

## AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

## À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo  
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

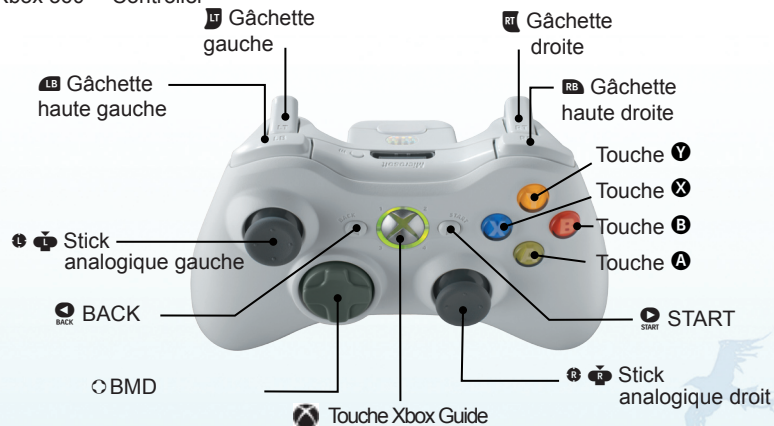
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



## Beta Version

1. Commandes de base
3. Connexion à Xbox Live
4. Installation du PlayOnline Viewer
5. Procédure d'inscription
8. Connexion à PlayOnline
10. Inscription d'un « Content ID »
11. Création d'un personnage
14. L'écran de jeu
15. Ciblage et guérison
16. Commandes texte
18. Le menu principal
25. Accords d'utilisateur et règlements

## Xbox 360™ Controller



|                                   |                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Touche A</b>                   | Confirmer                                                                                                                                             |
| <b>Touche B</b>                   | Annuler                                                                                                                                               |
| <b>Touche X</b>                   | Ouvrir le menu                                                                                                                                        |
| <b>Touche Y</b>                   | Sélectionner la fenêtre active                                                                                                                        |
| <b>○ bouton multidirectionnel</b> | Déplacer le curseur dans les menus                                                                                                                    |
| <b>⬆️ stick analogique droit</b>  | Déplacer la caméra / Appuyer pour alterner entre le point de vue de la 1ère personne et celui de la 3ème personne                                     |
| <b>⬆️ stick analogique gauche</b> | Déplacer le personnage / Si aucune cible n'est sélectionnée, appuyer pour guérison / Si une cible est sélectionnée, appuyer pour verrouiller la cible |
| <b>LB gâchette gauche</b>         | Ouvre la palette de macros n°1                                                                                                                        |
| <b>RB gâchette droite</b>         | Ouvre la palette de macros n°2                                                                                                                        |
| <b>RB</b>                         | Effectue une capture d'écran (lorsque toutes les fenêtres sont masquées)                                                                              |
| <b>LB</b>                         | En déplacement, active / désactive la fonction de course automatique                                                                                  |
| <b>BACK</b>                       | Masque/affiche toutes les fenêtres                                                                                                                    |
| <b>START</b>                      | Interrompt temporairement le jeu et vous ramène au PlayOnline Viewer                                                                                  |
| <b>ⓧ touche Xbox Guide</b>        | Lance le Xbox Guide                                                                                                                                   |

## CLAVIERS USB



## Commandes pour claviers USB

|                                                 |                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Esc</b>                                      | Annule l'opération (comme la touche B de la manette Xbox 360)                                                                                                                            |
| <b>Barre d'espace</b>                           | Ouvre la fenêtre de saisie pour vous permettre de saisir du texte                                                                                                                        |
| <b>[+] sur le pavé numérique</b>                | Sélectionne la fenêtre active et permet de configurer les options de chaque fenêtre (comme la touche Y de la manette Xbox 360)                                                           |
| <b>[-] sur le pavé numérique</b>                | Ouvre le menu principal (comme la touche X de la manette Xbox 360)                                                                                                                       |
| <b>touches fléchées</b>                         | 1. Déplace la caméra (comme le stick analogique droit de la manette Xbox 360)<br>2. Déplace le curseur dans les menus                                                                    |
| <b>[8], [2], [4], [6] sur le pavé numérique</b> | Déplace un personnage (respectivement vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite)                                                                                                   |
| <b>[7] sur le pavé numérique</b>                | Durant un déplacement, permet d'alterner entre « marcher » et « courir »                                                                                                                 |
| <b>[*] sur le pavé numérique</b>                | 1. Si aucune cible n'est sélectionnée, guérison<br>2. Verrouillage de la cible si elle est sélectionnée, (comme lorsque vous enfoncez le stick analogique gauche de la manette Xbox 360) |
| <b>[Verr Déf]</b>                               | Masque/affiche toutes les fenêtres                                                                                                                                                       |
| <b>[Pause]</b>                                  | Interrompt temporairement le jeu et vous ramène au PlayOnline Viewer. Votre personnage reste dans le jeu. (comme la touche START de la manette Xbox 360)                                 |
| <b>[Tab] ou [0] sur le pavé</b>                 | 1. Changer de cible<br>2. Terminer automatiquement la saisie de texte (touche Tab seulement)                                                                                             |
| <b>[Entrée]</b>                                 | 1. Confirmer<br>2. Sélectionner la cible la plus proche<br>3. Parler à un PNJ<br>4. Ouvrir la fenêtre de commandes d'action (comme la touche A de la manette Xbox 360)                   |
| <b>[7] sur le pavé numérique</b>                | Lorsque cette touche est enfoncée durant le déplacement d'un personnage, active / désactive la fonction de course automatique                                                            |
| <b>[Maj]</b>                                    | Si cette touche est enfoncée alors que le personnage est en mode 1ère personne et qu'il est en mouvement, le personnage se déplace d'un côté à l'autre                                   |
| <b>[Page Ht] ou [9] sur le pavé numérique</b>   | Zoom avant                                                                                                                                                                               |
| <b>[Page Bs] ou [3] sur le pavé numérique</b>   | Zoom arrière                                                                                                                                                                             |
| <b>[Home]</b>                                   | Vous ramène au point de vue par défaut                                                                                                                                                   |

## RACCOURCIS DES COMMANDES POUR CLAVIERS USB

Vous pouvez utiliser plusieurs raccourcis de commandes sur un clavier USB. Utilisez ces raccourcis avec les commandes de texte pour rendre votre expérience de jeu plus dynamique.

|                      |                                                                                                                                                                                        |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>[F1] - [F6]</b>   | Cible les équipiers dans leur ordre d'apparition dans la fenêtre, dans la partie inférieure droite de l'écran                                                                          |
| <b>[F1]</b>          | Cible votre personnage                                                                                                                                                                 |
| <b>[F8]</b>          | Cible le PNJ (personnage non joueur) le plus proche                                                                                                                                    |
| <b>[F9]</b>          | Cible le PJ (personnage joueur) le plus proche                                                                                                                                         |
| <b>[F10]</b>         | Cible le premier personnage dans votre liste d'équipiers                                                                                                                               |
| <b>[F11], [F12]</b>  | Lorsque vous faites partie d'une alliance, cible le premier personnage dans la liste d'équipiers de chaque équipe alliée                                                               |
| <b>[Ctrl], [Alt]</b> | Ouvre un menu contenant des macros définies par l'utilisateur / Pour exécuter une macro, tenez enfoncée la touche [Ctrl] ou [Alt] et appuyez sur le chiffre de la macro correspondante |

## XBOX LIVE

Avec Xbox Live®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

## Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

1. Insérez le disque « PlayOnline/FINAL FANTASY XI Beta Version » dans le compartiment à disque. Lisez attentivement les instructions affichées à l'écran puis continuez.



2. L'accord de licence de logiciel de la version bêta du PlayOnline Viewer sera affiché avant l'installation. Veuillez lire attentivement l'accord de licence du logiciel. Si vous acceptez les conditions de l'accord de licence, sélectionnez « Accept ». Si vous n'en acceptez pas les conditions, sélectionnez « Decline ».



3. L'installation de la version bêta du PlayOnline Viewer va ensuite démarrer. Veillez à ne pas éteindre la console ni ouvrir le compartiment à disque lors de l'installation.



4. Lorsque l'installation est terminée, le PlayOnline Viewer est lancé de nouveau à partir du disque dur et l'écran de mise à jour s'affiche automatiquement. Après la mise à jour, passez à la procédure d'abonnement.



\*Veuillez ne pas retirer le disque du compartiment à disque.

\*Si vous avez refusé les conditions de l'accord de licence du logiciel, vous ne pourrez pas utiliser les services de PlayOnline.

\*Utilisez la gâchette haute (droite/gauche) ou le bouton multidirectionnel (haut/bas) pour faire défiler le contenu de la fenêtre.

## Attention

Veillez à ne pas ouvrir le compartiment à disque lors de l'utilisation des services PlayOnline ou lorsque vous jouez à FINAL FANTASY XI. Si vous souhaitez retirer le disque ou ouvrir le compartiment à disque pour quelle que raison que ce soit, veuillez vous assurer de vous être déconnecté du jeu et de sortir du PlayOnline Viewer avant de procéder à ces opérations. Si le compartiment à disque est ouvert durant une session de jeu, vous serez immédiatement déconnecté du réseau et votre personnage demeurera dans un état de vulnérabilité durant une période donnée. Veuillez noter que d'éteindre votre console au cours d'une partie aura les mêmes effets. Certaines données pourront être perdues ou corrompues si vous ne quittez pas le PlayOnline Viewer correctement. Aussi veuillez vous assurer de vous déconnecter de PlayOnline et de sélectionner l'option « Exit Viewer » à partir de l'écran de connexion si vous désirez mettre fin à votre session.

Veuillez avoir à votre disposition le code d'inscription que vous trouverez sur <http://www.playonline.com/betaeu/>. Si le nom de la personne qui s'abonne au service (c.-à-d. la personne qui utilisera les services PlayOnline ; ne pas saisir le nom du tuteur légal et/ou d'une tierce personne s'acquittant des frais du service) ou tout autre détail requis lors de l'abonnement n'est pas saisi correctement, délibérément ou non, il est possible que l'abonné ne puisse pas utiliser certains services de PlayOnline, notamment les services d'assistance technique.

- Après avoir lu la description de la procédure d'abonnement affichée à l'écran, saisissez votre code d'inscription à l'endroit indiqué. Vous pouvez trouver votre code d'inscription sur la dernière page de ce guide d'utilisation. Veuillez garder votre code d'inscription en lieu sûr. Il est impossible d'émettre à nouveau un code d'inscription à PlayOnline.



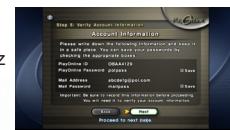
- Après avoir confirmé votre âge et donné la preuve du consentement du tuteur légal, plusieurs accords sont affichés à l'écran : « PlayOnline Beta Tester Agreement » (Accord de testeur de la version bêta de PlayOnline), « PlayOnline Member Agreement » (Accord d'abonné de PlayOnline) etc. Veuillez lire attentivement ces accords. Si vous acceptez les conditions de ces accords, sélectionnez « Accept ». Si vous n'en acceptez pas les conditions, sélectionnez « Decline ». Si vous refusez, vous ne pourrez pas vous abonner à PlayOnline.



- Suivez les instructions affichées à l'écran. Saisissez les informations demandées (nom, date de naissance, adresse, etc.). Lorsque tous les champs requis sont remplis, un écran de confirmation s'affiche. Veuillez confirmer que toutes les informations ont été saisies correctement puis sélectionnez « Yes » pour continuer.



- La procédure d'abonnement à PlayOnline est terminée. Les informations affichées à l'écran vous permettront d'utiliser les services de PlayOnline. Veuillez garder votre code d'identification PlayOnline et votre mot de passe en lieu sûr.



\*Il est impossible d'émettre un nouveau code d'identification PlayOnline. Par ailleurs, si vous perdez votre mot de passe, vous devrez obtenir un mot de passe de rechange. Le centre d'information PlayOnline n'est pas en mesure de révéler votre mot de passe actuel. Veuillez noter votre mot de passe et le garder en lieu sûr.

- Votre code d'identification PlayOnline et votre mot de passe seront affichés à nouveau pour que vous puissiez confirmer les avoir notés correctement.



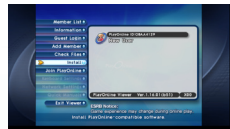
Ceci termine la procédure d'abonnement à PlayOnline. Veuillez sélectionner « Log in to PlayOnline now » (se connecter à PlayOnline maintenant). Passer à la section « Installing FINAL FANTASY XI Beta Version » (Installation de la version bêta de FINAL FANTASY XI).

\*Veuillez ne pas retirer le disque du compartiment à disque.

#### N. B. : Code d'identification et mot de passe PlayOnline

Votre code d'identification et votre mot de passe PlayOnline sont très importants. Sans eux, vous ne pouvez pas utiliser les services de PlayOnline. Veuillez ne pas les révéler à quiconque et gardez-les en lieu sûr. SQUARE ENIX ne peut être tenue pour responsable des problèmes qui surviennent si vous n'avez pas géré votre code d'identification et votre mot de passe PlayOnline correctement.

1. Sélectionnez « Install » à partir du menu de connexion, puis sélectionnez « FINAL FANTASY XI Beta Version » (Version bêta de FINAL FANTASY XI).



2. L'accord de licence du logiciel s'affiche. Veuillez lire l'accord de licence attentivement. Si vous acceptez les conditions de l'accord de licence du logiciel, sélectionnez « Accept ». Si vous n'acceptez pas les conditions de l'accord de licence, sélectionnez « Decline ».



\*Si vous avez refusé les conditions de l'accord de licence du logiciel, vous ne pourrez pas jouer à la version bêta de FINAL FANTASY XI.

\*Utilisez la gâchette haute (droite/gauche) ou le bouton multidirectionnel (haut/bas) pour faire défiler le contenu de la fenêtre.

3. La procédure d'installation de la version bêta de FINAL FANTASY XI va ensuite démarrer. N'éteignez pas la console et n'ouvrez pas le compartiment à disque pendant l'installation.



\*Il est impossible d'émettre un nouveau code d'identification PlayOnline. Par ailleurs, si vous perdez votre mot de passe, vous devrez obtenir un mot de passe de rechange. Le centre d'information PlayOnline n'est pas en mesure de révéler votre mot de passe actuel. Veuillez noter votre mot de passe et le garder en lieu sûr.

\*Après l'installation du logiciel, vous devez aussi vous procurer un « Content ID » (code de produit) (voir page 12) afin de jouer à la version bêta de FINAL FANTASY XI.

### Se connecter en tant qu'abonné inscrit

Vous pouvez vous connecter à PlayOnline avec le code d'identification PlayOnline et les paramètres de connexion que vous aviez saisis lors de votre inscription.

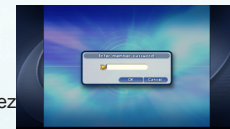
#### 1. Sélectionnez un membre

Choisissez le nom d'abonné avec lequel vous désirez vous connecter à PlayOnline à partir de la liste des abonnés. S'il s'agit de votre première connexion, le code d'identification PlayOnline émis pendant la procédure d'inscription apparaît sur la liste des abonnés. Vous pouvez modifier votre nom d'abonné à partir de l'écran « Change Settings » (Modifier les paramètres) tel qu'il est indiqué ci-dessous.



#### 2. Saisir votre mot de passe

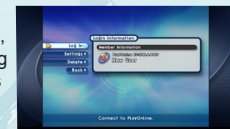
Si vous avez saisi un mot de passe d'abonné, une fenêtre de saisie s'affiche. Saisissez-y votre mot de passe d'abonné et sélectionnez « OK ». (Si vous n'avez pas saisi de mot de passe d'abonné, l'écran de saisie ne s'affiche pas.)



\*Le mot de passe d'abonné est un mot de passe supplémentaire que vous pouvez utiliser pour plus de sécurité. Si vous perdez votre mot de passe d'abonné, vous ne pourrez plus vous connecter, supprimer ou modifier les paramètres d'abonné, ou vous inscrire au moyen de ce code d'identification PlayOnline. Votre mot de passe d'abonné n'est enregistré que sur votre disque dur. Le centre d'information PlayOnline n'est pas en mesure de le récupérer si vous le perdez ou l'oubliez.

#### 3. Se connecter

Vérifiez les informations d'abonné affichées à l'écran, puis, pour vous connecter, sélectionnez l'option « Log In » à partir du menu. Vous pouvez choisir « Settings » à partir du menu pour modifier vos informations d'abonné (nom d'abonné, etc). Choisissez l'option « Delete » afin de supprimer le nom d'abonné choisi de la liste.



#### 4. Connexion à PlayOnline

Lorsque la fenêtre « Connect to PlayOnline » (Se connecter à PlayOnline) s'affiche, saisissez votre mot de passe PlayOnline et sélectionnez l'option « Connect ». Si vous avez choisi l'option « Save » (sauvegarder le mot de passe) sur l'écran « Change Settings » (Modifier les paramètres), vous n'aurez pas à saisir votre mot de passe.



\*Si vous cochez la case « Automatically log in at startup » (Se connecter automatiquement lors du lancement du logiciel), la prochaine fois que vous vous connectez et choisissez un nom d'abonné à partir de la page d'accueil, vous pourrez sauter l'étape 3.

Cliquer sur « Connect » vous permet de vous connecter à PlayOnline. Vous pouvez désormais apprécier tous les services offerts par PlayOnline. Pour plus d'informations sur les options disponibles après s'être connecté, veuillez consulter la rubrique « Quick Manuals » (manuels de référence rapide) du menu principal.

### Mises à jour

PlayOnline est un service en réseau. Occasionnellement, son contenu peut être mis à jour par le biais du réseau. Lorsque vous vous connectez à PlayOnline, le système vérifie automatiquement la version du logiciel que vous utilisez. Si une nouvelle version est disponible, un écran de mise à jour apparaît. Sélectionnez « Update » (mise à jour) pour télécharger les données mises à jour.

\*L'écran de mise à jour peut aussi apparaître lorsque vous sélectionnez certains services PlayOnline. Veuillez alors suivre les instructions affichées à l'écran afin de mettre à jour votre logiciel.

Pour jouer à la version bêta de FINAL FANTASY XI, vous devez vous procurer un « Content ID » (code de produit).

\*Aucun frais de « Content ID » (code de produit) ne s'applique pendant la période de test bêta.

Passer à la section « Purchasing a Content ID » (Acheter un code de produit).

1. Sélectionnez « Games » (jeux) à partir du menu principal de PlayOnline, puis choisissez « FINAL FANTASY XI » pour ouvrir la page d'accueil.



2. Sélectionnez « Content ID » (code de produit) à partir du menu, puis choisissez « Purchase ID » (Acheter un code de produit).



3. Saisissez votre code d'identification et votre mot de passe PlayOnline. Cliquez ensuite sur « Log In » (Connexion) à l'aide du pointeur ou du curseur.



4. Saisissez ensuite le code d'inscription de la version bêta de FINAL FANTASY XI. Chaque service possède un code d'inscription différent. Saisissez le code d'inscription approprié, puis sélectionnez « Submit » à l'aide du pointeur ou du curseur.



5. L'accord d'utilisateur est affiché à l'écran. Veuillez lire attentivement l'accord d'utilisateur. Si vous acceptez les conditions de cet accord, sélectionnez « Accept » à l'aide du pointeur ou du curseur. Si vous n'en acceptez pas les conditions, sélectionnez « Decline ».

6. Lorsque vous avez accepté l'accord d'utilisateur, vous voyez apparaître un écran permettant d'acheter un code de produit. Lisez attentivement les informations affichées. Si vous désirez confirmer l'achat, choisissez « Yes » à l'aide du pointeur ou du curseur. Si vous ne désirez pas valider l'achat, choisissez « No ». Si vous sélectionnez « Yes », un message s'affiche à l'écran confirmant votre achat. Sélectionnez « Exit » pour terminer la procédure. Vous pouvez maintenant accéder au jeu FINAL FANTASY XI et créer votre personnage en sélectionnant « Play » à partir de la page d'accueil à l'aide du pointeur et du curseur.



## Processus de création d'un personnage

Lorsque vous sélectionnez « Create Character » (Créer un personnage) à partir du menu principal, l'écran de création de personnage s'affiche.

\*Les joueurs de la version bêta ne peuvent créer qu'un seul personnage.



## 1. ESPECE ET SEXE

Plusieurs espèces coexistent dans FINAL FANTASY XI. Choisissez celle qui semble le mieux vous convenir. Après le début du jeu, vous ne pourrez plus changer d'espèce ni de sexe. Vous devez donc lire attentivement la description de chaque espèce avant de faire votre choix.



### Hume, (homme/femme)

Probablement la plus répandue des cinq espèces, les Humes sont originaires de Bastok et vivent maintenant partout sur Vana'diel. Par rapport aux autres espèces, les Humes présentent un ensemble d'aptitudes relativement équilibrées.



### Elvaan, (homme/femme)

Grands et élancés, les représentants de cette espèce sont réputés pour leur habileté à manier l'épée. Les Elvaans forment la majorité de la population de San d'Oria.



### Tarutaru (homme/femme)

Les Tarutarus forment la majorité de la population de Windurst et sont renommés pour leur virtuosité dans l'utilisation de la magie. Bien qu'ils ressemblent à de jeunes enfants, leur apparence physique ne reflète pas leur âge véritable.



### Mithra

Espèce d'humanoïdes d'apparence féline, les Mithra vivent sur le territoire de Windurst et dans les îles environnantes. Ils se caractérisent par de grandes oreilles, une longue queue et une agilité supérieure. Il existe très peu de Mithra mâles, et seules les Mithra femelles s'aventurent dans le monde extérieur.



### Galka

Les Galkas forment une espèce physiquement imposante et constituent une minorité dans Bastok. Reconnaisables à leur stature gigantesque, les Galkas sont renommés pour leur force extraordinaire. Les Galkas se reproduisent par une forme de réincarnation et n'ont donc pas de sexe particulier, mais ils sont généralement considérés étant mâles.

## 2. MAIN JOB (JOB PRINCIPAL)

Vous devez choisir un job principal pour votre personnage. Chaque job est associé à un ensemble d'aptitudes spéciales, collectivement appelées compétences. Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous découvrirez la valeur de ces compétences spéciales. Vous pouvez également changer de job à tout moment simplement en vous rendant à votre « Mog House » (maison Mog).

### Standard Jobs (Jobs standard)

Les jobs standards sont les six jobs que vous pouvez sélectionner lorsque vous commencez à jouer. Vous découvrirez que vous êtes plutôt faible au début, mais vos pouvoirs se développeront et grandiront au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu et gagnerez de l'expérience.

#### Warrior (Guerrier)

Ces spécialistes du combat rapproché savent utiliser une grande variété d'armes. Ils possèdent également une capacité défensive élevée, attribuable aux diverses armures qu'ils peuvent porter.

#### Monk (Moine)

Chez ces spécialistes des arts martiaux, le corps devient une arme mortelle. Ils peuvent transformer l'arme la plus faible en une formidable force destructrice.

#### White Mage (Mage blanc)

Ces experts en magie blanche se spécialisent dans les sorts de guérison et de récupération. Faibles en combat rapproché, il leur est impossible d'utiliser des armes tranchantes.

#### Black Mage (Mage noir)

Ces experts en magie noire se spécialisent en sorts offensifs. Ils ne peuvent pas porter d'armures lourdes, car celles-ci risqueraient de compromettre leur faculté de concentration.

#### Red Mage (Mage rouge)

Pouvant utiliser la magie noire tout comme la magie blanche, ces mages sont également adeptes de l'épée. Cependant, à cause de leur polyvalence, les mages rouges mettent sensiblement plus de temps à maîtriser les sorts que les mages blancs et les mages noirs.

#### Thief (Voleur)

Ces agiles forces de soutien excellent à retarder les ennemis dans leurs attaques et à voler leur équipement, évitant de les attaquer directement.

### Extra Jobs (Jobs supplémentaires)

Des jobs supplémentaires peuvent être choisis mais seulement lorsque vous remplissez certaines conditions.

#### Paladin

#### Dark Knight (Chevalier noir)

#### Ranger (Chasseur)

#### Beastmaster (Dresseur)

#### Bard (Barde)

#### Ninja

#### Samurai (Samouraï)

#### Dragoon (Chevalier dragon)

#### Summoner (Invokeur)



### 3. CHOISIR UN NOM

Saisissez un nom pour votre personnage. Si vous recevez un message d'erreur disant que le nom ne peut pas être enregistré, veuillez entrer un autre nom.

### 4. ALLEGEANCE

Après toutes ces étapes, il ne vous reste plus qu'à choisir une nation dans laquelle vous commencerez votre aventure. Avant de choisir votre allégeance, vous pouvez étudier les relations entre les espèces de chaque nation. Lorsque vous avez pris votre décision, vous pouvez entrer dans le monde fabuleux de FINAL FANTASY XI.

Lorsque vous avez choisi un pays pour votre personnage, une présentation d'ouverture s'affiche. Lorsque la cinématique est terminée, votre personnage apparaît dans une rue de votre pays d'allégeance. Votre périple vient de commencer !

### CONFIGURATION DE L'ECRAN DE JEU

1. Divers messages d'aide s'affichent ici.

2. Nom d'un autre personnage (voir l'explication des couleurs en page suivante).

3. Indicateur directionnel (boussole). Les autres PJ apparaissent en bleu, les PNJ en vert, vos équipiers en rose et les monstres apprivoisés sous forme de points jaunes. En outre, selon votre job principal, il est possible que les monstres apparaissent sous forme de points rouges.

4. Cette fenêtre journal affiche les messages d'autres joueurs et diverses informations (notamment sur un combat en cours).

5. Indicateur de communication. Les valeurs S, R et de pourcentage indiquent l'état actuel de votre connexion avec le serveur. Si vous avez reçu un message de PlayOnline, un icône apparaît ici pour vous en avertir.

6. Nom de votre personnage.

7. Informations sur votre personnage (nom, HP et MP). Si vous faites partie d'une équipe, le nom, les points de vie (« Hit Points », ou HP) et les points de magie (« Magic Points », ou MP) de vos équipiers s'affichent également. Si vous faites partie d'une alliance, le nom des membres de l'alliance apparaît au-dessus de cette fenêtre.

8. Date et heure locale sur Vana'diel, avec informations météorologiques.

\*Lorsqu'une certaine période de temps s'est écoulée sans que de nouvelles informations ne soient apparues, la fenêtre journal commence à se vider automatiquement ligne après ligne jusqu'à disparaître.



La fenêtre qui permet à votre personnage d'interagir avec le jeu est appelée « menu de commandes d'action ». Ce menu s'affiche dans le coin inférieur gauche de votre écran dès qu'un personnage est ciblé (y compris vous-même). La liste des commandes affichées varie selon la situation.

#### Chat (Bavarder)

Ciblez un PJ et appuyez sur la touche de confirmation pour choisir un mode de bavardage.

#### Attack (Attaquer)

Lorsque vous ciblez un monstre, le premier choix offert dans le menu de commandes d'action est « Attack » (Attaquer). Appuyez sur la touche de confirmation pour passer en mode d'attaque automatique. L'attaque se fera avec l'arme principale dont vous vous êtes équipé, à la vitesse déterminée par les caractéristiques de l'arme. Lorsque vous êtes en mode d'attaque automatique, le premier choix du menu de commandes d'action est « Switch Target » (Changer de cible).

#### Magic (Magie)

Sélectionnez cette option pour ouvrir la fenêtre de sélection des sorts de magie.

#### Abilities (Compétences)

Quatre commandes sont disponibles à partir de cette option : « Job Abilities » (Compétences de job), « Weapon Skills » (Compétences de maniement d'arme), « Ranged Attacks » (Attaques à distance) et « Pet Commands » (Commandes d'animaux de compagnie). (➡ p. 19).

#### Trade (Echanger)

L'option « Trade » (échanger) vous permet d'échanger des objets, des armes ou des pièces d'armure avec d'autres PJ ou des PNJ. Pour plus d'informations, veuillez vous référer à la page 20.

#### Disengage / Call for Help (Retraite et appel à l'aide)

Durant une attaque automatique, vous pouvez sélectionner « Disengage » (retraite) dans le menu de commandes d'action et appuyer sur la touche de confirmation si vous désirez cesser votre attaque. Vous pouvez également sélectionner « Call for help » (appel à l'aide) en appuyant sur le bouton multidirectionnel vers la droite lorsque la commande « Disengage » (retraite) est mise en évidence. Lorsqu'un appel à l'aide est lancé, tous les PJ peuvent attaquer la cible mais aucun joueur ne reçoit de points d'expérience.

#### Check (Examiner)

La commande « Check » (examiner) vous permet de vous renseigner sur une cible (PJ ou monstre).

#### Invite (Inviter)

Cette commande n'est disponible que lorsque l'icône de recherche d'équipe est affiché à côté du nom du PJ ciblé.

#### Fish (Pêcher)

Sur Vana'diel, il existe de nombreux endroits où vous pouvez pratiquer la pêche. Pour pêcher, vous devez d'abord vous équiper d'une canne à pêche et d'un appât ou d'un leurre.

D'autres commandes sont disponibles selon les circonstances (par exemple, lorsque vous montez sur le dos d'un chocobo).

## TARGETING (CIBLAGE)

Dans le jeu FINAL FANTASY XI, vous pouvez cibler différents objets et personnages. La couleur du nom de la cible indique le type de cible.

|           |                                        |
|-----------|----------------------------------------|
| Vert      | PNJ                                    |
| Blanc     | PJ                                     |
| Jaune     | Monstre                                |
| Rose      | Monstre combattu par quelqu'un d'autre |
| Bleu pâle | Coéquipier                             |
| Bleu      | Joueur ayant choisi l'anonymat         |

Lorsqu'un personnage apparaît sur votre écran, appuyez sur la touche de confirmation. Un marqueur (curseur cible) apparaît au-dessus du personnage le plus proche. Vous venez de « cibler » le personnage.

Le nom du personnage ciblé est affiché dans le coin inférieur droit de l'écran.

S'il y a d'autres objets ou personnages à cibler sur l'écran, vous pouvez les cibler à l'aide du bouton multidirectionnel. Appuyer sur la touche d'annulation pour désélectionner la cible.

Appuyez sur la touche confirmation lorsque vous ciblez un objet ou un personnage et les options suivantes seront disponibles :

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PNJ</b>     | Un dialogue est engagé.                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>PJ</b>      | Le menu de commandes d'action s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran et vous permet de choisir diverses options : « Invite » (Inviter), « Trade » (Echanger) ou « Check » (Examiner). « Check » vous permet de connaître le niveau du PJ, d'examiner son équipement et d'accéder à son bazar (s'il y a lieu). |
| <b>Monstre</b> | Le menu de commandes d'action s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran. Sélectionnez « Attack » (Attaquer) pour amorcer le combat.                                                                                                                                                                              |
| <b>Porte</b>   | Ouvre la porte. Il est parfois impossible d'ouvrir certaines portes.                                                                                                                                                                                                                                                      |

## HEALING (GUERISON)

Si vous appuyez sur le stick analogique gauche de votre manette (ou sur les touches [Ctrl] ou [Alt] et [H] du clavier) sans viser de cible, votre personnage commence à guérir. Durant le processus de guérison, il récupère ses points de vie (HP) et points de magie (MP) à une vitesse fixe. Après un certain délai, il aura récupéré tous ses points. Cependant, si vous êtes attaqué par un monstre ou si vous bougez pendant la guérison, le processus sera interrompu. Vous pouvez également appuyer une deuxième fois sur le stick analogique gauche de votre manette (ou sur les touches [Ctrl] ou [Alt] et [H] du clavier) pour arrêter vous-même le processus de guérison.



Grâce aux commandes de texte, vous pouvez faire exécuter de nombreuses actions à votre personnage. Si vous utilisez un clavier, appuyez sur la barre d'espace pour ouvrir la fenêtre de saisie, saisissez une des commandes énumérées ci-dessous et appuyez sur [Entrée].

Appuyez sur la touche [/] pour ouvrir la fenêtre de saisie. La barre oblique [/] apparaîtra automatiquement dans la fenêtre de saisie, de sorte que vous pouvez saisir directement une commande de texte. Pour annuler la saisie de commande et entrer du texte de discussion, il suffit de supprimer la barre [/].

Toutes les commandes de texte doivent être précédées du caractère « / ». Les commandes pouvant être utilisées même si votre personnage est mis hors combat, sont affichées sur un fond jaune-vert, alors que les commandes non disponibles sont affichées en jaune. La liste ci-dessous n'énumère pas toutes les commandes de texte et d'autres commandes pourront s'y ajouter lors des mises à jour futures du jeu. Pour voir la liste la plus récente de toutes les commandes, reportez-vous à la section « Quick Manuals » (manuels de référence rapide) du PlayOnline Viewer.

|                                                   |                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>/?</b>                                         | Affiche une liste de tous les noms de commande dans la fenêtre journal.                                                                                                                            |
| <b>/? (espace) nom de commande</b>                | Affiche le message d'aide associé à cette commande.<br>Exemple : Si vous désirez des détails sur la commande « /linkshell », saisissez « /? linkshell » et appuyez sur [Entrée]                    |
|                                                   |                                                                                                                                                                                                    |
| <b>/say (espace suivi d'un texte)</b>             | Permet de converser en mode « say » (parler).                                                                                                                                                      |
| <b>/shout (espace suivi d'un texte)</b>           | Permet de parler avec une voix forte. Porte plus loin que « say ».                                                                                                                                 |
| <b>/tell (espace, nom d'un PJ, espace, texte)</b> | Permet d'envoyer un message confidentiel au PJ ciblé. Les noms de PJ ne font pas la distinction entre les majuscules et les minuscules.                                                            |
| <b>/party (espace suivi d'un texte)</b>           | Permet de parler à tous les membres de votre équipe.                                                                                                                                               |
| <b>/linkshell (espace suivi d'un texte)</b>       | Permet de parler à tous les membres de votre groupe linkshell.                                                                                                                                     |
| <b>/emote</b>                                     | Expression d'émotion. Exemple : Si vous saisissez « /emote a sommeil », la fenêtre journal affiche « (nom du PJ) a sommeil ». Les messages « /emote » ont la même portée que les messages « say ». |
| <b>/logout</b>                                    | Déconnecte le joueur du jeu FINAL FANTASY XI.                                                                                                                                                      |
| <b>/search</b>                                    | Exécute une recherche de joueur.                                                                                                                                                                   |
| <b>/playlog (ou /playtime)</b>                    | Affiche la durée de jeu écoulée.                                                                                                                                                                   |
| <b>/clock</b>                                     | Affiche l'heure actuelle (heure terrestre et heure locale sur Vana'diel).                                                                                                                          |
| <b>/pol</b>                                       | Vous retourne temporairement vers le navigateur PlayOnline.                                                                                                                                        |
| <b>/smes</b>                                      | Affiche le nom du monde dans lequel vous vous trouvez et le message de système actuel.                                                                                                             |

## COMMANDES UTILISEES EN COMBAT :

|                             |                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| /attack (ou /a)             | Lance une attaque automatique contre la cible (la commande « /attack off » vous fait quitter le combat).                                                                                |
| /lockon                     | Effectue un verrouillage sur la cible actuellement sélectionnée.                                                                                                                        |
| /magic (ou /ma)             | Permet d'utiliser la magie. La combinaison /ma "(nom du sort)" (nom de la cible) peut être utilisée à titre de macro.                                                                   |
| /weaponskill (ou /ws)       | Permet d'utiliser une compétence de maniement d'arme. La combinaison /ws "(nom de la compétence de maniement d'arme)" (nom de la cible) peut être utilisée à titre de macro.            |
| /jobability (ou /ja)        | Permet d'utiliser une compétence de job. La combinaison /ja "(nom de la compétence)" (nom de la cible) peut être utilisée à titre de macro.                                             |
| /range (ou //shoot,/throw)* | Lance une attaque à distance contre la cible. La combinaison /ra (nom de la cible) peut être utilisée à titre de macro.<br>*(range = attaque à distance, shoot = tirer, throw = lancer) |

## COMMANDES D'EQUIPE :

|                              |                                                                                |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| /partycmd (ou /pcmd)         | Commande d'équipe, suivie d'une espace et de l'un des mots suivants :          |
| leave                        | Pour quitter l'équipe actuelle.                                                |
| add                          | Pour ajouter le personnage ciblé à votre équipe (réservée aux chefs d'équipe). |
| kick (space, character name) | Pour exclure un personnage de votre équipe (réservée aux chefs d'équipe).      |
| breakup                      | Pour démanteler votre équipe (réservée aux chefs d'équipe).                    |

|                   |                                                                                         |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| /join             | Permet d'accepter une invitation à rejoindre une équipe ou une alliance.                |
| /decline          | Permet de refuser une invitation à rejoindre une équipe ou une alliance.                |
| /invite (or /inv) | Permet d'activer/désactiver l'état « Seek Party » (cherche équipe) de votre personnage. |
| /autogroup        | Permet d'activer/désactiver la fonction « Autogroup » (groupe automatique).             |

## AUTRES COMMANDES :

|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| /target (ou /t) (espace, nom de cible)      | Après cette commande, vous devez saisir une espace et le nom de la cible. Permet de cibler le PJ spécifié.                                                                                                                                      |
| /targetpc                                   | Permet de cibler le PJ (personnage joueur) le plus proche.                                                                                                                                                                                      |
| /targetnpc                                  | Permet de cibler le PNJ (personnage non joueur) le plus proche.                                                                                                                                                                                 |
| /help                                       | Lance un appel à l'aide durant un combat.                                                                                                                                                                                                       |
| /blacklist add (espace, nom de la cible)    | Inscrit le personnage indiqué sur votre liste noire. Après cet ajout, tous les textes venant de ce personnage n'apparaîtront plus sur votre écran.                                                                                              |
| /blacklist delete (espace, nom de la cible) | Retire le personnage indiqué de votre liste noire (vous pouvez ensuite voir ses messages).                                                                                                                                                      |
| /names on                                   | Active/désactive l'affichage du nom des personnages.                                                                                                                                                                                            |
| /automove                                   | Active/désactive le paramètre « autorun » (course automatique).                                                                                                                                                                                 |
| /fish                                       | Permet de pêcher.                                                                                                                                                                                                                               |
| /follow                                     | Permet de suivre la cible sélectionnée.                                                                                                                                                                                                         |
| /random                                     | Génère un nombre aléatoire à trois chiffres qui est affiché à l'attention des PJ situés à proximité.                                                                                                                                            |
| <call0> <call1>...<call21>                  | Permet d'émettre un son que seuls les membres de votre équipe pourra entendre. Les commandes <scall> (son seulement) et <ncall> (vibration) peuvent aussi être utilisées avec 22 sonorités différentes. Disponible seulement en mode « Party ». |
| /sit                                        | Votre personnage s'assoit. La pose adoptée par le personnage varie selon l'espèce. Vos HP et vos MP ne sont pas régénérés lorsque vous êtes assis.                                                                                              |

Durant le jeu, vous pouvez accéder au menu principal en appuyant sur la touche **X** de la manette Xbox 360 (ou sur la touche [-] du pavé numérique du clavier). Lorsque le menu principal est ouvert, vous pouvez utiliser le bouton multidirectionnel pour mettre un élément en évidence. Le menu principal est divisé en deux pages. Pour passer d'une page à l'autre, appuyez sur le bouton multidirectionnel vers la gauche ou la droite.



Pour plus d'informations, veuillez consulter la section « Quick Manuals » (manuel de référence rapide) du PlayOnline Viewer.

## 1. STATUS (ETAT)

Cette option vous permet de voir l'état actuel de votre personnage. Pour afficher les fenêtres d'état, placez le curseur sur « Status » (état) et appuyez sur la touche **X** de la manette Xbox 360 (ou sur la touche [Entrée] du clavier). Ces fenêtres d'état vous permettent de vérifier d'un coup d'œil la situation de votre personnage. La fenêtre d'état supérieure gauche contient les statistiques suivantes, de haut en bas :

Nom et niveau du job principal

Nom et niveau du job de soutien (s'il y a lieu)

HP (points de vie)

MP (points de magie)

TP (points de tactique)

STR (force)

DEX (dextérité)

VIT (vitalité)

AGI (agilité)

INT (intelligence)

MND (esprit)

CHR (charisme)

Niveau du job actuel

EXP acquis au niveau actuel

EXP nécessaires pour passer au niveau suivant

## 2. EQUIPMENT (EQUIPEMENT)

Avec le curseur, vous pouvez mettre en évidence n'importe quelle case d'équipement, ce qui fera apparaître le nom et les caractéristiques de l'arme ou de l'armure portée par le personnage. Vous pouvez aussi changer d'équipement en sélectionnant une case et en choisissant l'objet dont vous désirez vous équiper.

## 3. MAGIC (MAGIE)

Dans FINAL FANTASY XI, la magie est généralement apprise en utilisant des objets appelés « Scrolls » (formules). Si vous sélectionnez « Magic » (magie) à partir du menu principal, vous verrez apparaître la liste des sorts que vous connaissez. Lorsque la liste est affichée, vous pouvez trier vos sorts.

## 4. ITEMS (OBJETS)

L'option « Items » (objets) affiche la liste des objets que votre personnage porte sur lui. Les objets pouvant être utilisés sont affichés en jaune.

## 5. ABILITIES (COMPETENCES)

L'option « Abilities » (compétences) affiche la liste de compétences apprises par votre personnage.

### Job Traits (caractéristiques de jobs)

Les caractéristiques de jobs sont des compétences passives qui sont toujours actives. Lorsque vous choisissez cette option, le système affiche la liste des caractéristiques de jobs de votre job principal et de soutien.

### Job Abilities (compétences de jobs)

Les compétences de jobs sont des caractéristiques associées à votre job qui doivent être activées manuellement. Sélectionnez « Job Abilities » (compétences de job) pour faire apparaître la liste des compétences apprises par votre personnage. Lorsque la liste est affichée, appuyez sur la touche **Y** de la manette Xbox 360 (ou sur la touche **[+]** du pavé numérique de votre clavier) pour trier vos compétences. Sélectionnez « Manual » pour les classer manuellement. Certaines compétences peuvent être sélectionnées et utilisées directement à partir de la liste.

### Weapon Skills (compétences de maniement d'arme)

Cette option affiche la liste des compétences de maniement d'arme que votre personnage a apprises. Lorsque vos points de tactique (ou TP) dépassent 100%, vous pouvez sélectionner et utiliser au combat les compétences de maniement d'arme figurant dans cette liste.

### Ranged Attack (attaque à distance)

Cette option vous permet de lancer une attaque à distance avec des armes de longue portée telles que les arcs. Certains jobs ne permettent pas l'utilisation d'armes de longue portée.

### Pet Command (commande d'animaux de compagnie)

Cette commande n'est disponible que si votre job vous permet d'avoir un animal de compagnie.

## 6. PARTY (EQUIPE)

Cette option affiche la liste des commandes utilisées pour former une équipe avec d'autres joueurs. Chaque équipe peut compter jusqu'à six joueurs. De plus, jusqu'à trois équipes peuvent jouer ensemble en formant une alliance. Lorsque vous choisissez l'option « Seek Party », l'icône de recherche d'équipe apparaît à l'écran, à côté du nom de votre personnage. Un message apparaîtra dans votre fenêtre journal lorsque vous recevez une invitation à rejoindre une équipe. Après avoir reçu ce message, sélectionnez « Party » à partir du menu principal, puis « Join Party » et choisissez l'option « Yes » si vous désirez rejoindre l'équipe. Si vous désirez cesser d'afficher l'icône de recherche d'équipe, sélectionnez « Party », puis « Play Solo » à partir du menu principal.



## 7. TRADE (ECHANGES)

L'option « Trade » (échanger) vous permet d'échanger des objets, des armes ou des pièces d'armure avec d'autres PJ (personnages joueurs). Durant une quête, vous pouvez également l'utiliser pour échanger des objets avec des PNJ (personnages non joueurs).

### Echanges avec des PJ

Commencez par cibler le PJ avec lequel vous désirez échanger, puis ouvrez le menu principal et sélectionnez « Trade ». Un message sera envoyé à l'autre joueur. Pour commencer la procédure d'échange, l'autre joueur doit également sélectionner « Trade » dans son menu principal (pour réaliser l'échange, les deux parties doivent être d'accord).

Sélectionnez une case vide dans votre fenêtre d'objets (vos cases d'objet apparaissent dans le coin supérieur gauche, alors que les cases de l'autre joueur apparaissent juste en-dessous).



Un curseur apparaît dans votre liste d'objets. Sélectionnez l'objet que vous désirez échanger et appuyez sur le bouton « OK ». Un icône s'affiche dans votre fenêtre d'échange (si l'autre joueur a un objet à échanger, il apparaît également dans sa fenêtre d'échange). Lorsque les deux parties sélectionnent « OK » dans leur fenêtre d'échange respective, l'échange est effectué. Si l'une ou l'autre des deux parties sélectionne « Cancel » (annuler), l'échange est annulé.

### Echanges avec des PNJ

Mettez en évidence le PNJ et sélectionnez « Trade » à partir du menu principal, ce qui ouvre la fenêtre d'objets. Sélectionnez l'objet que vous désirez donner au PNJ et sélectionnez « OK ». Si le PNJ n'en a pas besoin, il vous sera rendu.

## 8. SEARCH (RECHERCHE)

L'option « Search » (recherche) vous permet de définir des critères de recherche pour trouver d'autres personnages joueurs dans votre monde. Si nécessaire, vous pouvez préciser votre recherche en sélectionnant des critères supplémentaires.

## 9. LINKSHELLS (CONQUES DE COMMUNICATION)

Grâce à des objets appelés « linkpearls » (perles de communication), un grand nombre d'amis peuvent communiquer entre eux, peu importe l'endroit où ils se trouvent. Les linkshells sont des objets disponibles dans certains magasins sous la désignation « new linkshells » (nouvelles conques de communication). Il vous suffit d'en acheter une pour commencer à utiliser ce moyen de communication. Un linkshell peut créer un nombre illimité de linkpearls (cependant, lorsque votre liste d'objets est pleine, vous ne pouvez en créer d'autres avant d'avoir libéré de l'espace). Le propriétaire d'un linkshell peut continuellement accroître la taille de son groupe linkshell en créant de nouveaux linkpearls qu'il distribue aux autres. Les membres d'un groupe linkshell peuvent communiquer entre eux à l'aide du mode de bavardage « Linkshell »



**10. FRIEND LIST (LISTE D'AMIS)**

Semblable à la liste d'amis de PlayOnline, la liste d'amis de FINAL FANTASY XI vous permet de configurer l'affichage de votre état de connexion et d'envoyer des messages à vos amis.

Lorsque vous sélectionnez « Friend List » (liste d'amis) dans le menu principal, vous avez accès aux commandes suivantes :

**To List (vers la liste) :**

Affiche votre liste d'amis. Pour sélectionner un ami, utilisez le bouton multidirectionnel et appuyez sur la touche de confirmation. Vous pouvez ensuite lui envoyer un message ou, s'il est dans la même zone que vous, l'inviter à rejoindre votre équipe.

**Messages :**

Affiche la liste de tous les messages reçus de vos amis. Placez le pointeur sur un message et appuyez sur la touche de confirmation pour en voir le contenu. Vous pouvez également utiliser la liste de messages pour accepter ou refuser des invitations, ainsi que pour ajouter quelqu'un à votre liste d'amis.

**Online Stat. (état de connexion) :**

Cette option vous permet d'afficher votre état de connexion. Cette information apparaît dans la liste d'amis des joueurs qui vous y ont inscrit en tant qu'ami.

Si votre nom ne figure pas sur la liste d'amis d'un joueur, ces derniers ne pourront voir que l'état de connexion « Away » (absent). Un icône apparaîtra au-dessus de la tête de votre personnage et à côté de votre nom sur la liste des résultats de recherches si vous êtes absent.

**11. REGION INFO (INFORMATIONS REGIONALES)**

L'option « Region Info » (informations régionales) vous permet de vous informer sur l'état des conquêtes dans votre zone actuelle.

**12. MAP (CARTE)**

L'option « Map » (carte) affiche une carte de votre zone actuelle et vous permet de vérifier votre position actuelle. Vous commencez le jeu avec une carte de la capitale (et de la zone environnante) de votre pays d'allégeance, mais vous devez vous débrouiller pour trouver ou acheter les cartes des autres zones.

**13. MISSIONS**

Cette option vous permet d'afficher une liste des missions en cours et accomplies.

**14. QUESTS (QUÊTES)**

Cette option vous permet d'afficher une liste de quêtes en cours et accomplies.

**15. KEY ITEMS (OBJETS CLES)**

Cette option vous permet d'afficher une liste d'objets importants pour mener à bien des quêtes. Les objets clés ne peuvent être ni abandonnés, ni échangés, ni vendus.

**16. VIEW SAFE (AFFICHER LE COFFRE-FORT)**

Cette commande affiche la liste des objets actuellement conservés dans le « Mog Safe » (coffre-fort) de votre « Mog House » (maison Mog). Ce menu ne peut pas être utilisé pour ajouter ou retirer des objets dans votre coffre-fort. Pour ce type d'action, vous devez entrer dans votre « Mog House » (maison Mog) et utiliser la commande « Mog Safe » disponible à cet endroit.

**17. BAZAAR (BAZAR)**

Cette option vous permet de vendre des objets ou des équipements à d'autres PJ.

**18. MACROS**

Les macros sont des commandes automatiques très pratiques qui vous permettent d'enregistrer jusqu'à six actions, puis de les déclencher en appuyant sur une seule touche. Plusieurs macros par défaut ont déjà été enregistrées pour vous.

Ouvrir la palette de macros

Pour ouvrir la palette de macros, appuyez sur la gâchette gauche ou la gâchette droite de la manette Xbox 360. Pour ouvrir la palette de macros à partir du clavier, tenez enfoncées la touche [Ctrl] ou la touche [Alt].

**19. CONFIG (CONFIGURATION)**

|                                            |                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Keyboard (clavier)</b>                  | Cette option permet de choisir le type de clavier.                                                                                                                               |
| <b>Gameplay (mode de jeu)</b>              | Ajuste les réglages du jeu exclusifs à FINAL FANTASY XI.                                                                                                                         |
| <b>Chat Filters (filtres de bavardage)</b> | Cette option vous permet de filtrer les informations qui apparaissent dans votre fenêtre journal.                                                                                |
| <b>Font Colors (couleurs de police)</b>    | Cette option vous permet de changer la couleur du texte affiché dans votre fenêtre journal, notamment pour les messages de bavardage les messages de combat, etc.                |
| <b>Window</b>                              | Cette option vous permet de modifier les paramètres des fenêtres et le nombre de lignes affichées.                                                                               |
| <b>Miscellaneous (divers)</b>              | Cette option vous permet de modifier le mode d'affichage des dégâts, de configurer votre niveau de confidentialité, d'activer la fonction vibration de la manette Xbox 360, etc. |
| <b>Effects (effets)</b>                    | Retire les effets de combat à l'écran pour améliorer la fréquence                                                                                                                |

**20. HELP DESK (BUREAU D'AIDE)**

Cette option vous permet de voir diverses méthodes de dépannage et de contacter un GM (maître de jeu).

**21. PLAY TIME (TEMPS DE JEU)**

Affiche la durée de connexion totale.

**22. CURRENT TIME (HEURE ACTUELLE)**

Cette option affiche dans la fenêtre journal, l'heure actuelle (sur Vana'diel et sur terre) et la phase lunaire actuelle. Une journée sur Vana'diel équivaut à une heure sur terre. Dans certaines situations de jeu, il peut être avantageux de connaître l'heure et la phase lunaire.

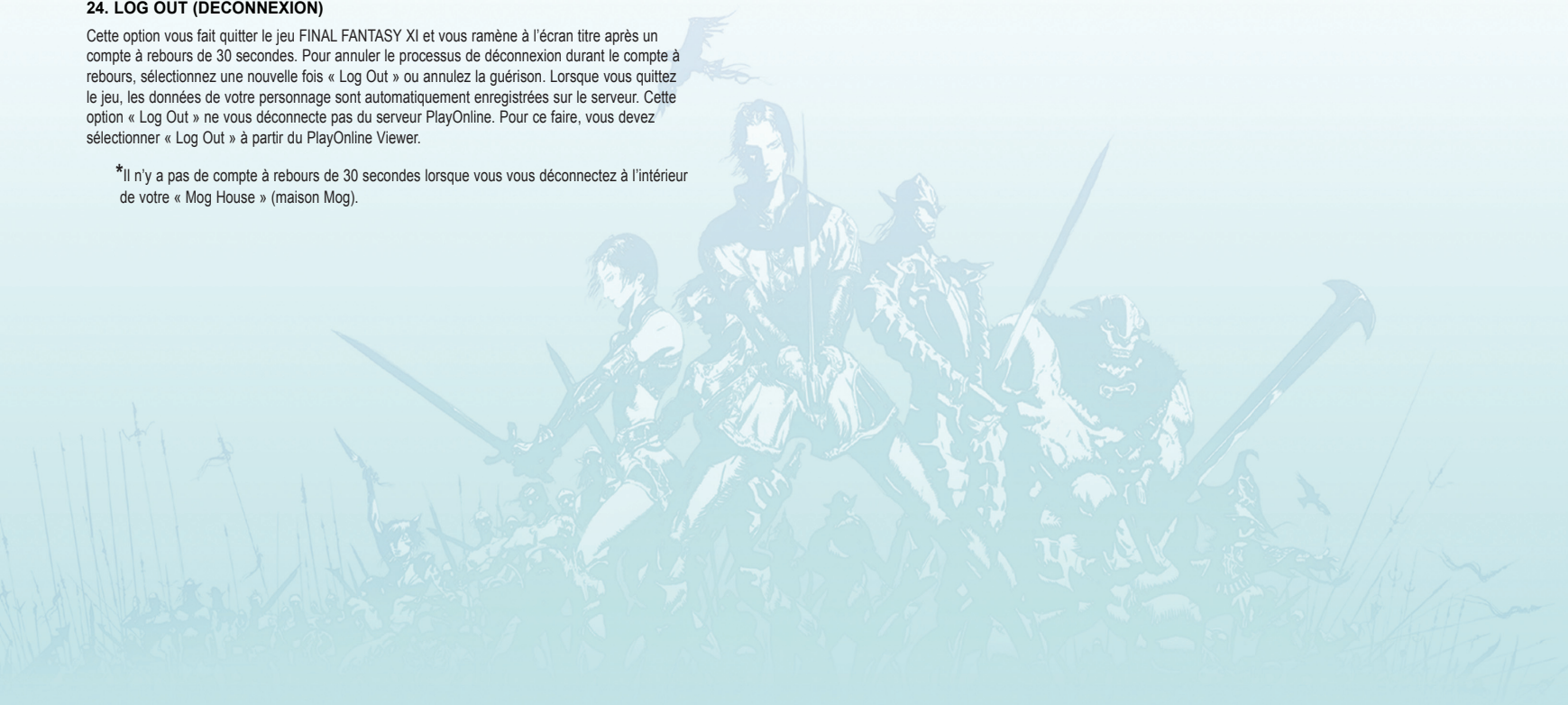
**23. PLAYONLINE**

Cette option interrompt temporairement votre partie de FINAL FANTASY XI et vous ramène au menu PlayOnline après un compte à rebours de 30 secondes. Pour retourner dans le jeu FINAL FANTASY XI, sélectionnez « Back to Game » (retour au jeu) dans le menu PlayOnline. Lorsque vous utilisez le menu PlayOnline, votre personnage demeure sur Vana'diel, mais il ne peut pas être vu par les monstres et les autres PJ.

**24. LOG OUT (DECONNEXION)**

Cette option vous fait quitter le jeu FINAL FANTASY XI et vous ramène à l'écran titre après un compte à rebours de 30 secondes. Pour annuler le processus de déconnexion durant le compte à rebours, sélectionnez une nouvelle fois « Log Out » ou annulez la guérison. Lorsque vous quittez le jeu, les données de votre personnage sont automatiquement enregistrées sur le serveur. Cette option « Log Out » ne vous déconnecte pas du serveur PlayOnline. Pour ce faire, vous devez sélectionner « Log Out » à partir du PlayOnline Viewer.

\*Il n'y a pas de compte à rebours de 30 secondes lorsque vous vous déconnectez à l'intérieur de votre « Mog House » (maison Mog).



### Contrat de licence du programme PLAYONLINE® Viewer, version bêta

Le présent Contrat de licence du programme PLAYONLINE Viewer en version bêta (ci-après dénommé « Contrat de licence ») énonce les clauses et les conditions qui régissent l'installation et l'utilisation du « Programme PLAYONLINE Viewer, version bêta ». Ce Contrat de licence fait partie intégrante du contrat de Bêta-testeur public (ci-après dénommé « Contrat de testeur »), lequel devra être respecté par toutes les personnes (ou parents ou tuteur légal de cette personne, si celle-ci est un mineur âgé de 13 à 17 ans) souhaitant participer à un bêta test public du programme PLAYONLINE Viewer en version bêta et aux jeux vidéo en ligne et prestations de services associés. Les personnes qui sélectionnent le bouton « Oui » situé au bas de l'écran seront réputées adhérer aux clauses et conditions énoncées dans le Contrat de testeur, y compris mais non exhaustivement, aux conditions du présent Contrat de licence.

### Article 1. Définitions

1. « **Contrat de testeur** » désigne le Contrat de Bêta-testeur public, lequel doit être accepté par le Bêta-testeur (ou ses parents ou son tuteur légal, si ce Bêta-testeur est un mineur âgé de 13 à 17 ans) avant sa participation au Bêta test public et respecté par celui-ci.
2. « **Bêta test ou Bêta test public** » désigne le Bêta test public du programme PLAYONLINE Viewer.
3. « **Bêta-testeur** » désigne chaque personne choisie par la Société (à sa seule discrétion) pour participer au Bêta test public. Dans le cas d'un mineur âgé de 13 à 17 ans dont les parents ou le tuteur légal ont accepté les conditions du Contrat de testeur et du présent Contrat de licence, l'expression « Bêta-testeur » désigne ledits parent ou ledit tuteur légal, auquel cas ces parents ou tuteur légal se portent garants que le mineur, en participant au Bêta test, respecte les clauses et conditions du Contrat de testeur et du présent Contrat de licence.
4. « **Société** » désigne la société Square Enix Limited.
5. « **Contrat de licence** » désigne le présent Contrat de licence du programme PLAYONLINE Viewer en version bêta.
6. « **Manuel** » désigne tout document imprimé, par exemple un manuel, associé au Programme et au Bêta test public.
7. « **Tiers** » désigne toute tierce partie (y compris, mais non exhaustivement, les autres Bêta-testeurs) autre que la Société ou le Bêta-testeur concerné, indépendamment du lieu où sont situées les tierces parties.
8. « **Produit** » désigne le Programme PLAYONLINE Viewer en version bêta, que la Société ou une tierce partie a conçu et créé.
9. « **Programme** » désigne un DVD-ROM contenant le Produit.
10. L'expression « **Documents imprimés** » désigne tous les matériaux, y compris ceux émanant de tierces parties, confiés au Bêta-testeur par la Société exclusivement pour la période du Bêta test, notamment :
  - (a) les codes d'enregistrement ;
  - (b) les autres documents fournis.

### Article 2. Octroi de licence

1. Par les présentes, la Société octroie au Bêta-testeur une licence limitée, personnelle, non exclusive, non transférable, non cessible au titre de sous-licence, mais révocable, pour l'utilisation du Programme, d'une copie unique du Manuel et des Documents imprimés pendant la durée du Bêta test aux seules fins de participation au Bêta test public et ce, à la condition que le Bêta-testeur se conforme à tout moment aux conditions énoncées dans le Contrat de testeur et dans le présent Contrat de licence.
2. Pendant la durée du Bêta test, le Bêta-testeur sera seul et unique responsable de l'utilisation du Programme, des Documents imprimés et du Manuel, et prendra toutes les mesures nécessaires pour empêcher tout accès à ce matériel et toute utilisation non autorisés, et pour prévenir tout dommage inhérent ou toute utilisation frauduleuse.
3. La Société possède et conserve tous les droits, droits de propriété et droits d'utilisation sur le Programme, le Manuel et les Documents imprimés lui appartenant, ainsi que toute propriété intellectuelle et autres droits d'auteur rattachés, y compris le savoir-faire et les secrets commerciaux y ayant trait. Toutes les données, informations et autres contenus créées par le Bêta-testeur dans le cadre de sa participation au Bêta test, conformément au présent Contrat de licence et au Contrat de testeur, seront la propriété de la Société, tel qu'exposé en détail dans le Contrat de testeur et ce, indépendamment du fait qu'ils aient été ou non livrés à la Société. Par les présentes, le Bêta-testeur cède irrévocablement à la Société tous les droits, droits de propriété et droits d'utilisation, sur tous les travaux dérivés, autorisés ou non, effectués sur le Programme, le Manuel ou les Documents imprimés appartenant à la Société qui auront été créés par le Bêta-testeur, ou qui pourraient être créés par celui-ci, maintenant ou à une date future.
4. Le présent Contrat de licence permet au Bêta-testeur d'utiliser le Programme sur une console individuelle Xbox360™ et ce, aux seules fins du Bêta test. Toute autre utilisation constituera une violation du présent Contrat de licence.

### Article 3. Confidentialité

1. Le terme « Information confidentielle » désigne toute information fournie au Bêta-testeur par la Société, sa société mère, ses filiales ou leurs sociétés affiliées, par ses employés, gérants, cadres dirigeants, mandataires ou représentants, et ce, directement ou indirectement, sous forme écrite ou verbale, ou encore par inspection d'installations adéquates, y compris, mais non exhaustivement : (a) toute information ayant trait au Produit et au Bêta test public ou contenue dans ceux-ci, y compris, mais non exhaustivement, les informations ayant trait au volume de la prestation et au contenu du Produit, ainsi qu'à son perfectionnement dans le Bêta test public ; (b) toute information contenue dans le Programme, le Manuel ou les Documents imprimés ; (c) l'existence et les clauses du présent Contrat de licence et du Contrat de testeur et (d) l'identité du Bêta-testeur et le fait que celui-ci participe au Bêta test. De plus, les « Informations confidentielles » comprennent, mais non exhaustivement, toutes les informations rendues accessibles au Bêta-testeur par la Société, sa société mère, ses filiales ou leurs sociétés affiliées, par ses employés, gérants, cadres dirigeants, mandataires ou représentants, avant l'exécution du présent Contrat de licence. Le Bêta-testeur reconnaît et accepte que les Informations confidentielles constituent des secrets commerciaux précieux de la Société et (conformément aux autres conditions du présent Article 3) il déclare vouloir observer la plus stricte confidentialité vis-à-vis de toutes les Informations confidentielles et de ne les utiliser que dans le cadre de sa participation au Bêta test public.
2. Le Bêta-testeur s'engage à ne pas divulguer d'informations confidentielles, ni à en publier, distribuer, transmettre, afficher ou rendre accessible à d'autres personnes ou entités, de quelque façon que ce soit, directement ou indirectement. Cependant, le Bêta-testeur sera en droit de révéler l'Information confidentielle pour se conformer à un ordre des Tribunaux ou de l'État, à condition toutefois qu'il informe la société préalablement de cet ordre par écrit et qu'il apporte son assistance à la Société dans ce contexte, pendant un laps de temps adéquat, aux fins d'obtenir un ordre visant à la protection de ladite information contre toute divulgation au public et à condition qu'il se conforme à cet ordre. UNE FOIS PUBLIÉE LA VERSION COMMERCIALE DU PRODUIT, L'OBLIGATION DE CONFIDENTIALITÉ DU BÊTA-TESTEUR NE S'APPLIQUERA QU'AUX INFORMATIONS CONCERNANT LA VERSION BÊTA DE CE PROGRAMME.
3. Par les présentes, le Bêta-testeur consent et s'engage à indemniser la Société des dépenses et dommages subis par celle-ci à la suite d'une infraction au présent Article 3 par le Bêta-testeur ou par une autre personne ayant reçu directement ou indirectement des Informations confidentielles du Bêta-testeur en contravention du présent Article 3.

### Article 4. Durée et cessation du Contrat de licence

1. La durée de validité du Contrat de licence prend effet le jour et au moment où le Bêta-testeur accepte les conditions énoncées dans le présent Contrat de licence en cliquant sur le bouton « Oui » situé au bas de cette fenêtre et sera valide jusqu'au terme du Bêta test public, tel que déterminé par la Société et à sa seule discrétion.
2. La Société se réserve le droit de résilier le présent Contrat de licence sur-le-champ et sans aucun préavis, dans les cas suivants : (a) la Société décide, à n'importe quel moment, pour des raisons quelconques et à sa seule discrétion, de mettre un terme au Bêta test public ; (b) la Société décide à n'importe quel moment, pour des raisons quelconques et à sa seule discrétion, que le Bêta-testeur ne convient pas pour participer au Bêta test public ; (c) le Bêta-testeur interrompt à n'importe quel moment le Bêta test pour une raison quelconque ; (d) le Bêta-testeur contrevient à l'une quelconque des clauses du présent Contrat de licence, du Contrat de testeur ou de toute autre entente conclue entre le Bêta-testeur et la Société et ce, à n'importe quel moment et pour une raison quelconque ; (e) le Bêta-testeur enfreint ou tente d'enfreindre les droits de propriété intellectuelle associés à un brevet, à des copyrights, à des marques, à des secrets commerciaux ou à d'autres propriétés intellectuelles détenues par la Société ou dont elle détient une licence et ce, à n'importe quel moment et pour une raison quelconque.
3. Pour prévenir toute espèce de doute, la Société se réserve le droit de résilier le présent Contrat de licence à n'importe quel moment et pour quelque raison que ce soit, sans adresser aucun préavis au Bêta-testeur.
4. En cas de cessation du présent Contrat de licence, le Bêta-testeur devra suspendre immédiatement toute utilisation du Programme, du Produit, du Manuel et des Documents imprimés et, sur demande de la Société, il devra immédiatement les rendre à la Société et détruire toutes les copies (autorisées ou non) du Programme, du Produit, du Manuel et des Documents imprimés, tout comme les autres Informations confidentielles en sa possession ou sous son contrôle.

### Article 5. Modification du Programme

La Société détermine s'il est nécessaire de fournir des modifications de programme et si tel est le cas, elle détermine le calendrier de livraison du programme modifié ou de l'information concernant ces modifications. Pour dissiper toute espèce de doute, le Contrat de testeur et le présent Contrat de licence sont réputés applicables aux Programmes modifiés et aux informations y afférentes.

**Article 6. Modification du contenu du Bêta test, du Contrat de licence et du Programme**

La Société est en droit à tout moment de modifier le contenu ou les clauses du Bêta test, du présent Contrat de licence et du Programme, et ce, sans adresser de préavis au Bêta-testeur.

**Article 7. Actes prohibés**

Il est formellement interdit au Bêta-testeur de se comporter comme suit : (a) utiliser le Programme, le Manuel ou les Documents imprimés d'une façon dépassant la portée de la licence exposée à l'Article 2 ; (b) enfreindre (ou menacer, proposer ou accepter d'enfreindre) les droits de propriété intellectuelle de la Société ou de toute partie tierce, y compris, mais non exhaustivement, les droits de propriété intellectuelle associés aux copyrights et aux marques ; (c) modifier, démonter, décompiler, combiner, pratiquer la rétro-ingénierie, ou analyser le Programme ou le Produit (ou tout acte semblable, y compris inviter une tierce partie à participer à de tels actes ou lui permettre de le faire) ; (d) copier, publier, vendre, offrir de vendre, créer des produits dérivés, fabriquer, faire fabriquer, permettre ou avoir permis la réutilisation du Programme, du Produit, des Manuels ou des Documents imprimés, ainsi que transférer, prêter ou donner son accord pour le faire (ou tout acte semblable, y compris inviter une tierce partie à commettre de tels actes ou lui permettre de les faire).

**Article 8. Protection contre l'utilisation non autorisée**

Le Bêta-testeur prendra les mesures et précautions qui s'imposent pour protéger le Programme, le Produit, le Manuel et les Documents imprimés de toute utilisation non autorisée. Sans que par-là la validité de ce qui précède soit limitée, le Bêta-testeur fera tout ce qui est en son pouvoir pour prévenir toute utilisation non autorisée de ce matériel et avisera la Société par écrit immédiatement de toute utilisation non autorisée dudit matériel qui serait portée à sa connaissance. Dans le cas d'une utilisation non autorisée par une personne ayant obtenu l'accès à ce matériel directement ou indirectement par l'intermédiaire du Bêta-testeur, ce dernier prendra toutes les mesures raisonnables nécessaires pour mettre fin à cette utilisation non autorisée et pour récupérer le matériel en possession ou sous contrôle de la personne ou de l'entité pratiquant ladite utilisation non autorisée. De plus, dans le contexte d'une telle utilisation non autorisée, le Bêta-testeur apportera à la Société sa coopération et son aide si la Société les demande dans une mesure raisonnable.

**Article 9. Limitation de la responsabilité**

**1. Clause de non-responsabilité quant aux dommages consécutifs.** NONOBTANT TOUTE INDICATION QUELCONQUE CONTRAIRE DANS LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE OU DANS LE CONTRAT DE TESTEUR, LA SOCIÉTÉ NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE RESPONSABLE VIS-À-VIS DU BÊTA-TESTEUR DES DOMMAGES CONSÉCUTIFS, ACCESSOIRES, SPÉCIFIQUES OU AGRAVÉS DÉCOULANT DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE, DU CONTRAT DE TESTEUR OU DES ACTES ENVISAGÉS DANS CES CONTRATS, Y COMPRIS, MAIS NON EXHAUSTIVEMENT, LE MANQUE À GAGNER OU PERTES DE CHIFFRES D'AFFAIRES ET CE, MÊME SI LA SOCIÉTÉ ÉTAIT INFORMÉE DE LA PROBABILITÉ DE LA SURVENANCE DE CES DOMMAGES.

**2. Plafonnement de la responsabilité.** EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DE LA SOCIÉTÉ DÉCOULANT DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE OU DU CONTRAT DE TESTEUR (Y COMPRIS, MAIS NON EXHAUSTIVEMENT, LES RÉCLAMATIONS AU TITRE DE LA GARANTIE), NE DÉPASSERA LE COÛT DE REMPLACEMENT DU PROGRAMME (OU D'UN PROGRAMME COMPARABLE, SI LE PROGRAMME EN QUESTION N'EST PAS EN VENTE DANS LE PUBLIC) ET CE, INDÉPENDAMMENT DE LA COMPÉTENCE JURIDIQUE ET SANS ÉGARD AU FAIT QUE L'ACTION EN JUSTICE OU LES PRÉTENTIONS SOIENT FONDÉES SUR UN CONTRAT, UNE ACTION PROHIBÉE OU AUTRE.

**3. Répartition indépendante du risque.** CHAQUE DISPOSITION DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE ET DU CONTRAT DE TESTEUR QUI PRÉVOIT UNE LIMITE DE RESPONSABILITÉ, UNE EXCLUSION DE GARANTIE OU L'EXCLUSION DE DOMMAGES RÉPARTIT LES RISQUES INHÉRENTS AU PRÉSENT CONTRAT ENTRE LES PARTIES. CETTE RÉPARTITION SE TRADUIT DANS LES CLAUSES RÉGISSANT CES CONTRATS ET CONSTITUE UN ÉLÉMENT ESSENTIEL DE LA RELATION COMMERCIALE CONCLUE ENTRE LES PARTIES. CHACUNE DE CES DISPOSITIONS EST SÉPARABLE ET INDÉPENDANTE DE TOUTES LES AUTRES DISPOSITIONS DU PRÉSENT CONTRAT, ET CHACUNE D'ENTRE ELLES S'APPLIQUE, MÊME SI LES GARANTIES OFFERTES DANS LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE OU DANS LE CONTRAT DE TESTEUR MANQUENT LEUR OBJECTIF ESSENTIEL.

**Article 10. Exclusion de garanties**

LE PROGRAMME, LE PRODUIT, LE MANUEL, LES DOCUMENTS IMPRIMÉS ET TOUTES LES INFORMATIONS CONFIDENTIELLES SONT FOURNIES PAR LA SOCIÉTÉ SOUS RÉSERVE DE L'EXCLUSION DE TOUTE RESPONSABILITÉ CONCERNANT UNE AFFECTATION QUELCONQUE. LA SOCIÉTÉ NE FAIT AUCUNE ALLÉGATION OU GARANTIE DE QUELQUE SORT QUE CE SOIT, EXPRESSE OU LÉGALE, À QUELQUE ÉGARD QUE CE SOIT. LA SOCIÉTÉ RÉFUTE DE MANIÈRE FORMELLE TOUTE GARANTIE IMPLICITE (QUE CE SOIT DANS LES FAITS OU PAR ACTION D'UNE LOI) DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, DE QUALITÉ, D'EXACTITUDE, DE DROITS DE PROPRIÉTÉ ET DE NON-VIOLATION DE DROITS DE TIERS ET CE, DANS LA MESURE MAXIMALE PERMISE PAR LA LOI. LA SOCIÉTÉ NE DONNE AUCUNE GARANTIE CONTRE L'INTERFÉRENCE AVEC L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DU PRODUIT OU CONTRE LA SURVENANCE D'ÉVENTUELS PRÉJUDICES. LA SOCIÉTÉ NE GARANTIT PAS QUE LE PROGRAMME, LE PRODUIT, LE MANUEL OU LES DOCUMENTS IMPRIMÉS SOIENT EXEMPTS D'ERREURS OU QUE LE FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME OU DU PRODUIT SERA SÛR OU CONTINU. EN OUTRE, LA SOCIÉTÉ NE PROMET PAS QUE LE PRODUIT OU LE PROGRAMME FONCTIONNE PARFAITEMENT AVEC UN PÉRIPHÉRIQUE DONNÉ, Y COMPRIS, MAIS NON EXHAUSTIVEMENT, AVEC LES DISPOSITIFS DE STOCKAGE, LES CASQUES D'ÉCOUTE ET LES CAMÉRAS. LE BÊTA-TESTEUR RECONNAÎT QUE LE PROGRAMME EST UNE VERSION PRÉLIMINAIRE ET QU'IL PEUT CONTENIR DES ERREURS.

**Article 11. Autres avis d'exclusion de responsabilité**

Le Bêta-testeur reconnaît que sa relation à la Société n'est que de nature contractuelle et que sa participation à ce Bêta test passe par le Programme et les serveurs de la Société. Toute question ou communication émanant du Bêta-testeur doit être adressée exclusivement à la Société.

**Article 12. Indemnisation**

Le Bêta-testeur s'engage à indemniser la Société, sa société mère, ses filiales ou leurs sociétés affiliées, ses employés, administrateurs, mandataires et représentants (les « parties indemnisées ») de toute réclamation de parties tierces, réelle ou annoncée se basant ou découlant des cas suivants : (a) d'une violation du présent Contrat de licence ou du Contrat de testeur par le Bêta-testeur, (b) de tout acte ou omission de la part du Bêta-testeur constituant une négligence légère, une négligence grave ou une action fautive intentionnelle ; (c) toute infraction de la part du Bêta-testeur aux lois internationales, nationales, régionales ou municipales. Le Bêta-testeur indemnifiera chacune des parties indemnisées : (i) de tous les dommages, coûts et honoraires d'avocat occasionnés dans le cadre du présent Article 12 ; (ii) de tous les frais (incluant des honoraires d'avocat raisonnables) occasionnés à l'une de ces parties en rapport avec la défense de telles poursuites ; (c) si des procédures entamées dans le cadre du présent Article 12 sont réglées à l'amiable, le Bêta-testeur versera à la partie tierce lémontant convenu pour le règlement à l'amiable de l'action.

**Article 13. Droit applicable**

Le présent Contrat de licence est régi, interprété et appliqué conformément par la législation anglaise, à l'exception d'un éventuel conflit applicable de lois et de principes de droit.

**Article 14. Compétence juridique**

Les parties prenantes au présent Contrat de licence reconnaissent irrévocablement par les présentes la compétence des tribunaux anglais. Ces tribunaux auront compétence exclusive pour toutes les actions en justice ou procédures découlant du présent Contrat de licence ou ayant trait aux relations juridiques entre les parties au contrat.

**Article 15. Dissociabilité**

Si l'une des dispositions du présent Contrat de licence devait s'avérer invalide ou non applicable, pour tout ou partie, celle-ci devra être modifiée dans la mesure minimale nécessaire à la rendre valide et applicable, et la validité des autres dispositions du présent Contrat de licence n'en sera pas affectée.

**Article 16. Intégralité du contrat**

Le présent Contrat de licence conclu avec le Contrat de testeur constitue l'intégralité de l'entente entre les parties concernant l'objet du contrat. Il annule et remplace toutes les négociations précédentes verbales et écrites, ainsi que l'ensemble des négociations, engagements et ententes orales entre les parties, lesquels se trouvent tous fusionnés dans le présent document.

EN CLIQUANT SUR LE BOUTON « OUI » SITUÉ PLUS BAS, LE BÊTA-TESTEUR RECONNAÎT AVOIR LU, COMPRIS ET ACCEPTÉ LES CONDITIONS DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE ET DU CONTRAT DE TESTEUR DANS LEUR INTÉGRALITÉ ET SANS MODIFICATION.

SI VOUS ÊTES LE PARENT OU LE TUTEUR LÉGAL D'UN BÊTA-TESTEUR, CELUI-CI ÉTANT UN MINEUR ÂGÉ DE 13 À 17 ANS, VOUS RECONNAISSEZ, EN CLIQUANT SUR LE BOUTON « OUI » SITUÉ PLUS BAS, AVOIR LU, COMPRIS ET ACCEPTÉ LES CONDITIONS DE CE CONTRAT DE LICENCE ET DU CONTRAT DE TESTEUR DANS LEUR INTÉGRALITÉ ET SANS MODIFICATION EN VOTRE NOM ET AU NOM DU MINEUR. DE PLUS, VOUS RECONNAISSEZ QUE, À TITRE DE PARENT OU DE TUTEUR LÉGAL D'UN BÊTA-TESTEUR MINEUR, ÂGÉ DE 13 À 17 ANS, VOUS ÊTES RESPONSABLE DES ACTES ET ACTIVITÉS DE CE MINEUR ACCOMPLIS EN RELATION AVEC LE BÊTA TEST PUBLIC.

NOUS REGRETTONS QUE LES ENFANTS ÂGÉS DE MOINS DE 13 ANS N'AIENT PAS LE DROIT DE PARTICIPER AU BÊTA TEST PUBLIC, MÊME EN PROFITANT DU CONSENTEMENT D'UN PARENT OU D'UN TUTEUR LÉGAL.

Règles Applicables en Matière de Données Personnelles et de Vie Privée / Service PlayOnline® (ci-après le « Document »)

**I - Généralités**

Square Enix Ltd. (« **SEL** ») s'engage à respecter la vie privée des clients, visiteurs, utilisateurs et tout autre participant (ci-après dénommés « **les Utilisateurs** ») de PlayOnline en ligne, service de divertissement par abonnement (« **PlayOnline** »). PlayOnline regroupe PlayOnline Viewer et certains jeux multi-joueurs en ligne, ainsi que l'ensemble des produits et services que SEL peut choisir de rendre disponible aux Utilisateurs. Ce « **Document** », énumère les informations collectées par SEL auprès des Utilisateurs, les modalités et raisons de cette collecte, l'utilisation et le stockage de ces informations. L'Utilisateur de PlayOnline reconnaît et accepte que SEL collectera des informations le concernant, dont certaines permettant de l'identifier personnellement. En accédant et en utilisant PlayOnline, l'Utilisateur accepte la collecte, l'utilisation et la divulgation de ces données conformément à ce Document. Si l'Utilisateur n'approuve pas les intentions pour lesquelles SEL collecte, utilise et divulgue ces informations qui l'identifie tel qu'il est stipulé dans ce Document, il ne doit pas utiliser PlayOnline. L'Utilisateur comprend et accepte que par l'utilisation des jeux PlayOnline en ligne, certaines informations le concernant seront disponibles pour d'autres Utilisateurs (comme expliqué dans ce Document ou dans la Documentation relative à ces jeux en ligne), et que SEL ne peut contrôler les actions des autres Utilisateurs en ce qui concerne les informations relatives à l'Utilisateur et ne pourra donc engager sa responsabilité à ce titre. Malgré l'acceptation de ce Document, l'Utilisateur n'aura aucun droit de le faire exécuter. SEL pourra à sa seule discrétion s'écarter de ce Document.

**II. Concernant l'utilisation de PlayOnline par les mineurs de moins de 18 ans.**

SEL encourage fortement les parents et les représentants légaux à jouer un rôle actif dans la surveillance de l'utilisation d'Internet par leurs enfants, dans la protection de leur vie privée en évitant toute utilisation inappropriée des informations concernant leurs enfants. Les parents et les responsables légaux sont pleinement responsables du respect des dispositions du présent Document et de l'utilisation de PlayOnline par leurs enfants. Ils doivent informer leurs enfants sur les pratiques de collecte des données de SEL et l'importance de protéger les Informations à Caractère Personnel à tout moment. Si en tant que parent ou représentant légal, vous contestez l'utilisation qui pourrait être faite de l'information personnelle de votre enfant, comme prévu dans ce Document, vous devez vous assurer que votre enfant n'utilise pas PlayOnline. Les enfants âgés de 13 à 17 ans (ci-après les **Mineurs Autorisés**) peuvent utiliser PlayOnline, pourvu qu'un parent ou un représentant légal donne au préalable son consentement pour une telle utilisation et accepte de superviser (et d'en prendre la responsabilité) le Mineur Autorisé qui utilise PlayOnline. L'utilisation de PlayOnline par les enfants âgés de moins de 13 ans est strictement interdite. PlayOnline n'est en aucun cas destiné à un Utilisateur de moins de 13 ans. Si des Informations relatives à une personne de moins de 13 ans venaient à être collectées, ces Informations seraient rapidement détruites. SEL se réserve le droit de suspendre le compte de tout Utilisateur qui fournit l'accès à PlayOnline en violation de ce Document ou du Contrat d'Abonnement PlayOnline (« Contrat d'abonnement »).

**III - La collecte des données par SEL et son utilisation****A – Quelles sont les données personnelles que SEL collecte ?**

Des informations concernant l'Utilisateur seront collectées (i) pendant la procédure d'inscription au cours de laquelle l'Utilisateur fournit des Informations à Caractère Personnel, (ii) par la technologie PlayOnline qui collecte automatiquement les Informations sur l'Utilisation de PlayOnline tel que l'accès aux différents produits et services et (iii) dans le PlayOnline Viewer, qui stocke toute information fournie volontairement et qui trace l'utilisation, l'accès et la participation à des produits et services interactifs comme les jeux en ligne, e-mail, forum de discussion et listes de diffusion. Ces différents types d'Information sont décrites ci-dessous.

### 1. Informations collectées pendant la procédure d'inscription

L'Utilisateur doit s'inscrire afin d'accéder à des produits et services offerts par PlayOnline. Pendant l'inscription, il doit fournir des Informations permettant de l'identifier (ci-après « Informations à Caractère Personnel »). Les Informations à Caractère Personnel comportent le nom, la date de naissance, le numéro de téléphone, l'adresse e-mail et les informations relatives au compte bancaire et la carte de crédit ainsi que d'autres informations permettant d'identifier l'Utilisateur. Ces Informations à Caractère Personnel sont collectées de sorte que l'Utilisateur puisse accéder aux services PlayOnline qu'il a demandés, qu'il puisse être contacté, qu'on vérifie ces informations ou les activités du compte PlayOnline, qu'on puisse lui notifier tout problème sur son compte et en vue d'améliorer les services fournis. Après l'Inscription, l'Utilisateur dispose d'un identifiant PlayOnline et d'une adresse e-mail PlayOnline et pourra choisir ses propres mots de passe. Il est fortement recommandé à l'Utilisateur de ne pas choisir de mots de passe facilement reconnus ou devinés par d'autres et de prendre toutes les mesures pour en protéger la confidentialité.

### 2. Collecte des Données de Navigation

SEL peut également collecter certaines données anonymes d'usage, comme les pages visitées et les services utilisés à travers PlayOnline (ci-après Les Données de Navigation). Ces informations ne sont pas des Informations à Caractère Personnel et ne sont généralement pas mélangées avec les Informations à Caractère Personnel. SEL utilise généralement les Données de Navigation pour adapter et améliorer ses services.

### 3. Informations fournies pendant l'utilisation

Le PlayOnline Viewer inclus l'e-mail, les listes de diffusion et les forums de discussion où les Utilisateurs peuvent volontairement échanger des informations, notamment des Informations à Caractère Personnel. Les Utilisateurs peuvent également communiquer entre eux à travers leurs Joueurs et Personnages quand ils utilisent PlayOnline pour jouer à des jeux en ligne. Les Utilisateurs sont libres de partager ou non leurs Informations à Caractère Personnel avec d'autres Utilisateurs quand ils se servent de ces services, cependant SEL leur conseille fortement de ne pas révéler ce type d'information par ce biais. L'Utilisateur notera que ces Informations à Caractère Personnel sont stockées en tant qu'informations confidentielles. SEL se réserve le droit d'accéder et/ou de surveiller les fichiers personnels de l'Utilisateur, les e-mails, le forum de discussion et les conversations des jeux en ligne.

Lors de l'utilisation de PlayOnline, les Utilisateurs (y compris les Mineurs Autorisés) pourront recevoir ou être exposés à des informations insultantes, hostiles ou inopportunes pour eux. SEL s'est attelé à résoudre le problème en mettant en place un système de filtre automatique (c'est-à-dire sans système de surveillance) des forums de discussion et des jeux en ligne ce qui permet aux Utilisateurs de bloquer ces informations quand ils utilisent ces services. Bien que ces systèmes de filtre devraient éliminer l'exposition à des éléments de nature insultante ou inappropriés, SEL ne peut assurer que de tels éléments seront éliminés et encourage fortement les parents et les représentants légaux à surveiller les activités des Mineurs Autorisés. SEL n'est pas et ne sera pas responsable de la divulgation ou l'échange d'Informations à Caractère Personnel par les Utilisateurs liés à l'utilisation de PlayOnline ou la réception de tout contenu inapproprié ou insultant par des Utilisateurs, notamment les Mineurs Autorisés en relation avec une quelconque utilisation de PlayOnline. PlayOnline peut inclure périodiquement certaines caractéristiques pour les Utilisateurs (comme la possibilité de prendre des « screen shots » d'un jeu, que les Utilisateurs peuvent utiliser quand ils jouent à certains jeux et utilisent d'autres service de PlayOnline. Les informations ainsi obtenues à travers peuvent inclure des Informations concernant les Utilisateurs (notamment les données des Personnages, les Données du Joueur et toute autre Information volontairement fournie par les Utilisateurs). SEL ne peut contrôler les actes des Utilisateurs, les informations qu'ils peuvent fournir, transmettre ou visualiser par l'utilisation de ces caractéristiques et comment une telle information est manipulée par les Utilisateurs. Ces derniers peuvent obtenir, visualiser, distribuer voire altérer des éléments (notamment les « screen shots ») qui contiennent les Données des Personnages et les Données du Joueur et autres informations concernant l'Utilisateur. En aucun cas, l'Utilisateur ne pourra engager la responsabilité de SEL du fait de la conduite, de plaintes ou de pertes résultant de l'utilisation des caractéristiques de PlayOnline par les Utilisateurs (qu'elles soient similaires ou non à celles décrites dans les présentes). De même, SEL n'aura aucune responsabilité envers l'Utilisateur ou les tiers pour toute information, image ou autre donnée divulguée distribuée ou rendue disponible par l'utilisation des caractéristiques de PlayOnline ou en résultant (similaires ou non aux caractéristiques décrites dans ce paragraphe).

### B – Comment SEL utilise les Informations collectées ?

#### 1. Utilisation des Informations par SEL

SEL utilise les Informations à Caractère Personnel pour informer ou aider les Utilisateurs, pour réaliser les transactions d'achat ou de paiement mensuel, pour vérifier que les Utilisateurs répondent aux conditions requises, ou pour d'autres opérations liées à l'utilisation de PlayOnline. L'Utilisateur accepte que SEL puisse également utiliser les Informations à Caractère Personnel pour notifier aux Utilisateurs tout changement des caractéristiques de PlayOnline, des termes du Contrat d'Abonnement et des autres contrats de SEL. Par ailleurs, SEL peut utiliser et divulguer des Informations à Caractère Personnel et d'autres informations de l'Utilisateur en réponse à une assignation, pour toute autre obligation légale de divulgation ou dans le cas où un Utilisateur participe, ou est suspecté, de participer à des Conduites prohibées, illégales, inappropriées ou menaçantes, notamment toutes activités qui mettraient en danger la vie ou les biens d'un particulier lorsqu'il utilise PlayOnline, ou tout autre activité que SEL qualifiera à sa seule discrétion comme inappropriée.

L'Utilisateur accorde à SEL et ses partenaires une licence perpétuelle, mondiale, gratuite et irrévocable permettant d'utiliser des joueurs et des personnages créés par l'Utilisateur, pour des activités de commercialisation et de promotion de toutes les manières que SEL estimera convenables, notamment la publication sur les sites Internet de SEL les informations concernant les Joueurs et Personnages créés par les Utilisateurs et la concession de sous-licence à des tiers.

#### 2. Informations partagées avec des tiers et transmission d'Informations à Caractère Personnel

L'Utilisateur accepte que SEL puisse partager les Informations à Caractère Personnel avec ses partenaires commerciaux, fournisseurs et cocontractants pour leur permettre de répondre aux besoins d'information concernant les produits et services ou d'assistance de l'Utilisateur. Etant donné qu'Internet est un environnement global, utiliser Internet pour collecter et traiter des Informations à Caractère Personnel implique nécessairement la transmission de cette information sur une base internationale. Certains processeurs de données permettant le traitement des Informations à Caractère Personnel de l'Utilisateur peuvent être basés en dehors de la Zone Economique Européenne. En utilisant PlayOnline et en soumettant à SEL des Informations à Caractère personnel, l'utilisateur reconnaît et accepte le traitement des Informations à Caractère Personnel ainsi effectué.

#### 3. Confidentialité des Informations à Caractère Personnel

Sauf stipulation contraire dans ce Document, SEL conservera confidentielles les Informations à Caractère Personnel et ne les partagera pas avec des tiers à moins que SEUI pense raisonnablement que l'utilisation de ces Informations à Caractère Personnel ou leur divulgation est nécessaire pour (a) la conformité à une loi, tel que la réponse à l'ordre d'un tribunal ou une assignation ; (b) la protection des droits ou de toute propriété que SEUI possède, exploite ou contrôle ; (c) le respect de tout contrat ou de toute autre modalité d'utilisation applicable à PlayOnline ; ou (d) le respect de la sécurité des Utilisateurs ou des tiers.

#### 4. Sécurité des Informations à Caractère Personnel

SEL prend les dispositions qui lui semblent nécessaires pour protéger la sécurité, l'intégrité, l'exactitude et la confidentialité des informations que les Utilisateurs fournissent, dont la mise en place de procédures pour éviter un accès non-autorisé ou une divulgation des informations. SEL prendra les mesures raisonnables pour protéger les Informations à Caractère Personnel et les Données de Navigation des tiers non-autorisés. SEL s'efforcera de maintenir l'exactitude des informations collectées par nos Utilisateurs et remercie les Utilisateurs pour leur aide à cet égard tant qu'ils resteront Utilisateur de PlayOnline. SEL prendra également les mesures pour exiger des tiers avec qui SEL échange des Données, qu'ils offrent une protection suffisante à ces Données.

#### 5. La technologie cookie

Un « cookie » est un petit fichier texte déposé sur le disque dur de l'ordinateur de l'Utilisateur quand il accède à la zone PlayOnline du Site Internet. SEL peut utiliser les cookies afin de surveiller l'utilisation de PlayOnline par l'Utilisateur et d'adapter votre expérience (par exemple les informations que l'Utilisateur transmet à SEL, comme le mot de passe, peut être mémorisé dans un cookie afin qu'il n'ait pas à renvoyer cette information chaque fois qu'il accède à PlayOnline). Les cookies n'identifient pas eux-mêmes les Utilisateurs de PlayOnline et ne fournissent pas à SEL d'accès au reste de l'ordinateur. Si toutefois l'Utilisateur refusait l'utilisation de cookies la plupart des navigateurs Internet peuvent être reconfigurés afin de l'alerter sur leur utilisation/ et vous permet de les inactiver. Pour autant, si l'Utilisateur décide de désactiver les cookies, il se peut que l'Utilisateur ne puisse avoir accès à certaines caractéristiques de PlayOnline.

#### IV – Droit de l'Utilisateur à accéder, mettre à jour et corriger les Informations à Caractère Personnel

Les Informations à Caractère Personnel sont disponibles à la section « Service and Support » de PlayOnline Viewer. Chaque Utilisateur peut accéder à son profil personnel, à tout moment, à partir de cette section afin de modifier ses Informations à Caractère Personnel.

#### V – Comment les Utilisateurs peuvent protéger les Informations à Caractère Personnel

SEL doit protéger la confidentialité des Informations à Caractère Personnel, et encourage les Utilisateurs à jouer un rôle actif en suivant ces mesures quand ils utilisent PlayOnline : (a) ne jamais donner son identifiant PlayOnline et son mot de passe ou permettre à quiconque d'accéder à PlayOnline en utilisant l'identifiant et le mot de passe ; (b) avertir immédiatement de tout usage non-autorisé de l'identifiant ou du mot de passe en utilisant le formulaire de la section « Service et Aide » de PlayOnline Viewer ; (c) avertir immédiatement le Centre d'Information PlayOnline de l'usage non-autorisé des informations relatives à sa carte de crédit, (d) toujours fermer la session de son compte et sortir de PlayOnline après avoir achevé une session – ces actions permettent d'éviter que d'autres aient accès aux Informations à Caractère Personnel. SEL ne demandera jamais aux Utilisateurs de divulguer leur mot de passe dans aucun e-mail ou forum de discussion. Si l'Utilisateur reçoit une telle demande de quelqu'un disant être de SEL, il devra immédiatement le faire savoir à SEL.

#### VI Modifications de ce Document

SEL se réserve le droit à tout moment et sans en avertir quiconque de mettre à jour ou modifier ce Document, en publiant ces mises en jour ou modifications dans la section « Informations » de PlayOnline Viewer et sur le site officiel de PlayOnline (« le Site Internet »). Aucune mise à jour ou modification ne sera effective avant la publication à ces endroits. L'utilisation continue de PlayOnline après cette publication constituera la preuve que l'Utilisateur les a acceptées.

Si SEL est acheté ou fusionne avec un tiers, si PlayOnline est vendu ou transféré à une autre partie ou n'est plus sous le contrôle de SEL, l'Utilisateur accepte que SEL puisse dans toutes ces circonstances vendre ou transférer les Informations collectées auprès des Utilisateurs comme élément d'une telle fusion, acquisition, vente ou autre modification du contrôle.

#### VII Qui contacter à SEUI concernant les Informations

Pour toute question ou commentaire relatif à ce Document ou les produits et services PlayOnline, les Utilisateurs peuvent contacter SEL en utilisant le formulaire disponible sous « E-mail Support » dans la section « Service and Support » de PlayOnline Viewer.

#### ACCORD D'UTILISATEUR FINAL FANTASY® XI Généralités

**IMPORTANT** - Cet Accord d'Utilisateur Final Fantasy XI (ci-après dénommé « l'Accord ») est un contrat conclu entre Square Enix Ltd. (ci-après « SEL ») et l'Utilisateur. Cet Accord régit l'utilisation du Jeu en ligne Final Fantasy XI (ci-après « le Jeu ») et par plusieurs joueurs. Afin d'obtenir l'accès et l'utilisation des services de divertissement en ligne (ci-après « PlayOnline » ou « PlayOnline Service ») l'Utilisateur doit accepter (i) cet Accord, (ii) le Contrat de licence de logiciel Final Fantasy XI (ci-après « le Contrat de Licence ») qui devait être accepté avant toute installation du « Logiciel » (tel qu'il y sera fait référence dans les présentes), et (iii) le Contrat d'Abonnement PlayOnline (ci-après « Contrat d'Abonnement ») qui devait être accepté.

SEL se réserve le droit à tout moment de modifier et/ou mettre à jour, toute ou partie de cet Accord, à tout moment, sans notifier directement l'Utilisateur mais SEL devra conserver la version la plus récente de cet Accord à tout moment, sous la section « Service and Support », « Rules and Policies » du Site Internet situé à l'adresse suivante <http://www.playonline.com> (ci-après le « Site Internet »). Il sera de la responsabilité de l'Utilisateur de vérifier la version actuelle de cet Accord publiée sur le Site Internet chaque fois qu'il joue au Jeu. En jouant, l'Utilisateur indique qu'il souscrit à tous les termes de cet Accord et qu'il devra l'appliquer à chaque utilisation du Jeu et des services connexes, même s'il n'a pas vu cette dernière version de l'Accord. Le terme « Accord » utilisé ci-après renvoie à sa dernière version.

#### Article 1 : Application de cet Accord

Cet Accord s'appliquera à chaque utilisation du Jeu, notamment lors de l'utilisation de PlayOnline pour accéder ou jouer au Jeu, ou pour accéder ou participer à toute autre activité, matériel ou caractéristique qui lui serait lié. En cas de désaccord entre cet Accord, le Contrat de Licence et le Contrat d'Abonnement, l'Accord prévaudra sur le Contrat de Licence et le Contrat d'Abonnement. Pour autant, pour toutes les hypothèses qui ne seraient pas couvertes par cet Accord, les termes de la Licence de Logiciel et le Contrat d'Abonnement s'appliqueront.

#### Article 2 : Collecte des données et Confidentialité

Au cours du Jeu et de l'utilisation de PlayOnline Service, l'Utilisateur pourra accumuler des statistiques, des informations relatives au score, les caractéristiques des personnages, l'enregistrement des performances et autres Données relatives au Jeu qui seront stockées dans les serveurs du Jeu et de PlayOnline (ci-après « les Données du Joueur »). SEL ne garantit en aucun cas la disponibilité des Données du Joueur et se réserve le droit d'en effacer tout ou partie. SEL ne pourra être rendu responsable par l'Utilisateur ni un tiers de cet effacement, et ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable en cas d'effacement total ou partiel des données par l'Utilisateur ou un tiers, ni en tout cas de force majeure, autre acte ou événement hors du contrôle raisonnable de SEL, comme le feu, coupures de courant, catastrophes naturelles, actes terroristes, défauts du matériel ou tout autre acte ou événement similaire ou non. En conclusion, les Données du Joueur ainsi que toute autre Information concernant l'utilisateur sont soumises aux Règles Applicables en Matière de Données Personnelles et de Vie Privée, consultables dans leur intégralité et accessibles sous le paragraphe « Rules and Policies » du Site Internet. L'Utilisateur ne devra en aucun cas stocker ni tenter de stocker toute Information à Caractère Personnel ou Données du Joueur des autres Utilisateurs de PlayOnline, hormis la sauvegarde d'une partie intégrale du Jeu nécessaire à son utilisation.

#### Article 3 : Conduites prohibées et indemnisation

3.1 : Conduites prohibées : L'Utilisateur ne devra pas utiliser le Jeu de PlayOnline pour toutes activités illégales, immorales, frauduleuses ou en violation des droits d'un tiers. Sans limitation de ce qui précède, les actes et activités suivants sont strictement interdits et, sans préjudice des autres droits et recours que SEL pourra avoir, seront une cause de résiliation immédiate du compte PlayOnline de l'Utilisateur et de son droit à utiliser le Jeu (ou tout autre service) :

- (a) Toute activité consistant en la vente, l'achat ou l'échange de « gils » ou de toute devise pouvant être utilisée dans le Jeu, ou de personnages ainsi toute autre objet du Jeu contre valeur (dont tout paiement de toute sorte et tout paiement par quelque devise reconnue comme légale dans n'importe quel état, pays, territoire ou juridiction n'importe où dans le monde) par tout moyen et en tout lieu, dont les enchères sur Internet et tout autre échange par Internet;
- (b) L'utilisation ou la participation au Jeu pour l'objet, l'avancement ou la préparation à l'accomplissement de tout acte illégal (notamment les jeux d'argent) ou tout autre acte violant une loi locale, nationale ou internationale ou tout autre règle ou règlement promulgué après;

(c) Les interférences ou interruptions du Jeu, de PlayOnline Service ou tout autre serveur ou réseau connecté ou le manquement à toute procédure, politiques, réglementation ou tout autre obligation d'un réseau connecté à PlayOnline Service;

(d) L'usage non-autorisé, la reproduction, transmission, exposition, exécution ou la distribution de tout élément appartenant à l'Utilisateur ou à un tiers, ou tout autre commission de violation d'un acte de copy-right, marque ou brevet, violation d'un secret de fabrique ou appropriation, ou tout autre acte de violation d'un acte de propriété intellectuelle ou autre droit de propriété; (e) Le fait de prendre la place, ou tenter de prendre la place, d'un employé de SEL ou de tout autre partenaire ou filiale de SEL, de tout autre Utilisateur du Jeu ou de PlayOnline Service ou de toute autre personne de sorte à tromper ou induire en erreur un tiers, ou pour tenter d'accéder au compte d'un autre Joueur ou Utilisateur de PlayOnline; (f) L'utilisation du Jeu ou de PlayOnline Service pour harceler un tiers, notamment d'autres Utilisateurs du Jeu et de PlayOnline Service ou pour solliciter, encourager ou menacer de dommage corporel ou d'atteinte aux biens; et (g) L'utilisation de faux codes ou de faux procédés.

3.2 : Indemnisation : L'utilisateur indemniserà, défendra SEL contre toute plainte, poursuites, actions, dépenses frais de justice et coûts engendrés par ses actes ou toute autre Activité Interdite par cet Article 3.

#### Article 4 : Litiges de l'Utilisateur

L'Utilisateur sera seul responsable pour résoudre les conflits entre lui et les autres Joueurs et Utilisateurs de PlayOnline Service connectés pendant le Jeu ou lorsque l'Utilisateur utilise les services. SEL ne sera pas responsable pour la résolution de tels litiges, ne pourra pas être tenu pour responsable des coûts, frais, dépenses dommages ou toute autre perte liés à ce résultat ou à ces litiges subis par l'Utilisateur ou un tiers.

#### Article 5 : Exclusion de garantie

L'Utilisateur comprend et accepte que l'utilisation du Logiciel (seul ou connecté à PlayOnline Service) peut causer un dommage imprévisible ou une perte, notamment des résultats inattendus d'une perte de données. Tous les produits et services liés à cet Accord, notamment le Logiciel et la Documentation sont fournis « en l'état » et « selon disponibilités » sans garantie d'aucune sorte. DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, SEL EXCLUT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE RELATIVE AU LOGICIEL ET A SON UTILISATION, NOTAMMENT TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE LA VALEUR MARCHANDE, DE QUALITE SATISFAISANTE, DE COMPATIBILITE A UN USAGE PARTICULIER OU DE LICEITE. SEL ne garantit pas que le Logiciel corresponde aux attentes et besoins de l'Utilisateur, ni que les opérations du Logiciel ne seront pas interrompues ni exemptes d'erreurs. L'Utilisateur supportera les risques liés à la qualité et la performance du Logiciel. SEL NE GARANTIT PAS QUE PLAYONLINE NI LE LOGICIEL FONCTIONNERA CORRECTEMENT AVEC N'IMPORTE QUEL MATERIEL PERIPHERIQUE, NOTAMMENT LES CARTES MEMOIRE, LES ADAPTEURS RESEAUX ET MODEMS.

#### Article 6 : Limitation de responsabilité

6.1 L'utilisateur ne recevra aucun dommages-intérêts de SEL pour toute cause relative à cet Accord trouvant son origine dans l'utilisation du Logiciel (que ce soit seul ou connecté à PlayOnline Service) ou à tout matériel ou service fourni par un tiers en rapport avec l'utilisation des Logiciels. L'Utilisateur s'interdit toute action ayant pour objet d'enjoindre, restreindre ou contrarier SEL ou la distribution, l'opération, le développement ou l'exécution du Logiciel ou de tout produit lié.

6.2 EN AUCUN CAS SEL NE SERA RESPONSABLE ENVERS L'UTILISATEUR NI ENVERS UN TIERS DE TOUT DOMMAGE PROVENANT DE L'UTILISATION OU L'INCAPACITE A UTILISER LE LOGICIEL, NOTAMMENT DE TOUT DOMMAGE SPECIFIQUE, INDIRECT, ACCIDENTEL, CONSECUTIF A UNE PERTE DE DONNEES, PERTE DE PROFITS OU PERTE D'OPPORTUNITES COMMERCIALES, QUEL QUE SOIT LE FONDAMENT LEGAL AU TITRE DUQUEL LEUR INDEMNISATION EST DEMANDEE, MEME SI ELLE A PU EN AVOIR CONNAISSANCE. SANS LIMITATION DE CE QUI PRECEDE, LA RESPONSABILITE TOTALE DE SEL AU TITRE DE CE CONTRAT OU D'UN PRODUIT OU SERVICE FOURNI DANS LES PRESENTES N'EXCEDERA LE MONTANT MENSUEL LE PLUS IMPORTANT PAYE PAR L'UTILISATEUR A SEL AU TITRE DE FRAIS D'INSCRIPTION POUR L'UTILISATION DE PLAY-ONLINE ET DE TOUT PRODUIT OU SERVICE CONNEXE.

6.3 L'Utilisateur reconnaît que s'il viole une disposition de ce Contrat, SEL, ses concédants ou ses partenaires commerciaux subiront une perte et des dommages (qui peut résulter ou non d'une plainte d'un tiers suite à cette violation du Contrat). Par conséquent, l'Utilisateur accepte de rembourser à Sel tous les coûts, pertes et dépenses (dont les intérêts légaux) raisonnables que SEL, ses concédants ou partenaires commerciaux auront engagé du fait de cette violation du Contrat. Aucune clause de cet Accord n'exclura ni ne limitera la responsabilité d'une partie pour la mort ou le dommage corporel causé par leur négligence ou la responsabilité d'une partie pour fraude.

#### Article 7 : Disposition annexe

Ce Contrat est régi et devra être interprété conformément au droit anglais. En cas de différend relatif à la validité, l'interprétation, l'exécution ou la rupture de ce Contrat, de toutes ses suites et conséquences, il est expressément fait attribution de compétence aux Tribunaux anglais, nonobstant pluralité de défendeurs, appel en garantie ou autres procédures d'urgence. Nul autre que l'Utilisateur ou SEL n'a le droit, en application du Contracts (Right of Third Parties) Act 1999 d'exécuter ni de bénéficier des dispositions de ce Contrat.

La garantie ci-dessous n'est applicable que dans les pays ressortissants de l'Union Européenne, la Suisse, la Norvège, l'Australie et la Nouvelle Zélande. Cette garantie ne couvre que les acheteurs originaux des produits décrits.

#### Garantie limitée

Pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat (ci-après la «**Période de Garantie**»), la société Square Enix Ltd. (ci-après «**SEL**») garantit à l'acheteur original du produit ci-joint (ci-après, le «**Produit**») que le support sur lequel se trouve le produit (ainsi que tout support de remplacement fourni dans le cadre de cette garantie) est dépourvu de défauts matériels ou de fabrication. La responsabilité de SEL et votre recours exclusif dans le cadre de cette garantie se limitent à la réparation ou au remplacement (au choix de SEL), sans frais, de la totalité du produit ou des composants affectés, s'avérant présenter un défaut matériel ou de fabrication durant la Période de Garantie.

#### Exclusions

Cette garantie s'applique uniquement aux défauts matériels ou de fabrication. Tout problème causé par un usage abusif ou déraisonnable, un mauvais traitement, une négligence, un accident, une mauvaise utilisation, une destruction, une altération ou une réparation tentée par une personne ne travaillant pas pour SEL, ne peut être considéré comme un « défaut » dans le sens de cette garantie. Les pièces et les matériaux sujets à l'usure dans le cadre d'une utilisation normale ne sont pas couverts par cette garantie. Cette garantie ne limite en aucun cas vos droits légaux.

#### Dommages indirects ou conséquents

NI SEL NI VOTRE DETAILLANT NE SAURAIT ETRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES INDIRECTS OU CONSÉQUENTS, RELATIFS A L'UTILISATION DU PRODUIT, COMPRENANT NOTAMMENT LES DOMMAGES ASSOCIES A DES PERTES DE DONNEES OU DE PROFITS, A DES FRAIS ACCESSOIRES, A DES PERTES DE TEMPS OU A DES DERANGEMENTS.

#### Comment demander une réparation sous garantie

Pour obtenir une réparation sous garantie, veuillez faire parvenir le Produit défectueux à SEL en y joignant une copie de votre facture originale, votre adresse, votre nom, votre numéro de téléphone et une note en anglais décrivant brièvement la défectuosité. Pour cet envoi, utilisez l'adresse suivante : Square Enix Ltd., Walmar House, 296 Regent Street, Londres W1B 3AW, Royaume Uni. LE PRODUIT DEFECTUEUX DOIT PORTER UN CACHET DE LA POSTE PROUVANT QUE L'ACHAT NE DATE PAS DE PLUS DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS. POUR BENEFICIER DE LA GARANTIE, VOUS DEVEZ FOURNIR UNE PREUVE D'ACHAT SOUS LA FORME D'UN RECU DE CAISSE, MENTIONNANT LA DATE.

Les frais de port pour envoyer un Produit défectueux à SEL sont à l'entière charge du client. SEL ne saurait être tenu responsable de la perte ou des dommages pouvant survenir pendant l'expédition.

#### Assistance technique

Les bureaux de Square Enix Ltd., dont l'adresse est mentionnée plus haut, n'offrent pas d'assistance technique. Pour toute question d'assistance technique veuillez contacter le centre d'information PlayOnline du lundi au vendredi entre 9h00 et 18h00 GMT. Veuillez noter que le centre d'information PlayOnline offre une assistance technique gratuite par téléphone mais les frais téléphoniques sont à la charge du client. Le centre d'information PlayOnline n'offre pas de services entièrement gratuits ou de rappel automatique. Le centre d'information PlayOnline ne peut pas répondre aux questions relatives à la garantie limitée.

Pour les numéros de téléphones les plus récents, veuillez consulter la section « Service & Support » du visualiseur PlayOnline ou le site Internet PlayOnline.com : <http://www.playonline.com>.

AVIS : Le Produit, ce manuel et toute la documentation s'y rattachant, sous forme écrite ou électronique, sont protégés par les lois britanniques sur les droits d'auteur et sur la protection des marques déposées, ainsi que par des traités internationaux. Toute reproduction non autorisée sera passible de poursuites civiles et pénales. Tous droits réservés.

Contrat de licence du programme FINAL FANTASY® XI, version bêta

Le présent Contrat de licence du programme FINAL FANTASY XI en version bêta (ci-après dénommé « Contrat de licence ») énonce les clauses et les conditions qui régissent l'installation et l'utilisation du « Programme FINAL FANTASY XI, version bêta ». Ce Contrat de licence fait partie intégrante du contrat de Bêta-testeur public (ci-après dénommé « Contrat de testeur »), lequel devra être respecté par toutes les personnes (ou parents ou tuteur légal de cette personne, si celle-ci est un mineur âgé de 13 à 17 ans) souhaitant participer à un bêta test public du programme FINAL FANTASY XI en version bêta et aux jeux vidéo en ligne et prestations de services associés. Les personnes qui sélectionneront le bouton « Accept » situé au bas de l'écran seront réputées adhérer aux clauses et conditions énoncées dans le Contrat de testeur, y compris mais non exhaustivement, aux conditions du présent Contrat de licence.

#### Article 1. Définitions

1. « Contrat de testeur » désigne le Contrat de Bêta-testeur public, lequel doit être accepté par le Bêta-testeur (ou ses parents ou son tuteur légal, si ce Bêta-testeur est un mineur âgé de 13 à 17 ans) avant sa participation au Bêta test public et respecté par celui-ci.
2. « Bêta test ou Bêta test public » désigne le Bêta test public du programme FINAL FANTASY XI.
3. « Bêta-testeur » désigne chaque personne choisie par la Société (à sa seule discrétion) pour participer au Bêta test public. Dans le cas d'un mineur âgé de 13 à 17 ans dont les parents ou le tuteur légal ont accepté les conditions du Contrat de testeur et du présent Contrat de licence, l'expression « Bêta-testeur » désigne ledits parent ou ledit tuteur légal, auquel cas ces parents ou tuteur légal se portent garants que le mineur, en participant au Bêta test, respecte les clauses et conditions du Contrat de testeur et du présent Contrat de licence.
4. « Société » désigne la société Square Enix Limited.
5. « Contrat de licence » désigne le présent Contrat de licence du programme FINAL FANTASY XI en version bêta.
6. « Manuel » désigne tout document imprimé, par exemple un manuel, associé au Programme et au Bêta test public.
7. « Tiers » désigne toute tierce partie (y compris, mais non exhaustivement, les autres Bêta-testeurs) autre que la Société ou le Bêta-testeur concerné, indépendamment du lieu où sont situées les tierces parties.
8. « Produit » désigne le Programme FINAL FANTASY XI en version bêta, que la Société ou une tierce partie a conçu et créé.
9. « Programme » désigne un DVD-ROM contenant le Produit.
10. L'expression « Documents imprimés » désigne tous les matériaux, y compris ceux émanant de tierces parties, confiés au Bêta-testeur par la Société exclusivement pour la période du Bêta test, notamment :
  - (a) les codes d'enregistrement ;
  - (b) les autres documents fournis.

#### Article 2. Octroi de licence

1. Par les présentes, la Société octroie au Bêta-testeur une licence limitée, personnelle, non exclusive, non transférable, non cessible au titre de sous-licence, mais révocable, pour l'utilisation du Programme, d'une copie unique du Manuel et des Documents imprimés pendant la durée du Bêta test aux seules fins de participation au Bêta test public et ce, à la condition que le Bêta-testeur se conforme à tout moment aux conditions énoncées dans le Contrat de testeur et dans le présent Contrat de licence.
2. Pendant la durée du Bêta test, le Bêta-testeur sera seul et unique responsable de l'utilisation du Programme, des Documents imprimés et du Manuel, et prendra toutes les mesures nécessaires pour empêcher tout accès à ce matériel et toute utilisation non autorisés, et pour prévenir tout dommage inhérent ou toute utilisation frauduleuse.
3. La Société possède et conserve tous les droits, droits de propriété et droits d'utilisation sur le Programme, le Manuel et les Documents imprimés lui appartenant, ainsi que toute propriété intellectuelle et autres droits d'auteur rattachés, y compris le savoir-faire et les secrets commerciaux y ayant trait. Toutes les données, informations et autres contenus créées par le Bêta-testeur dans le cadre de sa participation au Bêta test, conformément au présent Contrat de licence et au Contrat de testeur, seront la propriété de la Société, tel qu'exposé en détail dans le Contrat de testeur et ce, indépendamment du fait qu'ils aient été ou non livrés à la Société. Par les présentes, le Bêta-testeur cède irrévocablement à la Société tous les droits, droits de propriété et droits d'utilisation, sur tous les travaux dérivés, autorisés ou non, effectués sur le Programme, le Manuel ou les Documents imprimés appartenant à la Société qui auront été créés par le Bêta-testeur, ou qui pourraient être créés par celui-ci, maintenant ou à une date future.
4. Le présent Contrat de licence permet au Bêta-testeur d'utiliser le Programme sur une console individuelle Xbox 360™ et ce, aux seules fins du Bêta test. Toute autre utilisation constituera une violation du présent Contrat de licence.

#### Article 3. Confidentialité

1. Le terme « Information confidentielle » désigne toute information fournie au Bêta-testeur par la Société, sa société mère, ses filiales ou leurs sociétés affiliées, par ses employés, gérants, cadres dirigeants, mandataires ou représentants, et ce, directement ou indirectement, sous forme écrite ou verbale, ou encore par inspection d'installations adéquates, y compris, mais non exhaustivement : (a) toute information ayant trait au Produit et au Bêta test public ou contenue dans ceux-ci, y compris, mais non exhaustivement, les informations ayant trait au volume de la prestation et au contenu du Produit, ainsi qu'à son perfectionnement dans le Bêta test public ; (b) toute information contenue dans le Programme, le Manuel ou les Documents imprimés ; (c) l'existence et les clauses du présent Contrat de licence et du Contrat de testeur et (d) l'identité du Bêta-testeur et le fait que celui-ci participe au Bêta test. De plus, les « Informations confidentielles » comprennent, mais non exhaustivement, toutes les informations rendues accessibles au Bêta-testeur par la Société, sa société mère, ses filiales ou leurs sociétés affiliées, par ses employés, gérants, cadres dirigeants, mandataires ou représentants, avant l'exécution du présent Contrat de licence. Le Bêta-testeur reconnaît et accepte que les Informations confidentielles constituent des secrets commerciaux précieux de la Société et (conformément aux autres conditions du présent Article 3) il déclare vouloir observer la plus stricte confidentialité vis-à-vis de toutes les Informations confidentielles et de ne les utiliser que dans le cadre de sa participation au Bêta test public.
2. Le Bêta-testeur s'engage à ne pas divulguer d'informations confidentielles, ni à en publier, distribuer, transmettre, afficher ou rendre accessible à d'autres personnes ou entités, de quelque façon que ce soit, directement ou indirectement. Cependant, le Bêta-testeur sera en droit de révéler l'Information confidentielle pour se conformer à un ordre des Tribunaux ou de l'État, à condition toutefois qu'il informe la société préalablement de cet ordre par écrit et qu'il apporte son assistance à la Société dans ce contexte, pendant un laps de temps adéquat, aux fins d'obtenir un ordre visant à la protection de ladite information contre toute divulgation au public et à condition qu'il se conforme à cet ordre. UNE FOIS PUBLIÉE LA VERSION COMMERCIALE DU PRODUIT, L'OBLIGATION DE CONFIDENTIALITÉ DU BÊTA-TESTEUR NE S'APPLIQUERA QU'AUX INFORMATIONS CONCERNANT LA VERSION BÊTA DE CE PROGRAMME.
3. Par les présentes, le Bêta-testeur consent et s'engage à indemniser la Société des dépenses et dommages subis par celle-ci à la suite d'une infraction au présent Article 3 par le Bêta-testeur ou par une autre personne ayant reçu directement ou indirectement des Informations confidentielles du Bêta-testeur en contravention du présent Article 3.

#### Article 4. Durée et cessation du Contrat de licence

1. La durée de validité du Contrat de licence prend effet le jour et au moment où le Bêta-testeur accepte les conditions énoncées dans le présent Contrat de licence en cliquant sur le bouton « Accept » situé au bas de cette fenêtre et sera valide jusqu'au terme du Bêta test public, tel que déterminé par la Société et à sa seule discrétion.
2. La Société se réserve le droit de résilier le présent Contrat de licence sur-le-champ et sans aucun préavis, dans les cas suivants : (a) la Société décide, à n'importe quel moment, pour des raisons quelconques et à sa seule discrétion, de mettre un terme au Bêta test public ; (b) la Société décide à n'importe quel moment, pour des raisons quelconques et à sa seule discrétion, que le Bêta-testeur ne convient pas pour participer au Bêta test public ; (c) le Bêta-testeur interrompt à n'importe quel moment le Bêta test pour une raison quelconque ; (d) le Bêta-testeur contrevient à l'une quelconque des clauses du présent Contrat de licence, du Contrat de testeur ou de toute autre entente conclue entre le Bêta-testeur et la Société et ce, à n'importe quel moment et pour une raison quelconque ; (e) le Bêta-testeur enfreint ou tente d'enfreindre les droits de propriété intellectuelle associés à un brevet, à des copyrights, à des marques, à des secrets commerciaux ou à d'autres propriétés intellectuelles détenues par la Société ou dont elle détient une licence et ce, à n'importe quel moment et pour une raison quelconque.
3. Pour prévenir toute espèce de doute, la Société se réserve le droit de résilier le présent Contrat de licence à n'importe quel moment et pour quelque raison que ce soit, sans adresser aucun préavis au Bêta-testeur.
4. En cas de cessation du présent Contrat de licence, le Bêta-testeur devra suspendre immédiatement toute utilisation du Programme, du Produit, du Manuel et des Documents imprimés et, sur demande de la Société, il devra immédiatement les rendre à la Société et détruire toutes les copies (autorisées ou non) du Programme, du Produit, du Manuel et des Documents imprimés, tout comme les autres Informations confidentielles en sa possession ou sous son contrôle.

**Article 5. Modification du Programme**

La Société détermine s'il est nécessaire de fournir des modifications de programme et si tel est le cas, elle détermine le calendrier de livraison du programme modifié ou de l'information concernant ces modifications. Pour dissiper toute espèce de doute, le Contrat de testeur et le présent Contrat de licence sont réputés applicables aux Programmes modifiés et aux informations y afférentes.

**Article 6. Modification du contenu du Bêta test, du Contrat de licence et du Programme**

La Société est en droit à tout moment de modifier le contenu ou les clauses du Bêta test, du présent Contrat de licence et du Programme, et ce, sans adresser de préavis au Bêta-testeur.

**Article 7. Actes prohibés**

Il est formellement interdit au Bêta-testeur de se comporter comme suit : (a) utiliser le Programme, le Manuel ou les Documents imprimés d'une façon dépassant la portée de la licence exposée à l'Article 2 ; (b) enfreindre (ou menacer, proposer ou accepter d'enfreindre) les droits de propriété intellectuelle de la Société ou de toute partie tierce, y compris, mais non exhaustivement, les droits de propriété intellectuelle associés aux copyrights et aux marques ; (c) modifier, démonter, décompiler, combiner, pratiquer la rétro-ingénierie, ou analyser le Programme ou le Produit (ou tout acte semblable, y compris inviter une tierce partie à participer à de tels actes ou lui permettre de le faire) ; (d) copier, publier, vendre, offrir de vendre, créer des produits dérivés, fabriquer, faire fabriquer, permettre ou avoir permis la réutilisation du Programme, du Produit, des Manuels ou des Documents imprimés, ainsi que transférer, prêter ou donner son accord pour le faire (ou tout acte semblable, y compris inviter une tierce partie à commettre de tels actes ou lui permettre de les faire).

**Article 8. Protection contre l'utilisation non autorisée**

Le Bêta-testeur prendra les mesures et précautions qui s'imposent pour protéger le Programme, le Produit, le Manuel et les Documents imprimés de toute utilisation non autorisée. Sans que par-là la validité de ce qui précède soit limitée, le Bêta-testeur fera tout ce qui est en son pouvoir pour prévenir toute utilisation non autorisée de ce matériel et avisera la Société par écrit immédiatement de toute utilisation non autorisée dudit matériel qui serait portée à sa connaissance. Dans le cas d'une utilisation non autorisée par une personne ayant obtenu l'accès à ce matériel directement ou indirectement par l'intermédiaire du Bêta-testeur, ce dernier prendra toutes les mesures raisonnables nécessaires pour mettre fin à cette utilisation non autorisée et pour récupérer le matériel en possession ou sous contrôle de la personne ou de l'entité pratiquant ladite utilisation non autorisée. De plus, dans le contexte d'une telle utilisation non autorisée, le Bêta-testeur apportera à la Société sa coopération et son aide si la Société les demande dans une mesure raisonnable.

**Article 9. Limitation de la responsabilité**

**1. Clause de non-responsabilité quant aux dommages consécutifs.** NONOBTANT TOUTE INDICATION QUELCONQUE CONTRAIRE DANS LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE OU DANS LE CONTRAT DE TESTEUR, LA SOCIÉTÉ NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE RESPONSABLE VIS-À-VIS DU BÊTA-TESTEUR DES DOMMAGES CONSÉCUTIFS, ACCESSOIRES, SPÉCIFIQUES OU AGRAVÉS DÉCOULANT DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE, DU CONTRAT DE TESTEUR OU DES ACTES ENVISAGÉS DANS CES CONTRATS, Y COMPRIS, MAIS NON EXHAUSTIVEMENT, LE MANQUE À GAGNER OU PERTES DE CHIFFRES D'AFFAIRES ET CE, MÊME SI LA SOCIÉTÉ ÉTAIT INFORMÉE DE LA PROBABILITÉ DE LA SURVENANCE DE CES DOMMAGES.

**2. Plafonnement de la responsabilité.** EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITÉ GLOBALE DE LA SOCIÉTÉ DÉCOULANT DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE OU DU CONTRAT DE TESTEUR (Y COMPRIS, MAIS NON EXHAUSTIVEMENT, LES RÉCLAMATIONS AU TITRE DE LA GARANTIE), NE DÉPASSERA LE COÛT DE REMPLACEMENT DU PROGRAMME (OU D'UN PROGRAMME COMPARABLE, SI LE PROGRAMME EN QUESTION N'EST PAS EN VENTE DANS LE PUBLIC) ET CE, INDÉPENDamment DE LA COMPÉTENCE JURIDIQUE ET SANS ÉGARD AU FAIT QUE L'ACTION EN JUSTICE OU LES PRÉTENTIONS SOIENT FONDÉES SUR UN CONTRAT, UNE ACTION PROHIBÉE OU AUTRE.

**3. Répartition indépendante du risque.** CHAQUE DISPOSITION DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE ET DU CONTRAT DE TESTEUR QUI PRÉVOIT UNE LIMITE DE RESPONSABILITÉ, UNE EXCLUSION DE GARANTIE OU L'EXCLUSION DE DOMMAGES RÉPARTIT LES RISQUES INHÉRENTS AU PRÉSENT CONTRAT ENTRE LES PARTIES. CETTE RÉPARTITION SE TRADUIT DANS LES CLAUSES RÉGISSANT CES CONTRATS ET CONSTITUE UN ÉLÉMENT ESSENTIEL DE LA RELATION COMMERCIALE CONCLUE ENTRE LES PARTIES. CHACUNE DE CES DISPOSITIONS EST SÉPARABLE ET INDÉPENDANTE DE TOUTES LES AUTRES DISPOSITIONS DU PRÉSENT CONTRAT, ET CHACUNE D'ENTRE ELLES S'APPLIQUE, MÊME SI LES GARANTIES OFFERTES DANS LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE OU DANS LE CONTRAT DE TESTEUR MANQUENT LEUR OBJECTIF ESSENTIEL

**Article 10. Exclusion de garanties**

LE PROGRAMME, LE PRODUIT, LE MANUEL, LES DOCUMENTS IMPRIMÉS ET TOUTES LES INFORMATIONS CONFIDENTIELLES SONT FOURNIES PAR LA SOCIÉTÉ SOUS RÉSERVE DE L'EXCLUSION DE TOUTE RESPONSABILITÉ CONCERNANT UNE AFFECTATION QUELCONQUE. LA SOCIÉTÉ NE FAIT AUCUNE ALLÉGATION OU GARANTIE DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, EXPRÉSSE OU LÉGALE, À QUELQUE ÉGARD QUE CE SOIT. LA SOCIÉTÉ RÉFUTE DE MANIÈRE FORMELLE TOUTE GARANTIE IMPLICITE (QUE CE SOIT DANS LES FAITS OU PAR ACTION D'UNE LOI) DE QUALITÉ MARCHANDE, D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, DE QUALITÉ, D'EXACTITUDE, DE DROITS DE PROPRIÉTÉ ET DE NON-VIOLATION DE DROITS DE TIERS ET CE, DANS LA MESURE MAXIMALE PERMISE PAR LA LOI. LA SOCIÉTÉ NE DONNE AUCUNE GARANTIE CONTRE L'INTERFÉRENCE AVEC L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DU PRODUIT OU CONTRE LA SURVENANCE D'ÉVENTUELS PRÉJUDICES. LA SOCIÉTÉ NE GARANTIT PAS QUE LE PROGRAMME, LE PRODUIT, LE MANUEL OU LES DOCUMENTS IMPRIMÉS SOIENT EXEMPTS D'ERREURS OU QUE LE FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME OU DU PRODUIT SERA SÛR OU CONTINU. EN OUTRE, LA SOCIÉTÉ NE PROMET PAS QUE LE PRODUIT OU LE PROGRAMME FONCTIONNE PARFAITEMENT AVEC UN PÉRIPHÉRIQUE DONNÉ, Y COMPRIS, MAIS NON EXHAUSTIVEMENT, AVEC LES DISPOSITIFS DE STOCKAGE, LES CASQUES D'ÉCOUTE ET LES CAMÉRAS. LE BÊTA-TESTEUR RECONNAÎT QUE LE PROGRAMME EST UNE VERSION PRÉLIMINAIRE ET QU'IL PEUT CONTENIR DES ERREURS.

**Article 11. Autres avis d'exclusion de responsabilité**

Le Bêta-testeur reconnaît que sa relation à la Société n'est que de nature contractuelle et que sa participation à ce Bêta test passe par le Programme et les serveurs de la Société. Toute question ou communication émanant du Bêta-testeur doit être adressée exclusivement à la Société.

**Article 12. Indemnisation**

Le Bêta-testeur s'engage à indemniser la Société, sa société mère, ses filiales ou leurs sociétés affiliées, ses employés, administrateurs, mandataires et représentants (les « parties indemnisées ») de toute réclamation de parties tierces, réelle ou annoncée se basant ou découlant des cas suivants : (a) d'une violation du présent Contrat de licence ou du Contrat de testeur par le Bêta-testeur, (b) de tout acte ou omission de la part du Bêta-testeur constituant une négligence légère, une négligence grave ou une action fautive intentionnelle ; (c) toute infraction de la part du Bêta-testeur aux lois internationales, nationales, régionales ou municipales. Le Bêta-testeur indemniserà chacune des parties indemnisées : (i) de tous les dommages, coûts et honoraires d'avocat occasionnés dans le cadre du présent Article 12 ; (ii) de tous les frais (incluant des honoraires d'avocat raisonnables) occasionnés à l'une de ces parties en rapport avec la défense de telles poursuites ; (c) si des procédures entamées dans le cadre du présent Article 12 sont réglées à l'amiable, le Bêta-testeur versera à la partie tierce le montant convenu pour le règlement à l'amiable de l'action.

**Article 13. Droit applicable**

Le présent Contrat de licence est régi, interprété et appliqué conformément par la législation anglaise, à l'exception d'un éventuel conflit applicable de lois et de principes de droit.

**Article 14. Compétence juridique**

Les parties prenantes au présent Contrat de licence reconnaissent irrévocablement par les présentes la compétence des tribunaux anglais. Ces tribunaux auront compétence exclusive pour toutes les actions en justice ou procédures découlant du présent Contrat de licence ou ayant trait aux relations juridiques entre les parties au contrat.

**Article 15. Dissociabilité**

Si l'une des dispositions du présent Contrat de licence devait s'avérer invalide ou non applicable, pour tout ou partie, celle-ci devra être modifiée dans la mesure minimale nécessaire à la rendre valide et applicable, et la validité des autres dispositions du présent Contrat de licence n'en sera pas affectée.

**Article 16. Intégralité du contrat**

Le présent Contrat de licence conclu avec le Contrat de testeur constitue l'intégralité de l'entente entre les parties concernant l'objet du contrat. Il annule et remplace toutes les négociations précédentes verbales et écrites, ainsi que l'ensemble des négociations, engagements et ententes orales entre les parties, lesquels se trouvent tous fusionnés dans le présent document.

EN CLIQUANT SUR LE BOUTON « ACCEPT » SITUÉ PLUS BAS, LE BÊTA-TESTEUR RECONNAÎT AVOIR LU, COMPRIS ET ACCEPTÉ LES CONDITIONS DU PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE ET DU CONTRAT DE TESTEUR DANS LEUR INTÉGRALITÉ ET SANS MODIFICATION.

SI VOUS ÊTES LE PARENT OU LE TUTEUR LÉGAL D'UN BÊTA-TESTEUR, CELUI-CI ÉTANT UN MINEUR ÂGÉ DE 13 À 17 ANS, VOUS RECONNAISSEZ, EN CLIQUANT SUR LE BOUTON « ACCEPT » SITUÉ PLUS BAS, AVOIR LU, COMPRIS ET ACCEPTÉ LES CONDITIONS DE CE CONTRAT DE LICENCE ET DU CONTRAT DE TESTEUR DANS LEUR INTÉGRALITÉ ET SANS MODIFICATION EN VOTRE NOM ET AU NOM DU MINEUR. DE PLUS, VOUS RECONNAISSEZ QUE, À TITRE DE PARENT OU DE TUTEUR LÉGAL D'UN BÊTA-TESTEUR MINEUR, ÂGÉ DE 13 À 17 ANS, VOUS ÊTES RESPONSABLE DES ACTES ET ACTIVITÉS DE CE MINEUR ACCOM-

PLIS EN RELATION AVEC LE BÊTA TEST PUBLIC.

NOUS REGRETTONS QUE LES ENFANTS ÂGÉS DE MOINS DE 13 ANS N'AIENT PAS LE DROIT DE PARTICIPER AU BÊTA TEST PUBLIC, MÊME EN PROFITANT DU CONSENTEMENT D'UN PARENT OU D'UN TUTEUR LÉGAL.