PRÉJUDICE DE CE QUI PRÉCÈDE, VOUS NE POUVEZ PAS TRANSFÉRER DE COPIES DE VERSIONS PRÉLIMINAIRES DU LOGICIEL.

**PROTECTIONS TECHNIQUES :** Le Logiciel peut inclure des mesures destinées à contrôler l'accès au Logiciel, l'accès à certains contenus ou fonctionnalités, à empêcher les copies non autorisées, ou visant autrement à empêcher quiconque d'outrepasser les droits et licences limités conférés par cet Accord. Ces mesures peuvent comprendre l'incorporation de dispositifs de gestion de licence, d'activation du produit et autres technologies de sécurité dans le Logiciel, ainsi que le contrôle de l'utilisation, y compris, mais sans s'y limiter, l'heure, la date, l'accès, ou d'autres contrôles, parades, numéros de série et/ou autres dispositifs de sécurité conçus pour empêcher l'accès, l'utilisation et la copie non autorisés du Logiciel ou de toute portion ou composante de celui-ci, y compris tout manquement au présent Accord. Le Donneur de licence se réserve le droit de contrôler l'utilisation du Logiciel à tout moment. Vous ne pouvez pas interférer dans ces mesures de contrôle de l'accès ni essayer de désactiver ou de contourner ces fonctionnalités de sécurité ; si vous le faites, le Logiciel est susceptible de ne pas fonctionner correctement. Si le Logiciel permet l'accès à des Fonctionnalités spéciales, une seule copie du Logiciel peut accéder à ces Fonctionnalités spéciales à la fois. Des conditions et inscriptions supplémentaires peuvent être nécessaires pour accéder aux services en ligne et pour télécharger les mises à jour et correctifs du Logiciel. Seul un Logiciel disposant d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, y compris au téléchargement des mises à jour et correctifs. 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 enfoncez une quelconque modalité d'un accord ou d'une 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, dessins 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 préavis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à, et acceptez de ne jamais revendiquer, tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause ci-dessus concernant les droits moraux applicables perdurera même après la rupture du présent Accord.

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

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

## 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'utiliser la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels obtenus par vous pour votre utilisation personnelle du jeu, exclusivement au sein du Logiciel. Sauf si le droit en vigueur l'interdit, la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels que vous obtenez vous sont proposés sous licence, et vous acceptez par la présente qu'aucun titre ou propriété de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels ne vous soit transféré ou assigné. Cet Accord ne saurait constituer la vente des droits de la Monnaie virtuelle et des Biens virtuels.

La Monnaie virtuelle et les Biens virtuels n'ont pas de valeur équivalente en monnaie réelle et ne peuvent se substituer à la monnaie réelle. Vous reconnaissez et acceptez que le Donneur de licence puisse modifier ou agir de façon à changer la valeur apparente, 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 exploits 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 achetée sera créditée sur votre Compte utilisateur. Le Donneur de licence établira un montant maximal que vous pouvez dépenser pour acheter de la Monnaie virtuelle par transaction et/ou par jour, qui peut varier selon le Logiciel en question. Le Donneur de licence, à sa seule discrétion, peut imposer des limitations supplémentaires au montant de Monnaie virtuelle que vous pouvez acheter ou utiliser, à la façon dont vous pouvez utiliser la Monnaie virtuelle et au montant maximal de Monnaie virtuelle pouvant être crédité sur votre Compte utilisateur. Tous les achats de Monnaie virtuelle effectués par le biais de votre Compte utilisateur sont de votre seule responsabilité, que vous les ayez autorisés ou non.

**CALCUL DU SOLDE** : Vous pouvez consulter votre Monnaie virtuelle et vos Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur en vous connectant à celui-ci. Le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'effectuer tous les calculs en ce qui concerne la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels disponibles dans votre Compte utilisateur. De plus, le Donneur de licence se réserve le droit, à sa seule discrétion, de déterminer le montant de Monnaie virtuelle créditée et débitée sur votre Compte utilisateur suite à l'achat de Biens virtuels ou pour d'autres raisons, et la façon de procéder. Le Donneur de licence s'efforce d'effectuer ces calculs de façon cohérente et raisonnable, et vous reconnaissez et acceptez par la présente que la détermination par le Donneur de licence du solde de Monnaie virtuelle et de Biens virtuels sur votre Compte utilisateur est définitive, à moins que vous 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. 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](http://www.take2games.com/support).

**RISQUES FINANCIERS** : 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.

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

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

## CONDITIONS DU MAGASIN DE LOGICIELS

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

Le présent Accord est conclu entre vous et le Donneur de licence uniquement, et non avec un Magasin de logiciels. Vous reconnaissez que le Magasin de logiciels n'a aucune obligation envers vous de fournir des services de maintenance ou d'assistance concernant le Logiciel. À l'exception de ce qui précède, et dans la limite maximale autorisée par la loi applicable, le Magasin de logiciels n'aura aucune autre obligation de garantie, de quelque façon que ce soit, en relation avec le Logiciel. Toute réclamation en relation avec le Logiciel liée à la responsabilité du produit, tout manquement de se conformer aux conditions réglementaires ou à la loi applicable, toutes réclamations issues d'une loi de protection du consommateur ou assimilée, ou toute violation de la propriété intellectuelle sont 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](https://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'usage normale. La présente garantie ne s'applique pas et nulle est dû à son utilisation abusive, inappropriée 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 garantisse 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 INDIRECTS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES DOMMAGES MATÉRIELS, LA PERTE DE CLIENTÈLE, LA DÉFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OÙ LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES POUR BLESSURES CORPORELLES, LES DOMMAGES MATÉRIELS, OU LA PERTE DE PROFITS OU LES DOMMAGES PUNITIFS À L'ÉGARD DE TOUTES CAUSES D'ACTION RÉSULTANT OU ASSOCIÉES AU PRÉSENT ACCORD OU AU PRÉSENT LOGICIEL, QUE CE SOIT EN VERTU DU CONTRAT, DE LA RESPONSABILITÉ DÉLICITUELLE (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 TOUS 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 ÉVÉNEMENTS NE SE PRODUIRONT PAS. C'EST POURQUOI NOUS DÉSIGNONS DE TOUTE RESPONSABILITÉ ÉMANANT DE OU LIÉE AUX ACTIONS OU ABSENCE D'ACTION DE TIERS QUI NUISENT À OU INTERROMPENT VOTRE CONNEXION À INTERNET, À DES SERVICES SANS FIL OU À DES PARTIES DE CEUX-CI OU L'UTILISATION DU LOGICIEL ET DES SERVICES ET PRODUITS LIÉS, 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 votre Compte utilisateur est supprimé suite à la résiliation de cet Accord pour quelque raison que ce soit, toute la Monnaie virtuelle et/ou tous les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur seront également supprimés, et vous ne pourrez plus utiliser le Logiciel ni la Monnaie virtuelle et les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur. Si le présent Accord est résilié suite à un manquement de votre part, le Donneur de licence peut vous interdire de vous réinscrire ou d'accéder de nouveau au Logiciel. En cas de résiliation du présent Accord, vous devez détruire ou rendre la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, ainsi que détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, de la documentation jointe, des éléments liés, et toutes ses composantes en votre possession ou sous votre contrôle, y compris sur tous les serveurs clients, ordinateurs, dispositifs de jeu ou appareil mobile sur lesquels il a été installé. À la résiliation de cet Accord, vos droits d'utilisation du Logiciel, y compris la Monnaie virtuelle ou les Biens virtuels associés à votre Compte utilisateur, seront immédiatement résiliés, et vous

devez 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)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (b)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

## **RECOURS EN ÉQUITÉ**

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

## **TAXES ET DÉPENSES**

Vous serez responsable 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 incurrez en rapport avec vos activités dans le cadre des présentes, le cas échéant, sont de votre seule responsabilité. Le Donneur de licence ne saurait vous rembourser aucune dépense, et vous tiendrez le Donneur de licence à couvert de telles demandes.

## **CONDITIONS D'UTILISATION**

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

## **DIVERS**

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

**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 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'opposabilité ou 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 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, 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 et 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 les 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 de 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 loi ou les demandes (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 devez 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 pourra 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 applicables. 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 invalide, inexécutable ou illégale, le reste de cette provision d'arbitrage restera en vigueur et sera interprété comme si la partie invalide, 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 invalide, 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, ou égard

à ces tribunaux, quant aux inconvénients que pourraient 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 bénéficiez 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 devant les tribunaux de l'état membre duquel vous êtes résident. Toute violation de ce Code de conduite constituera une défense positive (légale 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 du 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, UNITED STATES OF AMERICA.

© 1991-2019 Take-Two Interactive Software, Inc. Développé par Firaxis Games. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software et leurs logos respectifs sont des marques de commerce de Take-Two Interactive Software, Inc. Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2016 par RAD Game Tools, Inc. Utilise Granny Animation. Copyright © 1999-2016 par RAD Game Tools Inc. Fork Copyright © 2016 Fork Particle, Inc. Sid Meier's Civilization VI utilise Havok®. ©Copyright 1999 – 2016 Havok.com, Inc. (et ses bailleurs de licence). Tous droits réservés. Voir [www.havok.com](http://www.havok.com) pour plus de renseignements. AMD, le logo AMD Arrow, Radeon, Crossfire et leurs combinaisons sont soit des marques déposées soit des marques de commerce d'Advanced Micro Devices, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Microsoft, DirectX, Visual Studio et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Lua Copyright © 1991-2016 Lua.org, PUC-Rio. Toutes les autres marques et marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Le contenu de ce jeu vidéo est une oeuvre de fiction et ne représente ni ne décrit des événements, périodes, lieux, personnes ou entités réels dans le contexte historique du jeu.