

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATION FINALE

Odyssey

Mise à jour : 27 juin 2023

ARTICLE 1. CHAMP D'APPLICATION

1.1. Odyssey est un logiciel développé à partir d'Unreal® Engine, qui permet de réaliser des séquences d'animation 2d et 3d (ci-après « **Odyssey** »).

1.2. Les conditions du présent contrat de licence d'utilisation finale (y compris ses annexes) (ci-après « **CLUF** ») sont établies entre la société PRAXINOS, société coopérative à responsabilité limitée, sise 7 Avenue de Blida à METZ (57000) France, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de METZ sous le numéro 843 876 764, (ci-après « **PRAXINOS®** ») et un Utilisateur Final, personne physique, agissant (i) soit dans le cadre de son activité professionnelle, en nom propre ou celui de son employeur (ii) soit dans le cadre d'une activité pédagogique, d'enseignement et/ou de recherche, en son nom propre (étudiant / enseignant) ou celui de tout autre entité légale (association d'étudiants, universités, écoles privées...) (iii) soit dans un cadre purement personnel et privé (ci-après l'« **Utilisateur Final** »).

1.3. Le présent CLUF est un contrat de licence portant sur l'utilisation d'Odyssey et en aucun cas un contrat de vente. A ce titre, PRAXINOS® reste le propriétaire d'Odyssey et de toutes les copies d'Odyssey que l'Utilisateur Final est autorisé à effectuer, le cas échéant, dans le cadre du présent CLUF.

1.4. En accédant à Odyssey, l'Utilisateur Final déclare et garantit :

- Être une personne physique âgée d'au moins dix-huit (18) ans ou de l'âge de la majorité légale prévue par la loi du pays de son lieu de résidence ;
- Être une personne disposant de la pleine capacité juridique à conclure le présent CLUF et disposant du pouvoir de s'engager ou d'engager son employeur ou toute autre entité légale (association d'étudiants, universités, écoles publiques ou privées...) au bénéfice duquel il agit ; Dans ce dernier cas, la personne morale est Titulaire de la Licence.
- Avoir lu et accepté sans réserve le présent CLUF ;
- Exprimer son consentement à l'utilisation d'Odyssey conformément aux stipulations du présent CLUF ;

1.5. En cliquant sur « **J'accepte** » lorsque l'Utilisateur Final télécharge, installe, copie ou utilise Odyssey, l'Utilisateur Final accepte sans réserve les termes et conditions du présent CLUF. Si l'Utilisateur Final n'est pas d'accord avec tous les termes et conditions du présent CLUF, il est demandé de cliquer sur « **Fermer** », et d'annuler le téléchargement ou l'installation d'Odyssey.

1.6. Tous les droits qui sont accordés en vertu du présent CLUF sont sous réserve du respect des conditions dudit CLUF.

1.7. PRAXINOS® octroie différents modèles de licences d'Odyssey. Le modèle de licence applicable, sa durée et le montant de la redevance seront déterminés au moment où Odyssey est fourni. Le présent CLUF complète ainsi toutes autres conditions contractuelles conclues entre PRAXINOS® et l'Utilisateur Final ou le Titulaire de la Licence, le cas échéant, au sujet de l'accès et/ou de l'utilisation d'Odyssey (notamment, toutes conditions générales de vente, conditions générales d'utilisation, politique de confidentialité)

ARTICLE 2. DÉFINITIONS

Aux termes du présent CLUF, les éléments suivants sont définis comme suit :

2.1. « **CLUF** » : a le sens précisé à l'article 1 « Champ d'application » ;

2.2. « **Odyssey** » : désigne (i) le programme informatique décrit à l'article 1 « Champ d'application » englobant toutes ses parties et notamment les composants du Logiciel Tiers Unreal® Engine ; (ii) le contenu des éventuels supports matériels et/ou électronique et leurs pièces jointes, ainsi que de tout autre support avec lequel le présent CLUF est fourni, notamment le code objet fourni sur un support de données, par

courrier électronique ou téléchargé par le biais d'internet ; (iii) tous documents explicatifs écrits et toute documentation relative à Odyssey, en particulier, toute description d'Odyssey, ses caractéristiques, description des propriétés, description de l'utilisation, description de l'interface du système d'exploitation sur lequel Odyssey est utilisé, guide d'installation ou d'utilisation d'Odyssey ou description de l'utilisation correcte d'Odyssey (ci-après la « **Documentation** ») ; (iv) les copies d'Odyssey, les correctifs d'erreurs d'Odyssey, les ajouts, extensions, versions modifiées et mises à jour des parties d'Odyssey, si elles sont fournies, au titre desquels PRAXINOS® octroie à l'Utilisateur Final une licence d'utilisation dans les conditions précisées ci-après ;

2.3. « **Licence** » : désigne ensemble tous les droits et obligations découlant d'un des modèles de licence, objets du présent CLUF, accordé à l'Utilisateur Final par PRAXINOS® ;

2.4. « **Licence Permanente** » : désigne les conditions d'utilisation d'Odyssey telles que précisées à l'article 4 du présent CLUF ;

2.5. « **Licence sous forme d'Abonnement** » : désigne les conditions d'utilisation d'Odyssey telles que précisées à l'article 5 du présent CLUF ;

2.6. « **Licence Éducation** » : désigne les conditions d'utilisation d'Odyssey telles que précisées à l'article 6 du présent CLUF ;

2.7. « **Licence d'Essai** » : désigne les conditions d'utilisation d'Odyssey telles que précisées à l'article 7 du présent CLUF ;

2.8. « **Licence Bêta-Test** » : désigne les conditions d'utilisation d'Odyssey telles que précisées à l'article 8 du présent CLUF ;

2.9. « **Logiciel Tiers Unreal® Engine** » : désigne (i) le programme informatique connu sous le nom Unreal® Engine, dont la société Epic Games Inc. est propriétaire, (ii) l'éditeur Unreal® Engine et les autres outils associés à Unreal® Engine 4 qu'Epic Games Inc. met à disposition de PRAXINOS® (en sa qualité de licencié) ainsi que (iii) toutes les mises à jour et mises à niveau provenant d'Epic Games Inc. portant sur le (i) et (ii).

2.10. « **Titulaire de la Licence** » : désigne la personne morale contractante de PRAXINOS® et à laquelle plusieurs Utilisateurs Finaux sont attachés (salariés, étudiants, membres...). Le Titulaire de la Licence est entièrement responsable de l'utilisation d'Odyssey faite par ses Utilisateurs Finaux et en assume les conséquences envers PRAXINOS® ;

2.11. « **Utilisateur Final** » : a le sens précisé à l'article 1 « Champ d'application »

ARTICLE 3. INSTALLATION D'Odyssey – DOCUMENTATION

3.1. Odyssey peut être fourni sur un support de données ou téléchargé à partir des serveurs de PRAXINOS®, et nécessite une installation. L'Utilisateur Final doit installer Odyssey sur un ordinateur correctement configuré, qui doit au moins satisfaire les exigences spécifiées dans la Documentation. La méthode d'installation est décrite dans la Documentation.

3.2. L'ordinateur sur lequel Odyssey sera installé doit être exempt de tout programme ou matériel susceptible de nuire au bon fonctionnement d'Odyssey.

3.3. PRAXINOS® peut fournir à l'Utilisateur Final la Documentation d'Odyssey au format électronique, étant entendu que PRAXINOS® conserve tous les droits de propriété intellectuelle relatifs à la Documentation.

ARTICLE 4. LICENCE PERMANENTE

4.1. Une Licence Permanente accorde à l'Utilisateur Final un droit non exclusif, mondial, personnel, incessible et non-transférable, de téléchargement, d'installation et d'utilisation d'Odyssey sur le disque dur d'un ou plusieurs appareils, limitée à un seul accès à la fois, pour les besoins de son activité personnelle ou professionnelle, dans le strict respect du présent CLUF.

4.2. Sous réserve de résiliation du présent CLUF, la présente Licence Permanente est concédée à l'Utilisateur Final pour toute la durée des droits de propriété intellectuelle attachés à Odyssey et reconnue par la législation française et les conventions internationales relatives à la propriété intellectuelle.

4.3. La Licence Permanente est accordée moyennant le paiement d'une redevance forfaitaire par l'Utilisateur Final en une seule fois.

4.4. Dans le cadre de cette Licence Permanente, PRAXINOS® fournit à l'Utilisateur Final des mises à jour correctives disponibles ainsi qu'une assistance de premier niveau. Sauf accord contraire, la présente Licence Permanente n'engage pas PRAXINOS® à fournir de maintenance ou de mise à jour / mises à niveau proposant des fonctionnalités améliorées ou nouvelles.

ARTICLE 5. LICENCE SOUS FORME D'ABONNEMENT

5.1. Une Licence proposée sous forme d'abonnement accorde à l'Utilisateur Final un droit non exclusif, mondial, personnel, incessible et non-transférable, d'installation et d'utilisation d'Odyssey sur le disque dur d'un ou plusieurs appareils, limité à un seul accès, pendant une durée limitée pour les besoins de son activité personnelle ou professionnelle, dans le strict respect du présent CLUF.

5.2. Sous réserve de résiliation du présent CLUF, la présente Licence sous forme d'abonnement est concédée à l'Utilisateur Final pour toute la durée de l'abonnement telle que déterminée au moment où Odyssey est fourni.

5.3. La Licence proposée sous forme d'abonnement peut être renouvelée tacitement pour des périodes identiques, en fonction des choix exprimés par l'Utilisateur Final au moment de la fourniture d'Odyssey.

5.4. Le montant de la Licence proposée sous forme d'abonnement dépend de la durée du droit d'utilisation accordé. La redevance de Licence proposée sous forme d'abonnement est due au moment où Odyssey est fourni ainsi qu'à chaque date anniversaire. Le renouvellement de la Licence proposée sous forme d'abonnement est conditionné au paiement de ladite redevance par l'Utilisateur Final.

5.5. Pendant toute la durée de l'abonnement, PRAXINOS® fournit à l'Utilisateur Final des mises à jour correctives disponibles ainsi qu'une assistance de premier niveau. Sauf accord contraire, la présente Licence n'engage pas PRAXINOS® à fournir de maintenance ou de mise à jour / mises à niveau proposant des fonctionnalités améliorées ou nouvelles.

ARTICLE 6. LICENCE ÉDUCATION

6.1. La Licence Éducation est proposée aux Utilisateurs Finaux agissant en qualité d'étudiants et enseignant d'un établissement d'enseignement supérieur public ou privé (y compris les instituts universitaires à cycle court, les établissements professionnels, les classes préparatoires) délivrant des diplômes qui nécessitent au moins une (1) année d'études à temps plein, d'un établissement d'enseignement primaire ou secondaire public ou privé délivrant un enseignement à temps complet ou d'un programme d'enseignement par correspondance au sens de la réglementation applicable sur l'enseignement à distance.

6.2. La Licence Éducation n'est accordée qu'aux Utilisateurs Finaux dont l'activité de formation concerne un domaine lié à Odyssey.

6.3. Pour bénéficier de la Licence Éducation, l'Utilisateur doit apporter la preuve qu'il appartient au groupe de personnes éligibles mentionné ci-dessus. L'Utilisateur Final devra informer immédiatement PRAXINOS® s'il ne remplit plus ces conditions personnelles. Afin de vérifier si l'Utilisateur Final remplit bien les conditions requises et éviter tout usage abusif de la Licence Éducation, PRAXINOS® se réserve le droit de vérifier les conditions requises en demandant des justificatifs à l'Utilisateur Final préalablement à la fourniture d'Odyssey.

6.4. La Licence Éducation accorde à l'Utilisateur Final un droit non-exclusif, à titre onéreux, mondial, personnel, incessible, non-transférable, d'installation et d'utilisation d'Odyssey sur le disque dur d'un ou plusieurs appareils, limité à un seul accès à la fois.

6.5. Licence accordée aux étudiants

6.6. Le droit d'utilisation accordé à l'Utilisateur Final (étudiant) est exclusivement limité à un usage à des fins personnelles d'apprentissage et de recherches. A ce titre, la Licence Éducation ne saurait être utilisée directement ou non à des fins commerciales, professionnelles ou toutes autres fins lucratives. L'Utilisateur Final (étudiant) a l'obligation de créditer Unreal® Engine, PRAXINOS® et Odyssey sur tous ses travaux, en utilisant les logos disponibles ici : [\[https://praxinos.coop/logos\]](https://praxinos.coop/logos).

PRAXINOS® et l'Utilisateur Final peuvent s'entendre différemment et séparément sur la possibilité pour l'Utilisateur Final de se servir d'Odyssey à des fins et dans des conditions autres que celles prévues ci-dessus.

6.7. La Licence Éducation (étudiants) est proposée exclusivement sous un modèle de Licence Permanente. A ce titre, les dispositions de l'article 4.2. et 4.3. du présent CLUF sont expressément applicables à la Licence Éducation.

6.8. Dans le cadre de cette Licence Éducation, PRAXINOS® fournit à l'Utilisateur Final des mises à jour correctives disponibles ainsi qu'une assistance de premier niveau. Sauf accord contraire, la présente Licence n'engage pas PRAXINOS® à fournir de maintenance ou de mise à jour / mises à niveau proposant des fonctionnalités améliorées ou nouvelles.

6.9. Licence accordée aux enseignants

6.10. Le droit d'utilisation accordé à l'Utilisateur Final (enseignant) est limité à un usage exclusivement à des fins de recherches A ce titre, la Licence Éducation ne saurait être utilisée directement ou non à des fins commerciales, professionnelles ou toutes autres fins lucratives. PRAXINOS® et l'Utilisateur Final peuvent s'entendre différemment et séparément sur la possibilité pour l'Utilisateur Final de se servir d'Odyssey à des fins autres que de recherches.

6.11. Sous réserve de résiliation du présent CLUF, la Licence Éducation est proposée aux enseignants sous forme d'abonnement pour une durée telle que déterminée au moment où Odyssey est fourni et peut être renouvelée tacitement pour des périodes identiques, en fonction des choix exprimés par l'Utilisateur Final au moment de la fourniture d'Odyssey.

6.12. La redevance de Licence Éducation proposée sous forme d'abonnement aux enseignants est due au moment où Odyssey est fourni ainsi qu'à chaque date anniversaire. Le renouvellement de la Licence proposée sous forme d'abonnement est conditionné au paiement de ladite redevance par l'Utilisateur Final.

6.13. Pendant toute la durée de l'abonnement, PRAXINOS® fournit à l'Utilisateur Final des mises à jour correctives disponibles ainsi qu'une assistance de premier niveau. Sauf accord contraire, la présente Licence n'engage pas PRAXINOS® à fournir de maintenance ou de mise à jour / mises à niveau proposant des fonctionnalités améliorées ou nouvelles.

ARTICLE 7. LICENCE D'ESSAI

7.1 Toute Licence payante proposée par PRAXINOS® dispose d'une version d'essai.

7.2. La Licence d'Essai accorde à l'Utilisateur Final un droit non-exclusif, à titre gratuit, mondial, personnel, incessible, limité dans le temps, non-transférable, d'installation et d'utilisation d'Odyssey sur le disque dur d'un ou plusieurs appareils, limité à un seul accès à la fois.

7.3. Dans le cadre de la Licence d'Essai, l'Utilisateur Final n'est autorisé à se servir d'Odyssey qu'à des fins d'évaluation de la version payante de la Licence choisie. Certaines fonctionnalités et l'utilisation d'Odyssey peuvent être limitées. L'Utilisateur Final ne peut utiliser qu'une (1) seule Licence d'Essai d'Odyssey pendant une période définie par PRAXINOS®. Les détails relatifs à cette période d'essai sont indiqués au moment de la fourniture d'Odyssey. Sauf disposition particulière plus avantageuse à l'Utilisateur Final, la durée de la Licence d'Essai est limitée à trente (30) jours sans renouvellement automatique. La Licence d'Essai ne comprend pas les mises à jour, les mises à niveau, la maintenance et l'assistance.

7.4. Les articles suivants ne sont pas applicables à la Licence d'Essai : art. 14.1 « Garantie de conformité »

7.5. L'Utilisateur Final est libre de mettre fin à son essai, à tout moment. A l'expiration de la Licence d'Essai, l'Utilisateur Final est invité à choisir un modèle de Licence payante. La Licence d'Essai ne saurait en cas accorder à l'Utilisateur Final un droit automatique à une Licence payante.

ARTICLE 8. LICENCE BÊTA-TEST

8.1. Dans le cadre de sa politique d'amélioration continue, PRAXINOS® peut être amenée à proposer une version « Bêta-Test » d'Odyssey à certains Utilisateurs Finaux.

8.2. Dans un tel cas, PRAXINOS® et les Utilisateurs Finaux concernés peuvent conclure un contrat de licence spécifique régissant les conditions d'utilisation d'Odyssey (ou certaines de ses fonctionnalités) dans une version « Bêta-Test ».

8.3. En l'absence d'un contrat de licence spécifique, la Licence Bêta-Test accorde à l'Utilisateur Final un droit non-exclusif, à titre gratuit, mondial, personnel, incessible, limité dans le temps, non-transférable, d'installation et d'utilisation d'Odyssey sur le disque dur d'un ou plusieurs appareils, limité à un seul accès à la fois.

8.4. Dans le cadre de la Licence Bêta-Test, l'Utilisateur Final n'est autorisé à se servir d'Odyssey qu'à des fins d'évaluation et de test des fonctionnalités d'Odyssey indiqués en version « Bêta » en conditions réelles (dans un cadre commercial ou non). Il est précisé que les fonctionnalités d'Odyssey en version « Bêta » peuvent être limitées. L'Utilisateur Final ne peut utiliser qu'une (1) seule Licence Bêta-Test d'Odyssey pendant une période définie dans la Licence.

8.5. Dans le cadre de la Licence Bêta-Test, les articles suivants ne sont pas applicables : art. 14.1 « Garantie de conformité ».

8.6. De même l'article 15 « Responsabilité » est complété comme suit. En cas de contradiction, les dispositions de l'article 8.7. prévaudront.

8.7. Limitation et exclusion de responsabilité : L'Utilisateur Final reconnaît et accepte que les fonctionnalités d'Odyssey indiquées comme étant en « version bêta »

(a) sont encore en développement et n'ont pas été commercialisées par PRAXINOS® ;

(b) ne sont pas entièrement fonctionnelles, et qu'il est attendu qu'elles contiendront des erreurs, des défauts de conception ou d'autres problèmes ;

(c) peuvent ne pas être fiables pendant toute la durée de la Licence Bêta-Test ;

(d) peuvent entraîner des résultats inattendus, des pertes de données, ou d'autres dommages ou pertes imprévisibles pour l'Utilisateur Final ;

Il est également précisé que :

- PRAXINOS® n'a aucune obligation de publier une version définitive des fonctionnalités d'Odyssey « version bêta » ;
- PRAXINOS® a le droit d'abandonner unilatéralement le développement des fonctionnalités d'Odyssey « version bêta » à tout moment, étant précisé que l'Utilisateur Final pourra continuer les fonctionnalités d'Odyssey « version bêta » jusqu'à la fin de la durée indiquée dans la Licence Bêta-Test et sans aucune obligation ou responsabilité envers l'Utilisateur Final ou un quelconque tiers.

Les fonctionnalités d'Odyssey « version bêta » sont mises à disposition « en l'état » sans garantie d'aucune sorte. PRAXINOS® exclut de ce fait toute garantie verbale ou écrite, expresse ou tacite, notamment de manière non limitative, toute garantie de qualité, de fonctionnalité, d'adaptation, d'aptitude à un usage déterminé.

PRAXINOS® ne supportera aucune responsabilité à l'égard de l'Utilisateur Final (et/ou le Titulaire de la Licence) à raison de quelque dommage que ce soit, direct ou indirect, (y compris les interruptions d'activité, les manques à gagner, les pertes d'informations, de fichiers ou autres pertes de nature pécuniaire sans que cette liste soit limitative) découlant de la présente Licence Bêta-Test, de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser les fonctionnalités d'Odyssey « version bêta », alors même que PRAXINOS® aurait été avisée de la possibilité de tels dommages.

8.8. Au titre de l'utilisation et du test des fonctionnalités « version Bêta » d'Odyssey, l'Utilisateur Final et/ou le Titulaire de la Licence peut être amené à fournir à PRAXINOS®, par écrit, sous quel que support que ce soit, tous commentaires, suggestions, remarques, quant à l'utilisation, la conception, la fluidité, l'expérience utilisateur. L'Utilisateur Final et/ou le Titulaire de la Licence concède expressément à PRAXINOS®, à titre gratuit et pour le monde entier, le droit de reproduction et de représentation de tout contenu, non susceptible de protection au titre du droit de la propriété intellectuelle, portant sur les commentaires, suggestions, remarques et demandes d'amélioration qu'il serait amené à fournir à PRAXINOS®, pour les seules finalités d'amélioration contenu des fonctionnalités d'Odyssey et d'aboutissement à une version définitive desdites fonctionnalités.

ARTICLE 9. CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION

9.1. Les droits concédés par PRAXINOS® au titre du présent CLUF ne permettent strictement pas à l'Utilisateur Final :

- De copier, distribuer, extraire des composants ou créer des travaux dérivés basés sur Odyssey ;
- D'utiliser Odyssey de toute façon non conforme à toutes les lois applicables de la juridiction dans laquelle l'Utilisateur Final utilise Odyssey, notamment les restrictions applicables relatives aux droits d'auteur et aux droits de propriété intellectuelle ;
- De rendre publiquement accessible, vendre, concéder en sous-licence, louer à bail, prêter Odyssey
- De pratiquer l'Ingénierie inversée, décompiler ou désassembler Odyssey, ni tenter de toute autre façon de découvrir le code source d'Odyssey, sauf dans la mesure où cette restriction est expressément interdite par la loi ;
- De modifier, traduire ou reproduire Odyssey, ni transférer les droits d'utilisation d'Odyssey ou des copies d'Odyssey d'aucune manière autre que celles prévues dans le présent CLUF ;
- D'utiliser Odyssey de quelle que manière illégale que ce soit ;
- D'utiliser Odyssey (y compris les informations de légende, les mots-clés ou autres métadonnées associées à Odyssey) à des fins d'apprentissage machine et/ou d'intelligence artificielle, ou pour toute technologie conçue ou destinée à l'identification des personnes physiques ;
- D'utiliser les informations de légende, les mots-clés, le texte d'accompagnement ou d'autres métadonnées associées à Odyssey séparément et indépendamment d'Odyssey, ni permettre à des tiers d'accéder à ou d'utiliser ces informations associées à Odyssey.
- De supprimer, ni modifier les déclarations concernant le droit d'auteur, les numéros de série ou autres caractéristiques d'Odyssey qui servent à son identification. A ce titre, l'Utilisateur Final et/ou le Titulaire de la Licence s'engage à respecter et/ou faire respecter le droit à la paternité, en faisant expressément référence à PRAXINOS® dans les crédits sous la forme « Odyssey, Tous droits réservés, 2023, Sarl PRAXINOS » ou tout autre mention équivalent selon les usages du secteur, pour tous les projets propres à l'Utilisateur Final et/ou au Titulaire de la Licence et pour lesquels Odyssey a été utilisé conformément au présent CLUF.

9.2. L'Utilisateur Final est autorisé à effectuer une copie de sauvegarde archivée d'Odyssey sur un support de stockage permanent dont il (ou le Titulaire de la Licence) est propriétaire. Toutes les autres copies que l'Utilisateur Final ferait d'Odyssey seront considérées comme une violation du présent CLUF.

9.3. Le droit d'utilisation de l'Utilisateur Final cesse à l'issue de la durée prévue dans la Licence temporaire ou dès lors que PRAXINOS® ou l'Utilisateur Final résilie le présent CLUF dans les conditions prévues à

l'article 13 « Résiliation ». L'Utilisateur Final devra alors cesser tout usage d'Odyssey immédiatement et complètement et en supprimer ou détruire toutes les copies. Sans préjudice des dispositions impératives applicables, les redevances perçues par PRAXINOS® contrepartie de la Licence ne seront pas remboursées.

9.4. L'Utilisateur Final devra utiliser les mesures de protection appropriées pour Odyssey et contre l'accès et l'utilisation par des tiers non autorisés.

9.5. L'Utilisateur Final devra conserver soigneusement les numéros d'identification de licence qui lui seront fournis par PRAXINOS® et empêcher tout accès par des tiers non autorisés.

9.6. En vertu du caractère non-exclusif des Licences, l'Utilisateur Final comprend qu'il ne dispose d'aucun droit exclusif portant sur Odyssey, qui peut par conséquent être concédés à d'autres utilisateurs.

ARTICLE 10. PERSONNES AUTORISÉES

10.1. De manière générale, le droit d'utilisation d'Odyssey profite à l'Utilisateur Final et ne peut être transféré, ni faire l'objet d'une sous-licence au profit de tiers sans le consentement préalable de PRAXINOS®. Si le modèle de Licence applicable prévoit que la Licence est personnalisée et attribuée à un Utilisateur Final nommé spécifiquement, le droit d'utilisation ne peut être transféré à un autre utilisateur que si PRAXINOS® en est informé par l'Utilisateur Final et accepte un tel transfert.

10.2. Le Titulaire de la Licence (personne morale) s'engage à mettre tout en œuvre pour que les Utilisateurs Finaux autorisés ayant accès à Odyssey conservent secrets les numéros d'identification de licence et à ce qu'ils ne soient pas divulgués sous quelque forme que ce soit à d'autres personnes non autorisées. Le Titulaire de la Licence (personne morale) se porte fort envers PRAXINOS® de la bonne exécution du présent CLUF par les Utilisateurs Finaux qui lui sont rattachés.

10.3. Le Titulaire de la Licence assume la responsabilité de la sécurité des postes et appareils des Utilisateurs Finaux qui lui sont attachés, sur lesquels Odyssey est installé et/ou utilisé.

10.4. Tout usage d'Odyssey par une personne non autorisée, par la faute d'un Utilisateur Final, engage la responsabilité de l'Utilisateur Final (ou du Titulaire de la Licence, le cas échéant).

ARTICLE 11. MISES A JOUR – MISES A NIVEAU

11.1. PRAXINOS® fournit à l'Utilisateur Final les mises à jour afin d'assurer l'utilisation contractuelle et d'éliminer les défauts.

11.2. Si PRAXINOS® fournit à l'Utilisateur Final une mise à jour afin d'assurer l'utilisation contractuelle d'Odyssey ou d'éliminer un défaut, l'Utilisateur Final devra installer la mise à jour pour continuer d'utiliser Odyssey conformément au présent CLUF. PRAXINOS® ne peut être tenu pour responsable des défauts et dommages causés par la non-installation d'une mise à jour par l'Utilisateur Final.

11.3. PRAXINOS® fournit à son entière discrétion des mises à jour proposant des fonctionnalités améliorées et/ou des mises à niveau proposant des fonctionnalités supplémentaires. Le cas échéant, ces mises à jours et mise à niveau peuvent faire l'objet d'une facturation complémentaire, sur devis préalable.

ARTICLE 12. ASSISTANCE DE PREMIER NIVEAU

12.1. En fonction du modèle de Licence choisi, l'Utilisateur Final bénéficie de l'assistance technique de premier niveau de la part de PRAXINOS®.

Le service d'assistance de premier niveau est accessible gratuitement depuis le formulaire de contact du site internet de PRAXINOS® (<https://praxinos.coop/contact>). PRAXINOS® s'engage à mettre tous les moyens en œuvre à sa disposition pour répondre à l'Utilisateur Final dans des délais raisonnables. L'assistance de premier niveau n'inclut aucune garantie de solution, sans préjudice des garanties légales éventuellement applicables.

12.2. Toute autre service d'assistance technique ou service de maintenance proposé par PRAXINOS® à l'Utilisateur Final (au Titulaire de la Licence, le cas échéant) fera l'objet d'un accord écrit séparé.

ARTICLE 13. RÉSILIATION

13.1. Obligation d'information de PRAXINOS® quant à la reconduction des Licences temporaires

PRAXINOS® informe, par écrit (courrier électronique dédié) les Utilisateurs Finaux / Titulaire de Licence agissant en qualité de consommateur ou de non-professionnels, ayant souscrit une Licence de nature temporaire avec clause de reconduction tacite, au plus tôt trois mois et au plus tard un mois avant le terme de la période autorisant le rejet de la reconduction, de la possibilité de ne pas reconduire ladite Licence. Cette information, délivrée dans des termes clairs et compréhensibles mentionne dans un encadré apparent, la date limite de non-reconduction.

Ce dispositif d'information ne s'applique pas pour les Licences temporaires à renouvellement mensuel.

13.2. Résiliation de la part de l'Utilisateur Final

Licence Permanente

La Licence Permanente peut être résiliée par l'Utilisateur Final à tout moment, sans frais. Le montant de la redevance forfaitaire ne saurait en aucun cas être remboursé par PRAXINOS®.

Licence de nature temporaire

Les Licences de nature temporaire ne peuvent par principe être résiliées avant la survenance de leur terme (éventuellement reconduit). Toutefois, l'Utilisateur Final se réserve le droit de résilier la Licence de nature temporaire en cas de manquements contractuels de PRAXINOS® moyennant l'envoi d'une mise en demeure de s'exécuter par lettre recommandée avec accusé de réception ou son équivalent existant dans le pays de résidence de l'Utilisateur Final, ou son équivalent électronique, restée infructueuse pendant une durée de trente (30) jours à compter de sa réception. La mise en demeure fait référence à la présente clause. Dans tous les cas, l'Utilisateur Final pourra demander à PRAXINOS® des dommages et intérêts en réparation des préjudices subis et causés par l'inexécution des engagements contractuels.

13.3. Résiliation de la part de PRAXINOS®

Résiliation de plein droit

PRAXINOS® se réserve le droit de résilier le présent CLUF, de plein droit, sur simple notification adressée à l'Utilisateur Final en cas des manquements contractuels aux dispositions de l'article :

- 9.1 « Conditions générales d'utilisation » du présent CLUF
- 10.1 « Personnes autorisées » du présent CLUF

Ainsi qu'en cas de non-respect des conditions de licence du Logiciel Tiers Unreal® Engine
Dans tous les cas, PRAXINOS® pourra demander à l'Utilisateur Final des dommages et intérêts en réparation des préjudices subis et causés par l'inexécution des engagements contractuels.

Résiliation soumise à l'envoi d'une mise en demeure préalable

PRAXINOS® se réserve le droit de résilier une Licence en cas de manquements contractuels de l'Utilisateur Final moyennant l'envoi d'une mise en demeure de s'exécuter par lettre recommandée avec accusé de réception ou son équivalent existant dans le pays de résidence de l'Utilisateur Final, ou son équivalent électronique, restée infructueuse pendant une durée de trente (30) jours à compter de sa réception. La mise en demeure fait référence à la présente clause. Dans tous les cas, PRAXINOS® pourra demander à l'Utilisateur Final des dommages et intérêts en réparation des préjudices subis et causés par l'inexécution des engagements contractuels.

ARTICLE 14. GARANTIES

14.1. Garantie de conformité

Pour toute Licence payante, PRAXINOS® fournit Odyssey à l'Utilisateur Final sans défauts matériels et juridiques. Toutefois, il est précisé qu'Odyssey doit uniquement posséder les fonctions standards telles que décrites dans la Documentation. Le fait qu'Odyssey ne réponde pas aux exigences ou attentes particulières

de l'Utilisateur Final ne saurait constituer un défaut de conformité, à moins que ces attentes et exigences aient été portées à la connaissance de PRAXINOS® au plus tard à la conclusion du contrat de fourniture d'Odyssey.

L'Utilisateur Final agissant en qualité de consommateur ou le Titulaire de la Licence agissant en qualité de non-professionnel au sens du titre liminaire du Code de la Consommation, dispose d'un délai de deux (2) ans à compter de la fourniture d'Odyssey pour obtenir la mise en œuvre de la garantie légale de conformité en cas d'apparition d'un défaut de conformité.

Durant un délai d'un (1) an à compter de la date de fourniture, l'Utilisateur Final / le Titulaire de la Licence n'est tenu d'établir que l'existence du défaut de conformité et non la date d'apparition de celui-ci.

La garantie légale de conformité emporte obligation de fournir toutes les mises à jour nécessaires au maintien de la conformité du contenu numérique.

La garantie légale de conformité donne à l'Utilisateur Final / le Titulaire de la Licence droit à la mise en conformité d'Odyssey sans retard injustifié suivant sa demande, sans frais et sans inconvénient majeur pour lui.

L'Utilisateur Final / le Titulaire de la Licence peut obtenir une réduction du prix en conservant Odyssey ou il peut mettre fin au présent CLUF en se faisant rembourser intégralement contre renoncement à Odyssey, si :

- 1° PRAXINOS® refuse de mettre Odyssey en conformité ;
- 2° La mise en conformité d'Odyssey est retardée de manière injustifiée ;
- 3° La mise en conformité d'Odyssey ne peut intervenir sans frais imposés à l'Utilisateur Final / Titulaire de la Licence ;
- 4° La mise en conformité d'Odyssey ou du service numérique occasionne un inconvénient majeur pour l'Utilisateur Final / Titulaire de la Licence ;
- 5° La non-conformité d'Odyssey persiste en dépit de la tentative de mise en conformité de PRAXINOS® restée infructueuse.

L'Utilisateur Final / Titulaire de la Licence a également droit à une réduction du prix ou à la résiliation du CLUF lorsque le défaut de conformité est si grave qu'il justifie que la réduction du prix ou la résiliation du CLUF soit immédiate.

L'Utilisateur Final / Titulaire de la Licence n'est alors pas tenu de demander la mise en conformité d'Odyssey au préalable. Dans les cas où le défaut de conformité est mineur, l'Utilisateur Final / Titulaire de la Licence n'a droit à l'annulation du CLUF que si le contrat ne prévoit pas le paiement d'un prix.

Toute période d'indisponibilité d'Odyssey en vue de sa remise en conformité suspend la garantie qui restait à courir jusqu'à la fourniture d'Odyssey de nouveau conforme.

Les droits mentionnés ci-dessus résultent de l'application des articles L. 224-25-1 à L. 224-25-31 du Code de la consommation.

Dans le cas où PRAXINOS® fait obstacle de mauvaise foi à la mise en œuvre de la garantie légale de conformité, elle encourt une amende civile d'un montant maximal de 300 000 euros, qui peut être porté jusqu'à 10 % du chiffre d'affaires moyen annuel (article L. 242-18-1 du code de la consommation).

Cette garantie donne droit à une réduction de prix si Odyssey est conservé ou à un remboursement intégral contre renonciation à Odyssey.

PRAXINOS® n'a aucune obligation de réparation des défauts matériels et juridiques causés par :

- Un usage d'Odyssey contraire aux dispositions du présent CLUF ;
- L'utilisation d'Odyssey dans des systèmes ou conjointement à un environnement matériel et logiciel non adaptés à cette fin et non distribués par PRAXINOS® ;
- Des modifications d'Odyssey par l'Utilisateur Final, sauf si ce dernier peut prouver que le défaut n'a pas été causé par celles-ci.

Les réclamations de l'Utilisateur Final s'agissant d'une non-conformité d'Odyssey doivent être faites aux coordonnées indiquées à l'article 19 du présent CLUF dans les délais légaux applicables et dans un délai de 30 jours à compter de la découverte de la non-conformité (pour l'Utilisateur Final / le Titulaire de Licence agissant en qualité de professionnel au sens du titre liminaire du Code de la consommation). Pour ces derniers, la garantie de conformité est limitée contractuellement à un délai de deux (2) mois à compter de la fourniture d'Odyssey.

14.2. Garantie d'éviction

Sans préjudice des dispositions de l'article 16, PRAXINOS® garantit être titulaire des droits de propriété intellectuelle lui permettant de conclure le présent CLUF et que celui-ci n'est pas susceptible de porter atteinte aux droits de tiers. Il garantit de même qu'Odyssey est un programme entièrement original et qu'il n'est pas constitutif en tout ou en partie ni de contrefaçon, ni de concurrence déloyale.

A ce titre, PRAXINOS® sera tenu de dédommager l'Utilisateur Final de l'intégralité des conséquences financières de toute action en contrefaçon ou autre qui serait dirigée à son encontre à raison de l'utilisation d'Odyssey. Par conséquent, si tout ou partie d'Odyssey est reconnu constituer une contrefaçon ou une autre violation de droit de propriété intellectuelle, PRAXINOS® devra, au choix de l'Utilisateur Final, soit lui procurer un autre logiciel ayant les mêmes fonctions, dans des délais compatibles avec l'activité de l'Utilisateur Final, soit obtenir à ses frais le droit pour l'Utilisateur Final de continuer à utiliser Odyssey, ou bien rembourser l'Utilisateur Final de tout ou partie du prix perçu au titre de la Licence, nonobstant le droit de l'Utilisateur Final de demander l'indemnisation de son préjudice.

De son côté, l'Utilisateur Final s'engage à signaler immédiatement à PRAXINOS® toute contrefaçon d'Odyssey dont il aurait connaissance, PRAXINOS® étant alors libre de prendre les mesures qu'elle jugera appropriées.

ARTICLE 15. RESPONSABILITÉ

15.1. La responsabilité de PRAXINOS® ne peut être, en tout ou partie mise en cause, lorsque l'Utilisateur Final ne respecte pas, en tout ou partie, le présent CLUF ou en cas de force majeure au sens de l'article 1218 du Code civil telle qu'interprétée par la jurisprudence ou du fait du tiers présentant les caractéristiques de la force majeure.

15.2. Sauf faute lourde ou intentionnelle, PRAXINOS® ne saurait être tenu d'indemniser l'Utilisateur Final du fait des dommages immatériels. Dans tous les cas, la responsabilité de PRAXINOS® est limitée aux préjudices prévisibles au moment de la conclusion du présent CLUF.

15.3. A l'égard des Utilisateurs Finaux / Titulaire de Licence agissant en qualité de professionnels, en cas de condamnation de PRAXINOS®, il est convenu que sa responsabilité sera limitée à 2 fois le montant de redevance versée par l'Utilisateur Final (sur une base de 12 mois).

15.4. Aucune clause du présent CLUF, et en particulier cette clause n'a pour but d'exclure des responsabilités qui ne peuvent être exclues ou limitées en vertu de la loi applicable.

ARTICLE 16. LOGICIEL TIERS UNREAL® ENGINE

Odyssey comprend des composants du Logiciel Tiers Unreal® Engine. Il est précisé que PRAXINOS® est dûment autorisé à utiliser le Logiciel Tiers Unreal® Engine dans le cadre du présent CLUF ainsi qu'à le sous-licencier dans les conditions prévues à l'Annexe 1 (Contrat de sous-Licence Unreal® Engine).

En concluant le présent CLUF et en utilisant le Logiciel Tiers Unreal® Engine, l'Utilisateur Final accepte les conditions exposées dans l'Annexe 1 (contrat de sous-Licence Unreal Engine).

Les conditions du Logiciel Tiers Unreal® Engine régiront l'utilisation du Logiciel Tiers Unreal® Engine intégré à Odyssey. En cas de contradiction entre certaines dispositions du présent CLUF et de la licence du Logiciel Tiers Unreal® Engine, les conditions de la licence du Logiciel Tiers Unreal® Engine pourraient prévaloir sur le présent CLUF, à moins qu'une loi impérative l'empêche.

Pour toutes dispositions non contradictoires, il est précisé que le présent CLUF et les conditions de la licence du Logiciel Tiers Unreal® Engine se complètent.

Dans les cas où le présent CLUF prévoit des dispositions ou des conditions d'utilisation non envisagées dans la licence d'utilisation du Logiciel Tiers Unreal® Engine, le présent CLUF produira entièrement ses effets.

ARTICLE 17. DIVISIBILITÉ – MODIFICATION – INTÉGRALITÉ

17.1. La nullité ou l'inapplicabilité de l'une quelconque des stipulations du présent CLUF n'emportera pas nullité des autres stipulations qui conserveront toute leur force et leur portée.

17.2. Le présent CLUF ne pourra être modifié que par voie d'avenant signé par toutes les Parties au contrat.

17.3. Il représente l'intégralité des engagements existant entre les Parties. Il remplace et annule tout engagement oral ou écrit antérieur relatif à l'objet du présent CLUF. PRAXINOS® se conforme aux dispositions légales applicables lors du traitement des données.

ARTICLE 18. TOLÉRANCES

Il est formellement convenu que toute tolérance ou renonciation d'une des Parties, dans l'application de tout ou partie des engagements prévus au présent CLUF, quelles qu'en aient pu être la fréquence et la durée, ne saurait valoir modification du présent CLUF, ni générer un droit quelconque.

ARTICLE 19. ÉLECTION DE DOMICILE – NOTIFICATION – CONTACT

19.1. Sauf dispositions contraires prévues dans le présent CLUF, pour l'exécution du présent et pour toute procédure éventuelle qui pourrait en être la suite ou la conséquence, les parties élisent domicile aux adresses suivantes :

- Pour PRAXINOS® : 7 Avenue de Blida à METZ (57000) France
- Pour l'Utilisateur : Adresse postale utilisée au moment de la fourniture d'Odyssey (Adresse de facturation) ou à défaut, toute autre adresse postale communiquée sur demande de PRAXINOS®.

Tout changement de domicile ne sera opposable qu'à compter de la réception de sa notification par lettre recommandée avec demande d'avis de réception (ou son équivalent dans le pays de résidence de l'Utilisateur Final, ou son équivalent électronique) par l'autre partie.

19.2. Pour toute notification de nature usuelle (questions, réclamations, service d'assistance technique), les parties échangeront par voie électronique par les moyens suivants :

- Pour PRAXINOS® : via le formulaire de contact du site <https://praxinos.coop/contact> ou l'adresse électronique contact@praxinos.coop
- Pour l'Utilisateur : Adresse e-mail communiquée moment de la fourniture d'Odyssey ou à défaut, toute autre adresse e-mail communiquée sur demande de PRAXINOS®.

L'Utilisateur Final s'engage à fournir une adresse e-mail valide et à la consulter régulièrement.

ARTICLE 20. CONVENTION DE PREUVE

20.1. Les communications effectuées par le biais de courrier électronique sont des modes de communication valablement admis à titre de preuve par l'Utilisateur Final et PRAXINOS®.

20.2. Toutes les informations enregistrées dans les bases de données informatiques de PRAXINOS® ont, jusqu'à preuve du contraire, la même force probante qu'un écrit signé sur un support papier, tant en ce qui concerne leur contenu qu'en ce qui concerne la date et l'heure à laquelle ils ont été effectués et/ou reçus. Ces traces inaltérables, sûres et fiables sont gravées et conservées dans les systèmes informatiques de PRAXINOS®.

20.3. Les documents de PRAXINOS® reproduisant ces informations, ainsi que les copies ou reproductions de documents produits par PRAXINOS® ont la même force probante que l'original, jusqu'à preuve du contraire.

ARTICLE 21. LANGUE DU CONTRAT

Les Parties soumettent le présent contrat au droit français qui est rédigé en langue française. Si une version anglaise du présent contrat venait à être faite, la version française prévaudrait en cas de conflit d'interprétation.

ARTICLE 22. DROIT APPLICABLE – MÉDIATION – LITIGES

22.1. Le présent CLUF est soumis au droit français, à l'exclusion de toute autre législation dans la mesure du possible.

22.2. En vue de trouver ensemble une solution à tout litige qui surviendrait à l'occasion de la conclusion, de l'interprétation, de l'exécution et/ou de la rupture du présent CLUF, les parties tenteront d'abord de le résoudre à l'amiable.

22.3. Utilisateur Final consommateur / Titulaire de Licence non-professionnel: Si l'Utilisateur Final / Titulaire de Licence n'est pas satisfait de la réponse apportée par les équipes de PRAXINOS®, ou en cas d'absence de réponse dans un délai de trente (30) jours à compter de l'envoi de la demande, il peut, conformément à l'article L.612-1 du Code de la consommation, adresser une réclamation écrite au service de médiation auquel adhère PRAXINOS®.

A ce titre, l'Utilisateur Final / Titulaire de Licence peut saisir [la société de Médiation Professionnelle](#) :

- soit directement en ligne sur son site internet : <https://www.mediateur-consommation-smp.fr/procedure-acces-mediation/> ;

- soit contactant par courrier le Médiateur de la consommation à cette adresse : *Société de la Médiation Professionnelle, Médiation de la Consommation, 24 rue Albert de Mun, 33000 Bordeaux, France*, en précisant les coordonnées complètes de l'Utilisateur Final / Titulaire de Licence, ses informations de contact (téléphone, courriel), la nature de la demande, l'exposé et la description de son litige, ses attentes concernant l'action du médiateur et la solution envisagée, ainsi que toutes les pièces factuelles utiles à la compréhension et à l'analyse par le médiateur (incluant les copies des échanges intervenus avec PRAXINOS® attestant d'une tentative de résolution du litige) ;

- ou par courriel à l'adresse : saisine@mediateur-consommation-smp.fr

La saisine de l'entité de médiation de la consommation doit s'effectuer obligatoirement par écrit et en langue française.

La solution proposée par le médiateur de la consommation ne s'impose pas aux parties, qui restent ainsi libres à tout moment de sortir du processus de médiation.

Si le contrat de fourniture d'Odyssey a été conclu exclusivement à distance, l'Utilisateur Final / Titulaire de Licence a également la possibilité de recourir à la plateforme de règlement en ligne des litiges pour les services fournis par les entreprises de l'Union Européenne (la « Plateforme ODR »), mise à la disposition de tous les citoyens européens par la Commission européenne, en allant sur le lien suivant <http://ec.europa.eu/consumers/odr>

EN L'ABSENCE DE RÉOLUTION AMIABLE TROUVÉE ENTRE LES PARTIES, LES LITIGES SERONT SOUMIS AUX TRIBUNAUX FRANÇAIS COMPÉTENTS DANS LES CONDITIONS DE DROIT COMMUN, SAUF DISPOSITIONS IMPÉRATIVES PLUS FAVORABLES A L'UTILISATEUR FINAL / TITULAIRE DE LICENCE.

22.4. A l'égard des Utilisateurs Finaux / Titulaire de Licence agissant en qualité de professionnels, TOUTE CONTESTATION OU LITIGE RELATIF A LA FORMATION, L'INTERPRÉTATION, L'EXÉCUTION OU LA FIN DES PRÉSENTES OU EN RELATION AVEC LE PRÉSENT CLUF ET QUI N'AURAIT PU ÊTRE RÉSOLUE AMIABLEMENT DANS UN DÉLAI DE 30 JOURS SUIVANT LA NAISSANCE DE LA CONTESTATION SERA SOUMIS AUX JURIDICTIONS COMPÉTENTES DE METZ (FRANCE).

22.5. Le présent CLUF décrit certains droits. L'Utilisateur Final / le Titulaire de Licence peuvent avoir d'autres droits conférés par des lois impératives applicables dans leur pays de résidence ou d'établissement. Le présent CLUF ne modifie pas ces droits, si les lois impératives ne le permettent pas. Les éventuelles limitations et exclusions de garanties et de recours prévues dans le présent CLUF peuvent ne pas s'appliquer à l'Utilisateur Final / Titulaire de la Licence en vertu des lois impératives applicables dans leur pays de résidence ou d'établissement.

ANNEXE 1

Contrat de sous-licence Praxinos® Odyssey – Unreal® Engine

Veuillez lire attentivement le présent Contrat. Le présent contrat qui vous lie au Sous-concédant explique vos droits et obligations dans le cadre de l'utilisation du moteur Unreal® Engine.

Vous recevez une copie du moteur Unreal® Engine du Sous-concédant en tant que partie intégrante de Praxinos® Odyssey – . Le moteur Unreal® Engine est la propriété de la société Epic Games Inc. En vertu des stipulations du présent Contrat, le Sous-concédant a obtenu certains droits de vous concéder une sous-licence du moteur Unreal® Engine en tant que partie intégrante de Praxinos® Odyssey – . Vous convenez que le téléchargement, l'installation et l'exploitation du logiciel en application du présent vous obligent. Dans le cas où vous ne donneriez pas ou ne pourriez pas donner votre accord au présent Contrat, veuillez vous interdire de télécharger, d'installer et d'utiliser ledit logiciel.

Certains mots ou certaines phrases ont une signification spécifique dans le cadre du présent Contrat. Lesdits mots et lesdites phrases sont définis à l'article 11 ci-dessous.

ARTICLE 1. Concession de licence

Le Sous-concédant vous concède une licence non exclusive, non-transférable avec interdiction de sous-licence pour l'utilisation, l'affichage et l'exécution de la Technologie sous licence à des fins licites, sous réserve que vous conserviez une licence valide pour l'utilisation du logiciel Praxinos® Odyssey – (la « Licence »). Toutefois, les droits concédés par le Sous-concédant en vertu de la Licence sont soumis aux clauses du présent Contrat. Vous pouvez faire usage de la Licence uniquement sous réserve de vous conformer à l'ensemble des clauses en vigueur. En outre, vous reconnaissez que le Sous-concédant dispose de droits limités de concession de licence au titre de la Technologie sous licence, et que toute concession de licence présumée en violation desdits droits est nulle et de nul effet.

La Licence entre en vigueur à la date d'acceptation du présent Contrat ou à la date d'installation ou d'utilisation d'une quelconque partie de la Technologie sous licence. La Licence n'accorde aucun droit ni titre de propriété sur la Technologie sous licence.

Formes de Distribution autorisées

Vous vous interdisez d'utiliser la Technologie sous licence pour Distribuer un Produit autre qu'un Produit qui recourt exclusivement à la Technologie sous licence pour la production de contenu non interactif et qui est Distribué sous une forme qui ne contient pas la Technologie sous licence ou Praxinos® Odyssey – ou afin de livrer, d'avoir recours à des serveurs qui l'exécutent.

Autres restrictions

Vous vous interdisez de concéder une sous-licence de la Technologie sous licence. Y compris lorsqu'elle est intégrée à un Produit, vous vous interdisez toute activité en rapport avec la Technologie sous licence (1) qui enfreint toute loi ou tout règlement en vigueur ; ou (2) appuie votre recours ou le recours de tout tiers selon lequel la Technologie sous licence ou Unreal® Engine porte atteinte à un brevet.

ARTICLE 2. Logiciel tiers

Le code du moteur Engine inclut des éléments d'un Logiciel tiers. Dans le cas où un logiciel tiers présenterait une licence informatique distincte ou des exigences d'attribution, les clauses de la licence ou toute autre exigence d'attribution relative à des éléments du Logiciel tiers peuvent se trouver dans le répertoire d'installation de chaque version du moteur (dans le sous-dossier /Engine/Source/ThirdParty/Licenses). La conclusion du présent Contrat et l'utilisation d'un Logiciel tiers entraînent votre acceptation des clauses desdites licences. En pareil cas, les clauses du Logiciel tiers régiront votre utilisation du Logiciel tiers. En cas de contradiction, lesdites clauses prévaudront sur les clauses de la Licence pour le Logiciel tiers. Vous convenez que les propriétaires du Logiciel tiers sont les tiers bénéficiaires prévus du présent Contrat en ce qui concerne votre utilisation du logiciel tiers.

ARTICLE 3. Droit de propriété

La société Epic ou ses concédants de licence détiennent l'ensemble des droits et titres de propriété ainsi que les droits de propriété intellectuelle sur le Code du moteur Engine. Vous détenez l'ensemble des droits sur les Produits que vous développez en application de la Licence, autre que la Technologie sous licence ou l'un quelconque de ses éléments. Tous les droits accordés par le présent vous sont accordés uniquement par licence expresse et non du fait d'une vente. L'ensemble desdits droits est restreint par les clauses du présent Contrat. Aucune licence ni aucun autre droit ne sera créé en vertu du présent en raison d'une situation de fait, par préclusion ou tout autre moyen.

ARTICLE 4. Exonération, limitation de responsabilité

Au sens du présent paragraphe, « Données » désigne le Code du moteur Engine, et toutes les autres données et informations fournies ou mises à disposition directement ou indirectement par la société Epic, qui peuvent être modifiées d'une quelconque manière par le Sous-concédant. Dans la mesure maximale autorisée par la loi en vigueur, ni la société Epic ou ses filiales, ni ses concédants ou leurs filiales, ni l'un quelconque des prestataires de services de la société Epic, n'est responsable d'une quelconque manière d'une quelconque perte ou d'un quelconque dommage résultant de l'utilisation des Données ou de l'incapacité à les utiliser ou de toute autre cause dans le cadre du présent Contrat, y compris sans limitation, de la perte de clientèle, de la suspension de l'activité, de la panne ou du dysfonctionnement informatiques, ou de toute autre perte ou de tout autre préjudice de nature commerciale. En aucun cas la société Epic ou ses filiales, ni ses concédants ou leurs filiales, ni l'un quelconque des prestataires de services de la société Epic ne sera tenu responsable d'une quelconque perte de bénéfices ni ne sera tenu au paiement de dommages-intérêts indirects, accessoires, immatériels ou punitifs, ni à la réparation d'un quelconque autre préjudice en rapport avec le présent Contrat ou les Données ou en découlant, ou avec le retard, l'incapacité à utiliser les Données ou leur défaut de fonctionnement, y compris en cas de faute, d'acte délictuel (notamment la négligence), de responsabilité objective, de garantie, de responsabilité du fait du produit, d'inexécution du contrat, de violation de garantie par la société Epic ou ses filiales, ou tout autre motif, y compris dans le cas où la société Epic et ses filiales auraient été avisées du risque de tels préjudices. Les présentes limitations et exclusions de préjudices s'appliquent également dans le cas où un recours n'aboutirait pas à une juste et adéquate indemnisation.

Because some states or jurisdictions do not allow the exclusion or the limitation of liability for consequential or incidental damages, in those states or jurisdictions, the foregoing limitations of liability shall apply only to the full extent permitted by law.

ARTICLE 5. Résiliation

(a) Résiliation pour inexécution. Le Sous-concédant est en droit de vous aviser de la résiliation du présent Contrat en cas d'inexécution grave de toute clause du présent Contrat, si le dommage ne peut donner lieu à réparation, ou, dans le cas où il donnerait lieu à réparation, que vous n'y procédez pas dans un délai de (i) quatorze (14) jours suivant la notification de l'inexécution ou (ii) dans un délai réduit si le Contrat qui régit votre utilisation du logiciel Praxinos® Odyssey – stipule un délai réduit de réparation des manquements (ou l'absence de délai de réparation).

(b) Résiliation du fait d'une action en réparation pour atteinte à un brevet. Le Contrat (et pour lever toute ambiguïté, la Licence) sera résilié de manière automatique à compter de la date d'introduction d'une action en réparation du préjudice subi du fait de la violation d'un brevet par la Technologie sous licence ou Unreal® Engine ou du moment où vous soutenez toute action d'un tiers en raison de la violation d'un brevet par la Technologie sous licence ou Unreal® Engine.

(c) Survivance des clauses

Les articles 2,3, 4-6 et 8-13 demeurent en vigueur après l'expiration ou la résiliation du présent Contrat.

ARTICLE 6. Droit applicable et juridiction compétente

Vous convenez que le Contrat est considéré comme conclu et signé dans le ressort de l'État de New York, États-Unis, et que tout litige sera tranché conformément aux lois de l'État de New York et des États-Unis d'Amérique, à l'exclusion de l'ensemble des lois relatif au choix du droit. Toute action ou procédure engagée pour appliquer les clauses du présent Contrat ou pour statuer sur tout litige doit être introduite auprès d'une juridiction fédérale du ressort de Manhattan, État de New York. Vous convenez de la compétence exclusive et du lieu de situation desdites juridictions. Vous renoncez à vous prévaloir de l'incompétence de la juridiction et à tout droit à un procès par jury. La Convention relative aux contrats de vente internationale de marchandises ne s'applique pas. Toute loi ou tout règlement qui dispose que la langue d'un contrat doit être interprétée en fonction du rédacteur ne s'appliquera pas au présent Contrat.

ARTICLE 7. Avenants au présent Contrat

À tout moment et à sa discrétion, le Sous-concédant est en droit de rédiger un avenant au Contrat selon les mêmes modalités et conformément aux mêmes mécanismes de notification que ceux prévus pour les modifications effectuées en application du contrat régissant votre utilisation du logiciel Praxinos® Odyssey – et pour les modifications dudit contrat. L'acceptation d'un avenant au Contrat n'est pas obligatoire. Toutefois, l'utilisation de nouvelles Versions est subordonnée à l'acceptation obligatoire de l'avenant au Contrat. Vous reconnaissez que le téléchargement et l'utilisation de la nouvelle Version vous obligent à exécuter les obligations issues de l'avenant au Contrat. En cas de refus de l'avenant au Contrat, vous vous interdisez de télécharger ou d'utiliser la nouvelle Version mise à disposition par le Sous-concédant au moment ou à la suite de l'émission de l'avenant (cela n'entraînant pas la résiliation de la Licence au titre de la Technologie sous licence téléchargée ou obtenue par tout autre moyen auprès du Sous-concédant avant l'émission de l'avenant au Contrat). Dans le cas où vous seriez une entité juridique, l'acceptation de l'avenant au Contrat par tout employé ou mandataire par l'intermédiaire duquel vous exercez vos droits au titre du présent Contrat vous obligera. Toute Version de la Technologie sous licence mise à votre disposition par le Sous-concédant et pour laquelle tout avenant au Contrat en vigueur décrit dans l'article 7 a été accepté par vos soins, est considérée comme faisant partie de la Technologie sous licence et peut être utilisée sous licence (avec ses modifications résultant dudit avenant).

ARTICLE 8. Notifications

En application du présent Contrat, les notifications sont adressées en vertu de clauses et selon des mécanismes de notification identiques à ceux prévus dans le Contrat régissant l'utilisation de Praxinos® Odyssey – .

ARTICLE 9. Incessibilité

La cession à un tiers des droits et obligations découlant du présent Contrat est uniquement possible (a) en intégralité et non en partie ; (b) conjointement à la cession du contrat régissant l'utilisation du logiciel Praxinos® Odyssey – et de l'ensemble des droits et obligations des tiers qui en découlent ; (c) et conformément à un document écrit auquel le tiers donne son accord sans réserve. Toute cession qui est présumée porter atteinte aux stipulations de l'article 11 est nulle et de nul effet.

ARTICLE 10. Tiers bénéficiaire

La société Epic est expressément désignée comme tiers bénéficiaire prévu du paragraphe de l'article 1 intitulé « Autres restrictions » et des articles 3, 4, 5, 6 et 9. Elle est en droit d'en faire respecter les clauses.

ARTICLE 11. Définitions

Les termes dont la première lettre est en majuscule dans le présent Contrat ont la signification suivante :

« **Distribuer** » signifie fournir ou mettre par tout moyen un exemplaire à disposition ou mettre ses fonctionnalités à disposition sur un réseau.

« **Code du moteur** » désigne le code objet du moteur Unreal® Engine, y compris les Versions ultérieures (et tout code objet compilé à partir du code source du susvisé), mis à votre disposition par le Sous-concédant en application du présent Contrat.

« **La Société Epic** » désigne la filiale de la société Epic Games, Inc. qui accorde au Sous-concédant le droit de vous octroyer une licence en vertu du présent, et qui, à partir du 20 mai 2019, devient Epic Games International S.à r.l., société à responsabilité limitée de droit luxembourgeois, située à l'adresse Atrium Business Park, 33 rue du Puits Romain, L8070 Bertrange, Grand-Duché du Luxembourg, agissant par l'intermédiaire de sa succursale suisse, et dont les principaux bureaux se situent à l'adresse Platz 3, 6039 Root, Suisse.

« **Marques de commerce de la société Epic** » désigne les marques de commerce, les marques de service, les noms commerciaux et les logos en lien avec la Société Epic, les jeux de la société Epic Games et tout autre droit de propriété intellectuelle, et le moteur Unreal® Engine.

« **Technologie sous licence** » désigne le moteur Unreal® Engine, ses modifications par le Sous-concédant et uniquement tel qu'il a été incorporé au logiciel Praxinos® Odyssey – par le Sous-concédant .

« **Autre Licence** » désigne tout Contrat que vous concluez avec la société Epic ou tout autre Sous-concédant autorisé par la société Epic, autre que le présent ou tout avenant au présent en vertu duquel la licence d'utilisation du moteur Unreal® Engine, aux fins de développement d'un ou plusieurs produits, vous est accordée.

« **Autre Produit** » désigne un produit développé conformément à une Autre licence.

« **Produit** » désigne tout produit développé en application du présent et élaboré en utilisant la Technologie sous licence ou qui associe la Technologie sous licence à un autre logiciel ou un autre contenu sans égard pour la mesure dans laquelle la Technologie sous licence est utilisée.

« **Code source** » désigne la forme lisible par l'homme d'un programme informatique, y compris l'ensemble des modules qu'il contient, et tout fichier de définition d'interface associé, des scripts utilisés pour contrôler la compilation et l'installation d'un exécutable (code objet).

« **Sous-concédant** » désigne Praxinos®.

« **Logiciel tiers** » désigne des éléments de logiciel tiers intégrés au Code du moteur Engine. Afin de lever toute ambiguïté, le logiciel du répertoire suivant — /Engine/Extras/ThirdPartyNotUE/ — n'est pas un logiciel tiers au sens du présent Contrat ni n'est distribué en vertu du présent Contrat.

« **Unreal® Engine** » désigne le logiciel exclusif connu sous le nom Unreal® Engine et toute mise à jour ou amélioration apportée au programme mise à disposition par la société Epic.

« **Versión** » désigne toute version mise à jour ou améliorée de la Technologie sous licence que le Sous-concédant met à disposition.

« **Vous** », « **Votre** », « **Vos** », que la première lettre soit ou non en majuscule dans le présent Contrat, vous désigne en tant que particulier ou en tant qu'entité juridique exerçant les droits découlant du présent Contrat par votre intermédiaire. En ce qui concerne les entités juridiques, « **vous** », « **votre** », « **vos** », comprend toute entité qui contrôle, est contrôlée, ou se trouve sous contrôle commun avec vous ; « **contrôle** » désignant le pouvoir, direct ou indirect, d'orienter ou de diriger l'entité en question, par Contrat ou tout autre moyen, ou la détention d'une quantité égale ou supérieure à 50 % des parts restantes, ou la propriété effective de l'entité en question.

ARTICLE 12. Autres Licences

Vous êtes en droit de conclure tout autre Contrat de licence, y compris et sans limitation le Contrat de licence de l'utilisateur final du moteur Unreal® Engine disponible à l'adresse : <https://www.unrealengine.com/eula> Les autres Licences ne sont modifiées ni affectées d'une quelconque manière par le présent Contrat. Pour les autres produits, les clauses de votre Autre licence en vigueur régiront l'ensemble des points (y compris les droits, les notifications, les avis, les contributions, les marques de commerce, les marques de services, les noms commerciaux, les logos, les captures d'écran, et le contenu vidéo lié auxdits Autres produits), liés à votre utilisation du code, des graphismes, et du contenu dont la licence vous est concédée en vertu de ladite Autre licence, en lieu et place du présent Contrat.

Le terme « Produit » utilisé dans le document n'inclut pas les Autres Produits, et sauf disposition ci-dessus, les conditions du présent Contrat applicable aux Produits ne s'appliquent pas aux Autres Produits.

ARTICLE 13. Dispositions diverses

Le présent Contrat et tout document ou toute information mentionnée au présent Contrat constituent l'intégralité de l'accord qui vous lie au Sous-concédant relativement à l'objet du présent Contrat. Toutes les autres communications, propositions et déclarations concernant l'objet du présent Contrat sont exclues.

L'original du présent Contrat est rédigé en anglais. Toute traduction est uniquement fournie à titre de référence. Vous renoncez à tout droit que pourrait vous accorder la loi de votre pays de faire rédiger ou interpréter le présent Contrat dans la langue de tout autre pays.

Le présent Contrat mentionne certains droits accordés par la loi. La loi de votre pays peut vous accorder d'autres droits. Le présent Contrat ne modifie pas les droits que vous accorde le droit de votre pays dans le cas où le droit de votre pays ne le lui permettrait pas. Des limitations, des exclusions de garantie et des voies de recours prévues au présent peuvent ne pas s'appliquer à vous, car votre pays ne les autorise pas compte tenu de votre situation particulière. Dans le cas où certaines clauses du présent Contrat ne seraient plus applicables dans votre pays, lesdites clauses s'appliquent dans toute la mesure permise la loi en vigueur.

Tout exercice, tout manquement ou tout retard du Sous-concédant dans l'exercice de l'un quelconque de ses droits résultant du présent Contrat, de la loi ou de l'equity ne sera pas interprété comme une renonciation auxdits droits ou à tout autre droit ou toute voie de recours prévue par le Contrat, par la loi ou l'equity.

Sauf stipulation contraire du présent Contrat, dans le cas où l'une quelconque des clauses du présent Contrat serait jugée inapplicable par une juridiction compétente, ladite clause sera appliquée dans la mesure maximale autorisée, les autres stipulations contractuelles demeurant en vigueur et de plein effet. Vous convenez que le présent Contrat n'octroie de droit ou de voie de recours à nulle autre personne que les parties au présent, sauf stipulation expresse contraire.