

BATTLEBORN



gearbox



ŚRODKI OSTROŻNOŚCI - Niniejszy dysk z grą zawiera oprogramowanie przeznaczone dla systemu PlayStation®4 (PS4™) zgodnie ze specyfikacjami systemu PS4™ przeznaczonego wyłącznie dla rynku PAL. Należy uważnie przeczytać przewodnik dotyczący bezpieczeństwa dołączony do systemu PS4™, aby zapewnić prawidłowe użytkowanie i przechowywanie niniejszego dysku z grą.

OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE ZDROWIA - Zawsze należy grać w dobrze oświetlonym pomieszczeniu. Należy robić regularne 15-minutowe przerwy w czasie każdej godziny gry. W razie wystąpienia zawrotów głowy, mdłości, zmęczenia lub bólu głowy należy przerwać grę. U niektórych osób występuje wrażliwość na miganie, błyskanie lub kształty geometryczne i wzory, a także istnieje możliwość występowania u nich niewykrtej padaczki, co może objawiać się napadami padaczkowymi podczas oglądania telewizji lub grania w gry wideo. Osoby cierpiące na padaczkę powinny zasięgnąć porady lekarskiej przed rozpoczęciem grania w gry wideo, a w przypadku wystąpienia podczas gry któregoś z poniższych objawów należy zrobić to natychmiast: zmiany widzenia, skurcze mięśni, inne mimowolne ruchy, utrata świadomości, dezorientacja i/lub drgawki.

OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE ZDROWIA ZWIĄZANE Z 3D - Niektóre osoby mogą odczuwać pewne dolegliwości, np. ból i zmęczenie oczu lub nudności, oglądając nagrania wideo w formacie 3D lub grając w stereoskopowe gry 3D na telewizorach 3D. W razie doznania takiego uczucia należy natychmiast zaprzestać patrzenia w telewizor, dopóki dyskomfort nie ustanie. Ogólnie zalecamy unikanie zbyt długiego korzystania z systemu PS4™ i robienie 15-minutowych przerw w czasie każdej godziny gry. Długość i częstotliwość przerw niezbędnych podczas grania w stereoskopowe gry 3D lub oglądania filmów 3D może się jednak różnić w zależności od osoby – należy robić przerwy, które są wystarczająco długie, by ustalo uczucie dyskomfortu. Jeżeli objawy nie ustają, należy zasięgnąć porady lekarskiej. Wzrok małych dzieci (szczególnie poniżej szóstego roku życia) ciągle się rozwija. Przed pozwoleniem dziecku na oglądanie obrazów wideo w 3D lub granie w stereoskopowe gry 3D zalecamy skonsultowanie się z pediatrą lub optometrystą. Dorosli powinni dopilnować tego, by dzieci przestrzegały powyższych zaleceń.

PIRACCTWO - Użytkowanie systemu PS4™ oraz dysków z grami przeznaczonymi dla systemu PS4™ podlega umowie licencyjnej oprogramowania. W systemie PS4™ oraz na dyskach z grami przeznaczonymi dla systemu PS4™ zastosowano technologiczne mechanizmy ochronne, zapobiegające nieupoważnionemu kopiowaniu dzieł objętych prawem autorskim znajdujących się na dyskach z grami przeznaczonymi dla systemu PS4™. Nieupoważnione użycie zastrzeżonych znaków towarowych lub nieupoważnione kopiowanie dzieł objętych prawem autorskim z pominięciem tych mechanizmów lub zastosowaniem innych sposobów jest prawnie zabronione. W przypadku posiadania zabrania informacji na temat pirackich produktów lub metod stosowanych w celu pominięcia naszych zabezpieczeń technicznych, prosimy o przesłanie wiadomości e-mail pod adres anti-piracy@eu.playstation.com lub o skontaktowanie się z działem obsługi klienta pod numerem lokalnym.

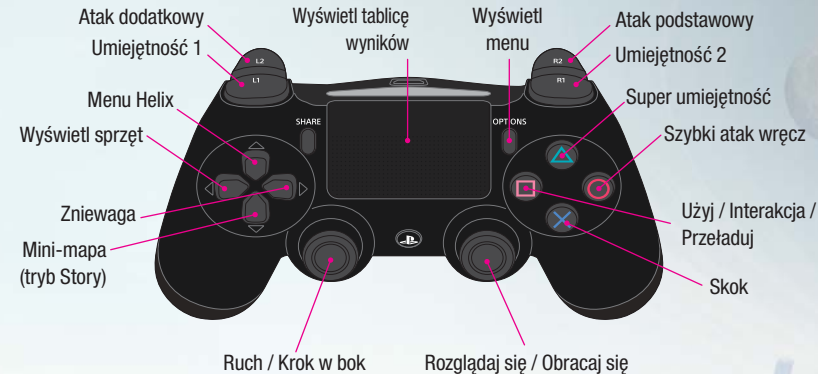
KTOŚ PSUJE CI WRAŻENIA Z ROZGRYWKI ONLINE? - Oczekujemy, że wszyscy gracze będą zachowywać się odpowiednio podczas rozgrywki online. Jednak w razie zauważenia niedopuszczalnych, niewłaściwych lub bezprawnych zachowań należy skorzystać z dostępnych w grze narzędzi umożliwiających zgłaszanie zażaleń lub poinformować nas o tym pod adresem eu.playstation.com/griefreporting

KONFIGURACJA KONTROLI RODZICIELSKIEJ - Oznaczenie na przodzie pudełka wskazuje wiek użytkownika, dla którego ten dysk z grą jest odpowiedni. Aby uniemożliwić grę dzieciom, które nie osiągnęły jeszcze tego wieku, należy skonfigurować w urządzeniu ustawienia kontroli rodzicielskiej. Informacje dotyczące klasyfikacji wiekowej oraz konfiguracji kontroli rodzicielskiej można znaleźć w skróconej instrukcji obsługi dołączonej do systemu PS4™ lub pod adresem playstation.com/parents

POMOC I OBSŁUGA - Zapraszamy do kontaktu pod adresem eu.playstation.com lub pod podanym poniżej numerem telefonu:

Polska ☎ 22 397 89 24 Opłaty za połączenie różnią się w zależności od operatora sieci stacjonarnej/komórkowej. Zanim zadzwonisz, sprawdź opłaty pobierane przez operatora.

STEROWANIE



Ruch/Krok w bok	lewy dżączek
Rozglądaj się/Obracaj się	prawy dżączek
Sprint	L3
		(poruszając się naprzód)
Skok	X
Użyj / Wejdź w interakcję / Przeładuj	□
Umiejętność 1	L1
Umiejętność 2	R1
Atak podstawowy	R2
Atak dodatkowy	L2
Super umiejętność	△
Szybki atak wręcz	○
Menu Helix	↑
Zniewaga	→
Rozwiń mini-mapę (Story) / Teleportacja (Versus)	↓
Wyświetl sprzęt	←
Wyświetl menu	OPTIONS
Wyświetl tablicę wyników	przycisk panelu dotykowego
Przytrzymaj, aby się odrodzić	△
		(Po śmierci w trybie Story)
Alarm gracza (Ping)	R3

MENU GŁÓWNE

Menu główne to centrum dowodzenia w *Battleborn*. To tu możesz wybrać tryb gry, wyświetlić grywalne postacie, sprawdzić, którzy znajomi są w sieci, i nie tylko.

VERSUS

Rozegraj starcia pięciu na pięciu z innymi graczami przez sieć i sprawdź, kto zwycięży. Wybierz VERSUS PUBLIC, aby rozegrać starcie publiczne lub VERSUS PRIVATE, aby dołączyć do znajomych w prywatnym starciu.

STORY

Rozegraj kolejne epizody, aby poznać fabułę *Battleborn*. Wybierz STORY PRIVATE, aby grać samotnie lub ze znajomymi. Wybierz STORY PUBLIC, aby zaliczać kolejne mapy z maksymalnie czterema znajomymi lub losowymi graczami z sieci.

COMMAND

To tutaj zarządzasz postaciami, sprzętem, osiągnięciami i nie tylko. Skorzystaj z opcji Gear Loadout, aby dostosować wyposażenie.

Możesz tu też sprawdzić i śledzić swoje osiągnięcia w grze.

FRIENDS

Tu sprawdzisz, którzy z twoich znajomych obecnie grają w *Battleborn*.

MATCH HISTORY

Wybierz dowolne rozegrane wcześniej starcie, aby wyświetlić ekrany podsumowania (Match Summary), doświadczenia (Experience), wyzwania (Challenges), Statystyk (Statistics) i osiągnięć (Accomplishments).

OPTIONS

Tu dostosujesz rozgrywkę (Gameplay), dźwięk (Audio), obraz (Video), poczekalnię (Lobby) i ustawienia kontrolera (Controller).

EXTRAS

Tutaj zrealizujesz SHiFT Codes od Gearbox Software i wyświetlisz informacje o zespole, który stworzył *Battleborn* (Credits).

UWAGA: Aby zrealizować SHiFT Codes, musisz się zarejestrować jako członek Gearbox Software SHiFT member albo załogować się na istniejące już konto.

ROZGRYWKA

ELEMENTY NA EKRAŃ



1. POZOSTAŁE ODRODZENIA

Sprawdź liczbę pozostałych żywotów, które możesz wykorzystać po śmierci (wyłącznie w trybie Story).

2. PUNKTY

Sprawdź liczbę zdobytych dotąd punktów (wyłącznie w trybie Story).

3. POZIOM POSTACI

Sprawdź obecny poziom postaci i patrz, jak wzrasta on wraz z kolejnymi awansami.

4. ODŁAMKI

Sprawdź liczbę obecnie posiadanych odłamków (Shards).

5. TARCZA

Stan tarczy (Shield), o ile twoja postać ją posiada. Zmniejszanie się niebieskiego paska oznacza wyczerpywanie się tarczy, ale jeśli przez dłuższy czas będziesz unikać obrażeń, pasek się zregeneruje.

6. ZDROWIE

Pozostałe zdrowie (Health). Aby odzyskać zdrowie, musisz podnosić premie zdrowia albo użyć zdolności leczenia. Zdrowie wypełnia się też po awansie i teleportacji z powrotem do bazy (teleportacji można użyć wyłącznie w trybie Versus).

7. MINI-MAPA

Używaj mini-mapy, aby sprawnie poruszać się po okolicy.

8. CELE

Wyświetl obecne cele (tylko w trybie Story).

9. IKONA HELIX

Kiedy pojawi się ikona helix, naciśnij **↑**, aby natychmiast przejść do menu umiejętności helix i wybrać modyfikację (Augment), którą chcesz aktywować.

10. UMIEJĘTNOŚCI

Wyświetl umiejętności postaci, a także liczbę sekund potrzebną do regeneracji użytej umiejętności.

11. WYPOSAŻENIE

Wybrane wyposażenie można wyświetlić i aktywować, wydając odłamki.

12. PASEK ZASOBÓW

Śledź ilość amunicji dla każdej broni oraz ilość many, której potrzebujesz do rzucania zaklęć i aktywowania umiejętności..

PODSTAWY WALKI

UMIEJĘTNOŚCI

Każda postać ma cztery umiejętności (Skills), w tym super umiejętność (Ultimate Skill) i umiejętność pasywną (passive skill). Dostępne umiejętności znajdziesz w prawym dolnym rogu ekranu.

Po użyciu umiejętności muszą się zregenerować, zanim użyjesz ich ponownie. Liczba sekund pozostałych do regeneracji umiejętności wyświetlona jest w prawym dolnym rogu ekranu.

ODNAJDYWANIE DROGI

Użyj mini-mapy, aby przejść do kolejnego celu. Obecne cele są także wyświetlone po prawej stronie ekranu.

Jeśli się zgubisz, naciśnij **↓**, aby szybko rozwinąć mini-mapę i dowiedzieć się więcej o obecnym położeniu (zobaczysz znacznie większy obszar niż na zwykłej mini-mapie).

ELEMENTY DO ZEBRANIA

W trakcie misji zbaczaj z wytyczonego szlaku, aby znaleźć skupiska odłamków i skrzynie z nagrodami. Znajdziesz w nich odłamki, kredyty, supertarcze i nie tylko.

WYKORZYSTYWANIE OTOCZENIA

W trakcie walki możesz wykorzystać otoczenie do swoich celów. Jednym z najlepszych sposobów jest aktywacja holograficznych systemów obronnych, takich jak wieżyczki czy drony. Jeśli zobaczysz taki obiekt, podejdź bliżej i naciśnij **Ⓜ**, a następnie wybierz, którego dostępnego drona chcesz aktywować (przykładowo). W zależności od tego, jak mocno obrywasz na polu bitwy, możesz wybrać coś leczącego, a nie atakującego. Każda aktywność kosztuje pewną liczbę odłamków.

AWANSOWANIE

System helix jest na tyle szybki, że możesz w pełni rozwinąć swoją postać (osiągnąć poziom 10) w ciągu jednego starcia.

W trakcie likwidowania wrogów na ekranie zauważysz powiadomienie o awansie. Awansowanie otwiera poziom twojej tarczy i zdrowia. Otrzymujesz też nową modyfikację, którą możesz aktywować w heliksie. Modyfikacje wzmacniają umiejętności twojej postaci w trakcie starcia.

Modyfikacja jest dostępna, kiedy na dole ekranu pojawia się ikona helix. Przytrzymaj **↑**, aby otworzyć menu helix. Zobaczysz podwójny helix z dwoma potencjalnymi ulepszeniami danej umiejętności. Naciśnij **L2**, aby aktywować lewy helix albo **R2**, aby aktywować prawy helix. Wybieraj szybko – akcja na polu bitwy nie zostanie przerwana!

DODATKOWE ŻYCIA

Każdemu zdarza się umrzeć. Dodatkowe życia pozwalają ci się odrodzić na mapie i kontynuować postępy, bez konieczności rozpoczynania gry na mapie od nowa. Wszelkie obrażenia zadane wrogom i zaliczone cele pozostają aktywne, a więc po prostu kontynuujesz w miejscu śmierci.

Liczba dodatkowych żywotów jest wyświetlona na górze ekranu. Kiedy ci się skończą i zginiesz po raz kolejny, oznaczać to będzie porażkę w misji – stracisz całe doświadczenie (XP) i odłamki, które udało ci się zebrać w jej trakcie. Wróć na mapę z menu głównego, gdy już się przygotujesz do kolejnego starcia!

MENU GRY

W każdym momencie gry możesz nacisnąć przycisk **OPTIONS**, aby otworzyć menu gry. Tutaj możesz dostosować ustawienia, przejrzeć układ kontrolera, opuścić grę albo rozpocząć głosowanie w celu poddania się (kiedy grasz z innymi).

PODSUMOWANIE STARCIA

Kiedy zakończysz starcie (albo przegrasz), zobaczysz ekran wyników z dokładnymi informacjami o twojej grze. Znajdziesz tam ostateczny wynik (Final Score), czas starcia (Match Time), zaliczone wyzwania (Challenges), statystyki (Statistics) i osiągnięcia w grze (Accomplishments).

DLA KAŻDEGO RODZAJU KOZAKA

W *Battleborn* pojawia się 25 grywalnych kozaków, a każdy z nich posiada swój własny styl walki. Najlepszym miejscem, aby sprawdzić wszystkie postacie jest menu Command. Wybierz COMMAND w menu głównym, aby rozpocząć.

CHARACTER RANKS

Każda postać w *Battleborn* może na stałe zwiększyć swoją rangę (Character Rank). Odblokowuje to dodatkowe modyfikacje, zwane mutacjami (Mutations), których w sumie jest pięć. Dzięki nim znajdziesz nowe sposoby na przetrwanie i zadawanie obrażeń na polu bitwy. Poza starciami, możesz wyświetlić modyfikacje helix i mutacje każdej postaci – skorzystaj z menu Command (COMMAND > BATTLEBORN).

HELIX

Przejdź do menu helix postaci, aby sprawdzić, jakie modyfikacje są dostępne w trakcie jej awansowania w ciągu misji. Pomoże ci to z wyprzedzeniem zaplanować strategię.

TAUNTS

Jednym z najzabawniejszych sposobów na zdenerwowanie wrogów są zniewagi (Taunts). Każda postać w *Battleborn* posiada własny, niepowtarzalny zestaw zniewag, które odblokowujesz wraz z awansowaniem postaci i zaliczaniem wyzwań. Tutaj sprawdzisz posiadane zniewagi. Gdy dostępne są nowe zniewagi, możesz także sprawdzić je tutaj i dowiedzieć się więcej na temat osobowości danej postaci.

SKINS

Zadaj szky na polu bitwy. Sprawdź skórki (Skins) swojej postaci i wybierz, którą ma założyć. Wraz z awansem postaci i otwieraniem pakietów łupów (Loot Packs), odblokujesz kolejne skórki.

COMMAND RANKS

Twoja ranga dowodzenia (Command Rank) pozwala ci śledzić postępy we wszystkich trybach *Battleborn*, niezależnie od tego, którymi postaciami grasz. Awansować będziesz po prostu grając w grę.

GRA WSPÓLNA

Gra w *Battleborn* z innymi graczami pozwala ci skorzystać z mocy danej wyłącznie drużynom. Stwórzcie idealny zespół, posiadający zabójcze umiejętności i dysponujący brutalną siłą. Następnie sprawdźcie się w starciach sieciowych.

Rozegraj fabułę z innymi, dzięki opcji Story Public albo rywalizuj w starciach pięciu na pięciu w Versus Public. Możesz też wybrać Versus Private i rozegrać prywatne starcie pięciu na pięciu ze znajomymi przez sieć.

VERSUS PUBLIC

Versus Public to odpowiedni wybór dla tych, którzy chcą rozegrać starcia dla wielu osób w trybie rywalizacji. Stworzysz drużynę z pięcioma innymi graczami i stoczysz ekscytujące pojedynki pięciu na pięciu. Możesz też zaprosić znajomych do swojej drużyny. Dostępne są trzy tryby rywalizacji dla wielu osób.

INCURSION

Musicie zniszczyć strażnika wroga, jednocześnie broniąc własnego strażnika. Wygrywa drużyna, która zniszczy strażników obu pozostałych drużyn albo w momencie upłynięcia czasu posiadać będzie strażnika z najwyższym poziomem zdrowia.

CAPTURE

Przejmujecie zbieraczy energii i bronicie ich przed wrogiem. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zgarnie 1000 punktów albo która będzie posiadała najwięcej punktów w momencie upłynięcia czasu.

MELTDOWN

Musicie przeprowadzić swoich sługusów do kruszarki. Za każdego sługusa, który dotrze do kruszarki, otrzymujecie punkty. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza zdobędzie 500 punktów albo ta, która w momencie upłynięcia czasu będzie posiadała najwyższą liczbę punktów.

WSPARCIE WYDAWCY

Odwiedź [HTTP://SUPPORT.2K.COM](http://support.2k.com), aby uzyskać pomoc i wsparcie dla *Battleborn*, w tym rozwiązania najczęściej występujących komunikatów o błędach, informacje o kontaktach my2K czy instrukcje zmiany profilu my2K.

DANE KONTAKTOWE CENTRUM OBSŁUGI KLIENTA W POLSCE

Centrum Obsługi Klienta, Cenega S.A., ul. Krakowiaków 50, 02-255 Warszawa.

Telefon: (22) 574 2 574 (od pon. do pt, w godz. 10-16). E-mail: serwis@cenega.com

GEARBOX SOFTWARE IS:

David Agabin
Sean Ahern
Awais Ahmed
Kent Alfred
Daniel Algood
Andrew Alvarez
John Anderson
Robert Anderson
John Antal
Aaron Apgar
Bjarni Arnason
James Ash-Houchen
Erik Avalos
David Avery
Stephen Bahl
Ghent Bailey
Andrew Bair
Ray Barham
Jimmy Barnett
Chuck Bartholomew
Tris Baybayan
Kyle Beasley
Brian Bekich
Matthew Berner
Curt Binder
Christopher Black
Logan Blackburn
Scott Bowers
Troy Bowman
Jazcek Braden
Chris Brock
Jeffrey Broome
Jason Brown

John Brown
Brian Burleson
Paul Burt
Ruben Cabrera
Wade Callender
Mike Carlson
Manny Carrasquillo
Sean Cavanaugh
Matthew Charles
Andrew Cheney
Robert Chew
Christine Choate
Amanda Christensen
Jacob Christopher
Jennifer Chung
Jonathan Cohen
Stephen Cole
Chaz Colvin
Josh Cook
Jeremy Cooke
Brian Cozzens
Peter Dannenberg
Max Davenport
Trey Davenport
Josh Davidson
Dustin Davis
Ian Davis
Michael Davis
Patrick Deupree
Erik Doescher
Kevin Duc
James Dwyer
Dave Eaton
Fredric Echols
David Eddings
Derek Esconbras
Don Eubanks
Travis Everett

Robert Faison
Jonathan Fawcett
Christopher Faylor
Patrick Fenn
Manuel Fernandez
Ryan Fields
David Fisk
Adam Fitzgerald
Zach Ford
Jasper Foreman
Mark Forsyth
Brent Friedman
Brad Gaffney
Michelle Garza
Benjamin Gettleman
Steven Gibson
Evan Gill
Jim Gilligan
Maarten Goldstein
Pat Guarino
Chris Guthery
Dia Hadley
Ell Hamilton
Jackson Hardesty
Craig Harrison
Seth Hawkins
Michael Hayes
Philip Hebert
Jonathan Hemingway
Jonathan Hernandez
Daniel Hilburn
Tiffany Hillary
Andrew Hoffman
Alex Hollis
Brent Hollon
Danny Homan
Comb Hua
Jimmie Jackson

Brad Jacobs
Josh Jeffcoat
Skyler Jermyrn
Richard Jessup
Dan Johnson
Neil Johnson
Steven Jones
Jason Kang
Grant Kao
Nick Kaun
Scott Kester
Damian Kim
Seung Kim
Kyle King
Daniel Kinnear
Charles Kostick
Michael Krivacek
Sherrie Lacy
Brian Lam-Bentley
James Lee
Jesse Lemons
Ed Lev Guerra
Aaron Linde
Matthew Link
James Lopez
Ashley Lyons
Jeff MacFee
Andrew Maier
Nate Mallory
Brian Martel
Andrew Martz
Adam May
David May
Brian McKee
Curry McKnight
Casey McLaughlin
Brian McNett
Mike McVay

Ricky Meisner
Seneca Menard
Kevin Messenhimer
Ryan Metcalf
Drew Mobley
Sarah Moore
Mikhail Mukin
John Mulkey
Jack Myers
Aaron Nations
Jason Neal
Christopher Neeley
Paul Nettle
Michael Neumann
Lilith Newman
Tu Nguyen
Anthony Nicholson
Stephen Northcut
Joshua Olson
Jason Orsatti
Nate Overman
Kelly Padgett
Shane Paluski
Kevin Penrod
Ben Perkins
Julian Peterson
Mark Petty
Hung Pham
Christopher Pickett
Randy Pitchford
Rick Porter
Kevin Powell
Paul Presley
Amy Price
Kelsey Rademaker
Sean Reardon
Josh Rearick
Jason Reiss

Ashley Rochelle
Kelly Romeo
Sarah Rosa
Michael Roth
Paul Sage
James Sanders
Robert Santiago
Jett Sarrett
Alok Sawant
Keith Schuler
Chase Sensky
Michael Sewell
Darron Shaffer
Carl Shedd
Samantha Shepard
Lloyd Sherman
Jason Shields
Ryan Showalter
Michael Shultz
Jimmy Sieben
Bradley Sierzega
Gabe Simon
Jeffrey Skal
Nathan Smith
Ryan Smith
Jasen Sparacino
Erica Stead
Steven Strobel
Brenden Tennant
Aaron Thibault
Brian Thomas
Justin Thomas
Graeme Timmins
Caitlyn Trout
Kyle Umbenhower
Gregory Vanderpool
Daniel Vanlacy
Randy Varnell

Raison Varner
Scott Velasquez
Kelley Vest
Rachel Wagner
Tyler Walker
Mike Wardwell
Michael Weber
Tim Welch
Tommy Westerman
Joshua White
Kathryn Williams
Stacie Williams
Nicholas Wilson
Lorin Wood
Hunter Wright
Tim Wu
David Ziman

2K

Published by 2K. 2K is a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

President

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismaier

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, Product Development

John Chowanec

Director of Product Development

Melissa Miller

Producer

Chris Thomas

Associate Producers

Meghan Lee
John Sweeney

Additional Production Support

Mark Montuya
Doug MacLeod

Production Assistants

Ross Marabella
Nick Syrovatka
Ben Holschuh

Digital Release Manager

Tom Drake

Digital Release Assistant

Myles Murphy

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development

Josh Atkins

Design Director

Jonathan Pelling
Joe Quadara

Art Director

Robert Clarke

Media Producer

Mike Read

Associate Media Producer

Scott James

Developer Support Team – Cinematic Leads

Jarrette Torcedo
Leslie Harwood

Developer Support Team – Visual Effects Lead

Stephen Babb

Developer Support Team – Animation Lead

PJ Leffelman

Developer Support Team – Modeling Lead

Peter Turner

Director, Creative Production

Jack Scalici

Sr. Manager, Creative Production

Josh Orellana

Creative Production Coordinator

William Gale

Creative Production Assistants

Cathy Neeley
Megan Rohr

Director of Research and Planning

Mike Salmon

Sr. Market Researcher

David Rees

User Testing Assistant

Jonathan Bonillas

2K CORE TECH

VP, Technology

Naty Hoffman

Director of Technology

Mark James

Sr. Online Architect

Louis Ewens

Software Engineer

Jack Liu

2K MARKETING

SVP, Marketing

Sarah Anderson

VP, Marketing

Matt Gorman

VP, International Marketing

Matthias Wehner

Director of Marketing, North America

Kelly Miller

Director, Marketing

Josh Goldberg

Product Manager

Ashley St. Germain

VP of Communications, The Americas

Ryan Jones

Sr. Communications Manager

Scott Pytlik
Jessica Lewinstein

Community and Social Media Manager

Catherine Lukianov

Sr. Manager, Community Content

Darren Gladstone

Content Designer

Adrienne Pugh

Community Associate

Marion Dreo

Creative Director, Marketing

Gabe Abarcar

Sr. Director, Marketing Production

Jackie Truong

Associate Marketing Production Manager

Ham Nguyen

Marketing Production Assistant

Nelson Chao

Sr. Graphic Designer

Christopher Maas

Project Manager

Heidi Oas

Video Production Manager

Kenny Crosbie

Video Editor & Motion Graphics Designers

Michael Regelean
Eric Neff

Video Editor

Peter Koeppen

Associate Video Editors

Doug Tyler
Nick Pylvanainen

Web Director

Nate Schaumberg

Sr. Web Designer

Keith Echevarria

Web Developers

Alex Beuscher
Gryphon Myers

Web Producer

Tiffany Nelson

Channel Marketing Managers

Anna Nguyen
Marc McCurdy

Digital Marketing Coordinator

Kelsie Lahti

Sr. Director of Events

Lesley Zinn Abarcar

Events Manager

David Iskra

Director, Customer Service

Ima Somers

Customer Service Manager

David Eggers

Knowledge Base Coordinator

Mike Thompson

Customer Service**Coordinator**

Jamie Neves

Customer Service**Associate Lead**

Crystal Pittman

Senior Customer Service**Associates**

Alicia Nielsen

Patrick Moss

Sean Barker

Director, Partnerships**& Licensing**

Jessica Hopp

Partnerships &**Licensing Manager**

Ryan Ayalde

Partner Marketing**Coordinator**

Ashley Landry

Marketing Assistant

Kenya Sancristobal

2K OPERATIONS**SVP, Senior Counsel**

Peter Welch

Counsels

Justyn Sanderford

Aaron Epstein

VP, Publishing Operations

Steve Lux

Director of Label Operations

Rachel DiPaola

Partner Marketing Manager

Dawn Earp

International**Project Manager**

Ben Kvalo

Director of Operations

Dorian Rehfield

Licensing &**Operations Specialist**

Xenia Mul

Project Manager, Core Tech

Peter Driscoll

Operations Coordinator

Aaron Hiscox

2K IT**Sr. Director, 2K IT**

Rob Roudebush

IT Manager

Bob Jones

Sr. Network Manager

Russell Mains

Systems Engineers

Jon Heysek

Lee Ryan

Systems Administrators

Fernando Ramirez

Tareq Abbassi

Scott Alexander

Davis Krieghoff

IT Analyst

Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE**Senior VP of Quality****Assurance and Submissions**

Alex Plachowski

Quality Assurance Test**Manager (Projects)**

Eric Zala

Quality Assurance Test**Manager (Support Team)**

Scott Sanford

Lead (Projects)

Stephen "Yoshi" Florida

Lead (Support Team)

Chris Adams

Nathan Bell

Associate Leads**(Projects)**

Jeffrey Schrader

Phylicia Fletcher

Associate Leads**(Support Team)**

Alexander Coffin

Ruben Gonzalez

Jordan Wineinger

Senior Testers (Projects)

David Benedict

Jonathan Williams

Phil Lui

Raynard Moreno

Senior Testers**(Support Team)**

Andrew Garrett

Ashley Carey

Bar Peretz

Josh Collins

Kristine Romine

Michelle Paredes

Nicole Millette

Robert Klempler

Zack Gartner

Quality Assurance Team

Adam Junior

Ahmad Shahin

Alexis White

Alma Hernandez

Amanda Bassett

Andrew Romine

Anthony Zaragoza

Austin Day

Brian Castro

Bryce Fernandez

Cameron Fielder

Carter Davis

Cassandra Del Hoyo

Charlene Artuz

Charles Maidman

Chris Johnson

Christopher Elscoe

Cody Roemen

Dan Im

Daniel Smyth

David Eastwood

David Jackson

Deion Cyriacks

Drew de Los Santos

Eddie Bancud

Eduardo Luna

Gabriela-Diane Ronquillo

Greg Jefferson

Hugo Dominguez

Jae Maidman

Joel Apostol

Jordan Leano

Joshua Manes

Justin Handley

Justin Ward

Keith Rische

Kent Mewborne

Kyle Bellas

Kyle Marton

Max Ehrlich

Max Rohrer

Melanie Heuberg

Michael Bond

Michael Todd

Miguel Garcia

Nathan Craig

Osvaldo Carrillo-Ureno

Patrick Moss

Richard Chatterton

Rob Williams

Sampson Brier

Seth Kent

Spencer Hansen

Steven Barling

TJ Sedgwick

Thomas Sammons

Tiffany Chung

Tim Smith

Tom Quy

Tylan Brock

Tyler Redmann

Vance Lucido

Vanessa Derhousoff

Will Poloski

**2K INTERNATIONAL
QUALITY ASSURANCE****Localisation QA Manager**

José Miñana

Mastering Engineer

Wayne Boyce

Mastering Technician

Alan Vincent

Localisation QA Senior Lead

Oscar Pereira

Localisation QA Leads

Elmar Schubert

Florian Genthon

Jose Olivares

Associate Localisation**QA Lead**

Cristina La Mura

Senior Localisation QA Technicians

Alba Loureiro
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Jihye Kim
Johanna Cohen
Pierre Tissot
Sergio Accettura

Localisation QA Technicians

Carlos Muñoz Díaz
Christiane Molin
David Swan
Dimitri Gerard
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Rüdiger Kolb
Samuel Franca
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Timothy Cooper
Yury Fesechka

2K EAST

QA Director

Zhang Xi Kun

QA Managers

Du Jing
Steve Manners

Project Leads

Shigekazu Tsuuchi
Wu Xiao Bin

Lead QA Testers

Chu Jin Dan
Zhu Jian

Senior QA Testers

Bai Gui Long
Cho Hyunmin
Kan Liang
Qin Qi
Zhang Rui Bin

QA Testers

Bai Xue
Hu Die
Hu Meng Meng
Hu Yun Xin
Jin Xiong Jie
Li Tong
Liu Ya Qin
Luo Tao
Luo Ting
Ning Xu
Tan Liu Yang
Tang Shu
Wan Yue
Zhang Biao
Zhang Wei

Junior QA Testers

Chen XueMei
Guo Zhen Yi
Lan Shi Bo
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Liu Qi
Ma Li
Mao Ling Jie
Ren Ke Yi
Song Shi Xue
Tang Dan Ru
Wang Ce
Wei Han Yu
Wu Di
Xiao Yi
Yan Yan
Yang Yu Fan
Yu Feng
Zhang Le
Zhang Yi
Zhao Yu
Zhou Qian Yu
Zou Zhuo Ke

IT Engineers

Hu Xiang
Zhao Hong Wei

Special Thanks

Alexandria Belk
Cameron Steed
Candice Javellonar
Chris Jones
David Barksdale
Joe Bettis
Juan Corral
Kris Jolly
Leslie Cullum

Louis Napolitano
Rachel McGrew
Todd Ingram

2K INTERNATIONAL

General Manager

Neil Ralley

Senior International Product Manager

David Halse

International Product Manager

John Aikins

International PR Manager

Richie Churchill
Roisin Doyle

International Community and Social Managers

Mitko Lambov
Ibrahim Bhatti

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer

Jean-Sébastien Ferrey

Head of Creative Services and Localization

Nathalie Mathews

Localization Project Managers

Emma Lepeut
Kris Jolly
Naomi Burgess

External Localization Teams

La Marque Rose
Effective Media GmbH
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Claude Esmein
Xavier Kemmlen
Softclub

Localization tools and support
provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique
Alan Moore
Aaron Cooper
Belinda Crowe
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Charley Grafton-Chuck
Caroline Rajcom
Chris Jennings
Chris White
Dan Cooke
Daniel Hill
Dennis de Bruin
Devon Stanton
Diana Freitag
Francois Bouvard
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
Lieke Mandemakers
Maria Martinez

Roger Langford
Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Tim Smith
Warner Guinée
Zaida Gómez

Design Team

Tom Baker
James Quinlan

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Nisha Verma
Phil Anderton
Richard Kelly

2K ASIA TEAM

Asia Sr. Publishing Director
Jason Wong

Asia Sr. Marketing Manager
Diana Tan

Asia Sr. Brand Manager
Tracy Chua

Asia Marketing Manager
Daniel Tan

Product Executives
Rohan Ishwarlal
Sharon Lim

China Senior Brand Manager
Jason Dou

Japan Marketing Manager

Maho Sawashima

Korea Marketing Manager

Dina Chung

Localization Manager

Yosuke Yano

Localization Coordinator

Pierre Gujjarro

Localization Assistant

Yusaku Minamisawa

Take-Two Asia Operations

Eileen Chong

Veronica Khuan

Chermine Tan

Takako Davis

Ryoko Hayashi

Take-Two Asia

Business Development

Erik Ford

Syn Chua

Ellen Hsu

Kelvin Ahn

Paul Adachi

Fumiko Okura

Hidekatsu Tani

Fred Johnson

Julius Chen

Ken Tilakaratna

Albert Hoolsema

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick

Karl Slatoff

Lainie Goldstein

Dan Emerson

Jordan Katz

David Cox

Steve Glickstein

Take-Two Sales Team

Take-Two Digital Sales Team

Take-Two Channel Marketing

Team

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

Greg Gibson

Take-Two Legal Team

Ashish Popli

Chris McCown

David Boutry

Juan Chavez

Rajesh Joseph

Gaurav Singh

Barry Charleton

Mehmet Turan

Jon Titus

Gail Hamrick

Tony MacNeill

Chris Bigelow

Brooke Grabrian

Katie Nelson

Chris Burton

Christina Vu

Betsy Ross

Pete Anderson

Oliver Hall

Nicholas Bublitz

Nicole Hillenbrand

Danielle Williams

Maria Zamanigo

Nicholas Crowley

Gwendoline Olivier

Ariel Owens-Barham

AGENCIES

Access Communications

BOND

Freddie Georges Production

Group

g-NET

Kathy Lee-Fung

MODCo Media

OGRANICZONA GWARANCJA I UMOWA LICENCYJNA

Niniejsza ograniczona gwarancja i umowa licencyjna ("Umowa") może podlegać okresowej aktualizacji. Aktualna wersja jest dostępna na stronie internetowej www.taketwogames.com/usa ("Stronie"). Korzystanie z Programu po zamieszczeniu wersji Umowy oznacza zaakceptowanie jego warunków.

"PROGRAM" OZNACZA CAŁE OPROGRAMOWANIE, DOŁĄCZONE DO TEJ UMOWY, A TAKŻE INSTRUKCJE, OPAKOWANIE ORAZ INNE PLIKI, MATERIAŁY ELEKTRONICZNE LUB UMIESZCZONE W SIECI, DOKUMENTACJA ORAZ KAŻDĄ I WSZYSTKIE KOPIE PROGRAMU I ZWIĄZANYCH Z NIM MATERIAŁÓW. TEN PROGRAM NIE JEST SPRZEDAWANY, LEŻY LICENCJONOWANY. OTWARCIE, POBRANIE, ZAINSTALOWANIE, KOPIOWANIE LUB KORZYSTANIE Z PROGRAMU ORAZ WSZYSTKIE MATERIAŁY DOŁĄCZONE DO NIEGO W JAKIKOLWIEK SPOŚÓB OZNACZA, ŻE UŻYTKOWNIK ZGADZA SIĘ PRZESTRZEGANIE NINIEJSZEJ UMOWY Z FIRMĄ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. Z SIEDZIBĄ W STANACH ZJEDNOCZONYCH ("LICENCJODAWCA") ORAZ PRZESTRZEGANIE POLITYKI PRYWATNOŚCI, OPUBLIKOWANEJ POD ADRESEM www.take2games.com/privacy I WARUNKÓW ŚWIADCZENIA USŁUGI, OPUBLIKOWANYCH POD ADRESEM www.take2games.com/legal.

PRZECZYTAJ NINIEJSZĄ UMOWĘ BARDZO UWAGAŃNIE. W RAZIE NIETYRZEGANIENIA ZGODY NA PRZESTRZEGANIE WARUNKÓW NINIEJSZEJ UMOWY ZABRANIA SIĘ OTWIERANIA, POBIERANIA, INSTALOWANIA, KOPIOWANIA ORAZ UŻYWANIA TEGO PROGRAMU.

LICENCJA

Zgodnie z warunkami i zasadami określonymi w niniejszej Umowie, Licencjodawca udziela użytkownikowi niewyłącznego, niezbywalnego, ograniczonego i podlegającego cofnięciu prawa i licencji na użytkowanie jednego egzemplarza Programu do gry dla celów prywatnych, niekomercyjnych, na pojedynczej platformie do gier (np. komputerze, urządzeniu mobilnym lub konsoli do gier), chyba że w dokumentacji Programu zostanie to określone inaczej. Prawa nabyte przez użytkownika są zależne od przestąpienia tej Umowy. Licencja wynikająca z tej Umowy obowiązuje od dnia zainstalowania lub użycia w inny sposób Programu, a kończy się z chwilą usunięcia Programu lub wygaśnięcia Umowy (szczegóły poniżej). Użytkownikowi zostaje udzielona licencja na Program, nie jest on mu sprzedawany. Niniejszym Użytkownik potwierdza, że nie otrzymuje żadnych tytułów ani praw własności do tego Programu, a Umowy nie powinno się interpretować jako sprzedaż jakiegokolwiek praw do Programu.

Licencjodawca zachowuje wszystkie prawa i tytuły prawne odnoszące się do Programu, obejmujące, lecz nie ograniczające się do wszystkich praw autorskich, znaków towarowych, tajemnic handlowych, nazw handlowych, praw własności, patentów, tytułów kodu komputerowego, efektów audiovizualnych, motywów postaci, wątków, wątków, dialogów, miejsc, obrazów, efektów dźwiękowych, utworów muzycznych i autorskich praw osobistych. Program jest chroniony przez prawo autorskie i handlowe Stanów Zjednoczonych oraz inne mające zastosowania prawa porównania ogólnowiatłowe. Programu nie można kopiować, powielać, rozpowszechniać na żadnym nośniku, w całości lub części, bez uzyskania wcześniej pisemnej zgody Licencjodawcy. Każda osoba, która będzie kopiować, powielać, rozpowszechniać całość lub część tego Programu w jakikolwiek sposób i na jakimkolwiek nośniku, będzie winna rozmyślnego pogwałcenia praw autorskich i może podlegać sankcjom cywilnym lub karnym w USA lub w naszym kraju. Informuje się, że ustawowe kary za każde pogwałcenie praw autorskich w USA wynoszą do 150 000 USD. Program zawiera określone licencjonowane materiały i licencjodawcy mogą dochodzić własnych praw w przypadku jakiegokolwiek pogwałcenia tej Umowy. Wszelkie prawa, które w niniejszej Umowie nie zostały nadane w wyraźny sposób, są zastrzeżone przez Licencjodawcę, ewentualnie jego licencjodawców.

WARUNKI LICENCJI

Użytkownik zgadza się, że nie będzie:

wykorzystywać Programu do celów komercyjnych;

rozpowszechniać, dilerzować, udzielać licencji, sprzedawać, wypożyczać, wymieniać na jakikolwiek walutę lub w inny sposób przenosić lub przydzielać Programu lub jego kopii, w tym, ale nie tylko: wymieniać na wirtualne towary lub wirtualną walutę (definicja poniżej) bez otrzymania wcześniej wyrażonej, pisemnej zgody Licencjodawcy lub o ile nie jest to zaznaczone w niniejszej Umowie;

tworzyć kopii Programu lub jego części (innych niż tu wymienione);

udostępniać kopii Programu w sieci do pobrania przez wielu użytkowników;

z wyjątkiem przypadków wyznaczonych przez Program lub tę Umowę, używać lub instalować Programu (lub udzielać na to zgody innym osobom) w sieci, do użytku online lub na więcej niż jednym komputerze lub jednostce przeznaczanej do grania w tym samym czasie;

kopiować Programu na dysk twardy lub inne urządzenia pamięci masowej w celu ominięcia wymogu uruchomienia Programu z załączonego dysku CD lub DVD (ograniczenie to nie dotyczy kopii całości lub części Programu wykonanych przez Program w czasie instalacji w celu usprawnienia jego działania);

używać lub kopiować Programu w centrach gier komputerowych lub jakimkolwiek innym miejscu o określonej lokalizacji, chyba że Licencjodawca zgodzi się podpisać osobną umowę licencyjną określającą wykorzystanie Programu w konkretnej lokalizacji, która będzie uprawniać do użycia Programu w celach komercyjnych;

odtworzać kodu źródłowego, dekompiłować, deasemblować, tworzyć prac pochodnych lub w inny sposób modyfikować Programu w całości lub w części;

usuwać lub modyfikować informacji o prawach własności, znaków lub etykiet zawartych na lub w Programie;

ogranaczać lub przeszkadzać innym użytkownikom w użytkowaniu i korzystaniu z jakiegokolwiek funkcji sieciowych Programu;

oszukiwać i wykorzystywać nieautoryzowanych robotów, spiderów lub jakiegokolwiek innych programów, w związku z funkcjami sieciowymi Programu;

naruszać jakiegokolwiek warunków, postanowień, licencji lub kodeksów zachowań w związku z funkcjami sieciowymi Programu; oraz

transportować, eksportować lub reeksportować (bezpośrednio lub pośrednio) do jakiegokolwiek kraju, do którego wysyłanie takiego Programu jest zakazane przez prawo eksportowe USA lub towarzyszące mu regulacje prawne i sankcje ekonomiczne USA, lub w inny sposób dokonywać naruszenia tego typu praw lub regulacji kraju, w którym Program został zakupiony. Wspomniane prawa mogą podlegać okresowym zmianom.

DOSTĘP DO SPECJALNYCH FUNKCJI ORAZ/ LUB USŁUG, WŁĄCZNIEM Z KOPIAMI CYFROWYMI: W celu aktywacji Programu, uzyskania dostępu do cyfrowych kopii Programu lub uzyskania dostępu do pewnej zawartości do odblokowania, do pobrania, sieciowej lub innej zawartości specjalnej lub usług specjalnych (określanych zbiorczo jako "Specjalne funkcje"), może być konieczne pobranie Programu, realizacja unikatowego kodu lub numeru seryjnego, rejestracja Programu, członkostwo w usłudze zintegrowanej i/lub członkostwo w usłudze Licencjodawcy (w tym akceptacja związanych z tym warunków i zasad). Dostęp do Specjalnych funkcji jest ograniczony do jednego konta użytkownika (opisanego poniżej), przypisanego do jednego numeru seryjnego; dostęp do Specjalnych funkcji nie może być przeniesiony, sprzedany, wydzierżawiony, licencjonowany, wynajmowany, wymieniany na walutę wirtualną lub ponownie zarejestrowany przez innego użytkownika, chyba że podano inaczej. Postanowienia tego ustępu są nadrzędne względem pozostałych warunków niniejszej Umowy.

PRZEKAZANIE NAGRANEJ KOPII PROGRAMU: Użytkownik może jednak przekazać cały Program na nośniku fizycznym i dołączoną do niego dokumentację na stałe innej osobie pod warunkiem, że nie zatrzyma żadnej kopii (wliczając w to kopie archiwalne i bezpieczeństwa) Programu, dołączonej do niego dokumentacji, ani żadnej jej części lub komponentu, a odbiorca zgodzi się na przestrzeganie warunków tej Umowy. Przekazanie licencji nagranej kopii programu może być łączące się z pewnymi krokami, opisanymi w dokumentacji Programu. Użytkownik nie może przenosić, sprzedawać, dzierżawić, licencjonować, wynajmować ani wymieniać na walutę wirtualną żadną walutę wirtualną ani towarów wirtualnych, chyba że zapisano inaczej w niniejszej Umowie albo za pisemną zgodą Licencjodawcy. Specjalne funkcje, łącznie z zawartymi dostępną jedynie po wykorzystaniu jednorazowego kodu seryjnego, nie mogą w żadnym wypadku zostać przekazane innej osobie. Jeśli oryginała kopii instalacyja Programu zostanie usunięta lub jeśli użytkownik nie będzie miał dostępu do pierwotnej kopii, specjalne funkcje mogą przestać działać. Program jest przeznaczony tylko do użytku prywatnego. **NIEZALEŻNIE OD POWYŻSZEGO UŻYTKOWNIK NIE MOŻE PRZEKAZYWAĆ ŻADNYCH PRZEDPREMIEROWYCH KOPII PROGRAMU.**

ZABEZPIECZENIA TECHNICZNE: Program może zawierać środki kontroli dostępu do niektórych funkcji lub części zawartości lub zabezpieczające przed nieuprawnionym kopiowaniem lub mające zabezpieczać przed przekroczeniem ograniczonych praw licencji nadanych przez tę Umowę. Środki takie mogą dotyczyć zarządzania licencją, aktywacji produktu i innych technologii bezpieczeństwa, zawartych w Programie. Mogą one monitorować użytkownika, w tym, ale nie tylko, monitorować czas, datę, dostęp i inne elementy, liczniki czy numery seryjne. Mogą też zostać zastosowane inne środki bezpieczeństwa, mające zapobiec nieautoryzowanemu dostępowi, użytkownikowi, kopiowaniu Programu lub dowolnej jego części, w tym mające zapobiec jakimkolwiek naruszeniom niniejszej Umowy. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do monitorowania użytkownika niniejszego Programu w każdym momencie. Użytkownikowi nie wolno wytykać na działanie tego typu środków kontroli dostępu ani podejmować prób ich wyłączenia lub obejścia. Wyłączenie lub próba modyfikacji technicznych środków ochrony może spowodować nieprawidłową pracę Programu. Jeśli Program umożliwia dostęp do Specjalnych funkcji, dostęp do nich w żadnym momencie może uzyskać tylko jedna kopia użytkownika. Uzyskanie dostępu do usług sieciowych i możliwości pobierania aktualniei i łatek do Programu może wymagać spełnienia dodatkowych warunków i rejestracji. Dostęp do usług sieciowych oraz pobierania aktualniei i łatek może uzyskać tylko program, który był używany legalnie. Z wyjątkami określonymi stosownym prawem, Licencjodawca może ograniczyć, zawiesić lub anulować przyznaną licencję oraz dostęp do Programu, w tym, ale nie tylko, do wszelkich związanych z nim usług i produktów, w dowolnym momencie, bez powiadomienia i bez podania powodu.

ZAWARTOŚĆ UOZORZONA PRZEZ UŻYTKOWNIKA: Program może umożliwiać użytkownikowi tworzenie własnego materiału, wliczając w to, lecz nie ograniczając, do mapy poziomów, scenariuszy, zrzutów ekranu, projektów samochodów, elementów lub filmów przedstawiających rozgrywkę. W zamian za użytkowanie Programu tylko w zakresie, w którym w wyniku tego użytkowania powstanie materiał mogący być objęty prawem autorskim, użytkownik nadaje Licencjodawcy wyłączne, wieczyste, niezbywalne, podlegające możliwości przeniesienia i udzielenia sublicencji prawo albo zobowiązanie na całym świecie oraz udziela licencji na użytkowanie stworzonego przez siebie materiału w jakikolwiek sposób i dla jakiegokolwiek celów w związku do Programu i związanych z nim dóbr i usług, wliczając w to, lecz nie ograniczając: prawo do powielenia, kopiowania, przystosowywania, modyfikowania, odzwierciedlania, wystawiania, publikowania, rozpowszechniania, transmitowania lub komunikowania tego materiału publiczności, w jakikolwiek sposób, znany lub niezany w tej chwili, oraz rozpowszechniania tego materiału bez dalszego informowania o tym, że darmo, przez cały okres ochrony praw własności intelektualnej ustalony przez stosowane prawo i konwencje międzynarodowe. Niniejszym użytkownik rezygnuje z wszelkich autorskich praw osobistych związanych z autorstwem, wydawaniem, opłatą lub uprawnieniami w odniesieniu do Licencjodawcy oraz użytkowaniem tego typu materiałów przez innych graczy w nawiązaniu do Programu i związanych z nim dóbr i usług zgodnie ze stosowanymi przepisami prawa. Ta nadana Licencjodawcy licencja oraz powyższe zrzeczenie się wszelkich mających zastosowanie autorskich praw osobistych obowiązują nawet po wygaśnięciu lub zerwaniu tej Umowy.

ŁĄCZENIE Z INTERNETEM: Program może wymagać połączenia z Internetem w celu uzyskania dostępu do funkcji związanych z Internetem, autoryzacji Programu lub wykonania innych działań.

KONTA UŻYTKOWNIKÓW: Aby użytkownikowi włączyć lub jego funkcje lub aby określić kontę Programu działały właściwie, może być wymagane posiadanie i używanie ważnego i aktywnego konta użytkownika w usłudze sieciowej, takiej jak zewnętrzna platforma gier lub konto w sieci społecznościowej ("Konto zewnętrzne") w celu i Licencjodawcy lub podmiotu związanego z Licencjodawcą, tak jak to opisano w dokumentacji Programu. Jeśli Użytkownik nie posiada takiego konta, niektóre funkcje Programu mogą nie działać lub przestać działać prawidłowo, w całości lub części. Program może również wymagać stworzenia konta użytkownika, unikatowego dla Programu w serwisie Licencjodawcy lub podmiotu związanego z Licencjodawcą ("Konto użytkownika") w celu uzyskania dostępu do Programu oraz jego funkcjonalności i opcji. Konto użytkownika może zostać przypisane do Konta zewnętrznego. Użytkownik jest w całości odpowiedzialny za użytkowanie i zachowanie bezpieczeństwa Konta użytkownika i Konta zewnętrznego, które używane w związku z dostępem i użytkowaniem Programu.

WIRTUALNA WALUTA I WIRTUALNE TOWARY

Jeśli Program pozwala na nabywanie i/lub zarabianie w trakcie gry licencji na użytkowanie Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, obowiązują następujące dodatkowe zasady i warunki.

WIRTUALNA WALUTA I WIRTUALNE TOWARY: Program może pozwalać Użytkownikowi na (i) używanie fikcyjnej wirtualnej waluty jako środka wymiany, wyłącznie w programie ("Wirtualna waluta") oraz (ii) uzyskanie dostępu do (w ramach określonych, ograniczonych warunków użytkowania) wirtualnych towarów w Programie ("Wirtualne towary"). Niezależnie od używanej terminologii, wirtualna waluta i wirtualne towary oznaczają ograniczone prawo licencji, podlegające niniejszej Umowie. Zgodnie z warunkami i postanowieniami tej umowy, Licencjodawca niniejszym przyjmuje nieważność, niepodlegającą przeniesieniu, niepodlegającą sublicencji, ograniczone prawo oraz licencję na użytkowanie Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, zdobytych przez Użytkownika do osobistego, niekomercyjnego wykorzystania w trakcie gry, wyłącznie w Programie. Chyba, że za pozwolenia niezależnej, Wirtualna waluta i Wirtualne towary uzyskane przez Użytkownika są mu licencjonowane, a Użytkownik niniejszym oświadcza, że nie zostaje mu przyznane ani przekazane żadne prawo własności do Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów. Niniejsza Umowa nie może być odwołana jako umowa sprzedaży jakiegokolwiek prawa do Wirtualnej waluty czy Wirtualnych towarów.

Wirtualna waluta ani Wirtualne towary nie posiadają wartości wymiennej na prawdziwą walutę i nie mogą być zamieniane w prawdziwą walutę. Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że Licencjodawca może zmienić lub podjąć decyzję, mającej na celu zmianę postępowania z wirtualną walutą lub zmianę ceny zakupu Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów w każdym momencie, o ile zezwala na to stosowne prawo. Wirtualna waluta i Wirtualne towary nie powodują naliczenia opłat za nie wykorzystanie ich, o ile tylko licencja przyznana niniejszym na Wirtualną walutę i Wirtualne towary wygaśnie zgodnie z warunkami i postanowieniami niniejszej Umowy oraz zapisami dokumentacji dołączonej do Programu, kiedy Licencjodawca przestanie dostarczać Program albo niniejsza Umowa zostanie w inny sposób zmieniona. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do decydowania wedle własnego uznania, jakie opłaty pobiera za dostęp i użytkowanie Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów i/lub czy zechoe udostępnić Wirtualną walutę lub Wirtualne towary bezpłatnie.

ZARABIANIE I KUPOWANIE WIRTUALNEJ WALUTY I WIRTUALNYCH TOWARÓW: Użytkownik może mieć możliwość zakupu Wirtualnej waluty lub zarobienia Wirtualnej waluty i Licencjodawcy za ukończenie niektórych czynności lub zdobycie osiągnięć w Programie. Przykładowo, Licencjodawca może przyznać Wirtualną walutę lub Wirtualne towary po zaliczeniu pewnych czynności w grze, takiej jak zdobycie nowego poziomu, wykonanie zadania lub stworzenie zawartości. Po otrzymaniu, Wirtualna waluta i/lub Wirtualne towary zostaną przypisane do Konta użytkownika. Kupowanie Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów może odbywać się wyłącznie w Programie lub poprzez platformę, uczestnicząc w akcji, zewnętrzną sklep sieciowy, sklep z aplikacjami lub inny sklep, autoryzowany przez Licencjodawcę (określany w niniejszej umowie jako "Sklep i oprogramowanie"). Zakup i użytkowanie elementów lub waluty w grze poprzez Sklep i oprogramowanie podlega zarządzaniem Sklepu z oprogramowaniem, w tym, ale nie tylko, warunkom świadczenia usług i umowie użytkownika. Usługa sieciowa jest sub-licencjonowana Użytkownikowi przez Sklep i oprogramowanie. Licencjodawca może oferować rabaty lub promocje na zakup Wirtualnej waluty i takie rabaty lub promocje mogą być modyfikowane lub przerywane przez Licencjodawcę w dowolnym momencie, bez powiadomienia. Po wykonaniu autoryzowanego zakupu Wirtualnej waluty w Sklepie i oprogramowaniu, ilość zakupionej Wirtualnej waluty zostanie dopisana do Konta użytkownika. Licencjodawca określi maksymalną kwotę, którą Użytkownik może wydać na zakup Wirtualnej waluty w ciągu jednej transakcji i/lub w ciągu jednego dnia. Może to zależeć od Programu. Licencjodawca, wedle własnego uznania, może nałożyć dodatkowe ograniczenia na zakup i użytkowanie Wirtualnej waluty, sposób jej wykorzystania i maksymalną ilość Wirtualnej waluty, która może zostać przypisana do Konta użytkownika. Użytkownik jest odpowiedzialny wyłącznie za wszystkie zakupy Wirtualnej waluty dokowane na Konto użytkownika, niezależnie od tego, czy zakupił dokonał Użytkownik czy ktoś inny.

OBLIŻACIE STANU KONTA: Użytkownik może uzyskać dostęp i wyświetlić ilość dostępnej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika po zalogowaniu na nie. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do obliczania ilości dostępnej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika wedle własnego uznania. Licencjodawca zastrzega sobie ponadto prawo, wedle własnego uznania, do określania ilości i sposobu, w jaki Wirtualna waluta jest przyznawana i pobierana z Konta użytkownika w związku z zakupem Wirtualnych towarów i w innych przypadkach. Choć Licencjodawca będzie się starał dokonywać takich obliczeń w sposób jedytny i rozsądny, Użytkownik przyjmuje do wiadomości i zgadza się, że obliczenia dostępnego Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika przez Licencjodawcę są ostateczne, chyba że użytkownik dostarczy Licencjodawcy dokumentację, dowodzącą, że obliczenia te są lub były umyślnie nieprawidłowe.

UŻYTKOWANIE WIRTUALNEJ WALUTY I WIRTUALNYCH TOWARÓW: Wszelka Wirtualna waluta i/lub Wirtualne towary zakupione w grze mogą zostać wykorzystane lub stracone przez graczy w trakcie rozgrywki, zgodnie z zasadami gry, dotyczącymi waluty i towarów, które mogą być różne w zależności od związanego z nimi Programu. Wirtualna waluta i Wirtualne towary mogą być używane tylko w Programie, a Licencjodawca, wedle własnego uznania, może ograniczyć użytkowanie Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów do pojedynczej rozgrywki. Sposoby autoryzowanego i celowego użytkowania Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów mogą zmienić się w każdej chwili. Dostępna ilość Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów, wskazana na Koncie użytkownika, jest zmniejszana za każdym razem, gdy Wirtualna waluta i/lub Wirtualne towary są zużywane w Programie. Użytkowanie jakiegokolwiek Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów wiąże się z odjęciem dostępnej Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów z Konta użytkownika. Użytkownik musi posiadać odpowiednią ilość dostępnej Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika, aby dokonać transakcji w Programie. Wirtualna Waluta i/lub Wirtualne towary na Koncie użytkownika mogą zostać odjęte bez zawiadomienia w przypadku zaistnienia pewnych wydarzeń, związanych z użytkowaniem i programowaniem przez Użytkownika. Przykładowo, użytkownik może stracić Wirtualną walutę lub Wirtualne towary po przegranej w grze albo po śmierci postaci. Użytkownik jest wyłącznie odpowiedzialny za wszystkie użycia Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów, dokonane poprzez Konto użytkownika, niezależnie od tego, czy dokonane zostały za jego zgodą czy nie. Licencjodawca musi być poinformowany natychmiast po odkryciu nieautoryzowanego użycia Wirtualnej waluty i/lub Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika poprzez przesłanie stosownej próby na stronie www.2kage2.com/support.

BRAK REKOMPENSATY: Wirtualna waluta i Wirtualne towary mogą być wymienione wyłącznie na towary i usługi w grze. Wirtualna waluta i Wirtualne towary nie mogą być sprzedawane, dzierżawione, licencjonowane, wypożyczone, ani wymieniane na inną Wirtualną walutę. Wirtualna waluta i Wirtualne towary mogą być wymienione wyłącznie na towary i usługi w grze i nie można ich wymienić na żadną kwotę pieniężną lub inne towary przez Licencjodawcę ani inną osobę lub podmiot, w żadnym czasie, chyba że zostało to jasno zaznaczone w niniejszej Umowie lub jest w inny sposób wymagane prawem. Wirtualna waluta i Wirtualne towary nie posiadają wartości w gotówce, a Licencjodawca ani żadna inna osoba ani podmiot nie mają obowiązku wymienić Wirtualnej waluty ani Wirtualnych towarów na cokolwiek wartościowego, w tym, ale nie tylko, na prawdziwą walutę.

BRAK ZWRÓTÓW: Wszystkie zakupy Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów są ostateczne i w żadnym razie nie mogą zostać zwrócone, przekazane lub wymienione. Z wyjątkami określonymi stosownym prawem, Licencjodawca ma całkowite prawo do zarządzania, regulowania, kontrolowania, modyfikowania, zawieszania i/lub eliminowania Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów tak jak chce i wyłącznie wedle własnego uznania. Licencjodawca nie odpowiada przed Użytkownikiem ani kimkolwiek innym za korzystanie ze wspomnianego prawa.

ZAKAZ PRZEKAZYWANIA: Przekazywanie, handlowanie, sprzedaż lub wymiana Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów komukolwiek, w inny sposób, niż w trakcie gry w Programie, bez zgody Licencjodawcy ("Nieautoryzowana transakcja"), w tym, ale nie tylko, pomiędzy Użytkownikami Programu, jest nieautoryzowane przez Licencjodawcę i surowo wzbronione. Licencjodawca, wedle własnego uznania, zastrzega sobie prawo do anulowania, zawieszania lub zmotywowania Konta użytkownika, ilości Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów oraz zerwania Umowy, jeśli Użytkownik będzie brał udział, pomagał lub zgądał jakiegokolwiek Nieautoryzowanych transakcji. Wszyscy użytkownicy, którzy biorą udział w tego typu czynnościach, obją to na własny koszt i niniejszym zgadzają się, że wynorodzą i zabezpieczą Licencjodawcę, jego partnerów, Licencjodawcę, podmioty związane, zleceniodobrych, zarząd, dyrekcję, pracowników i przedstawicieli przed wszystkimi stratami, kosztami i wydatkami, wynikającymi bezpośrednio lub pośrednio z tych czynności. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że Licencjodawca może zażądać od stosownego Sklepu z oprogramowaniem wstrzymania, zawieszania, anulowania, zaprzestania świadczenia usług lub cofnięcia każdej Nieautoryzowanej transakcji, niezależnie od tego kiedy dokonano Nieautoryzowanej transakcji (nawet jeśli ma dopiero zostać dokonana), gdy tylko będzie udzia w lub ma odnowić na fałszerstwo, złamanie zasad niniejszej Umowy, złamanie jakiegokolwiek odpowiedniego prawa lub przepisów lub jakiegolwiek świadomy fakt, mający na celu ingerowanie lub mający lub mogący mieć wpływ na zmianę działania Programu. Jeśli Licencjodawca uważa lub ma powod podejrzewać, że Użytkownik bierze udział w Nieautoryzowanej transakcji, Użytkownik zgadza się, że Licencjodawca może, wedle własnego uznania, ograniczyć jego dostęp do posiadanej Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów na Koncie użytkownika lub usunąć albo zawiesić Konto użytkownika oraz prawa do wszelkiej Wirtualnej waluty, Wirtualnych towarów lub jakiegokolwiek elementów związanych z Kontem użytkownika.

MIĘJSCE: Wirtualna waluta dostępna jest dla klientów tylko w określonych miejscach. Użytkownik nie powinien kupować ani użytkować Wirtualnej waluty, jeśli nie znajduje się w autoryzowanym miejscu.

WARUNKI DOTYCZĄCE SKLEPU Z OPROGRAMOWANIEM

Niniejsza Umowa i dostarczenie Programu poprzez jakiegolwiek Sklep z oprogramowaniem (włącznie z zakupem Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów) podlega dodatkowym warunkom i zasadom, udoświadczonym w lub wymagamy przez stosowny Sklep z oprogramowaniem i wszystkie te warunki i zasady są zawarte w niniejszej Umowie poprzez ten zapis. Licencjodawca nie jest odpowiedzialny wobec Użytkownika za jakiegokolwiek opłat pobrane z kart kredytowych lub kont bankowych ani za żadne inne opłaty związane z transakcjami zakupu w Programie lub poprzez Sklep z oprogramowaniem. Wszystkie takie transakcje są obsługiwane przez Sklep z oprogramowaniem, a nie Licencjodawcę. Licencjodawca kategorycznie zrzeka się wszelkiej odpowiedzialności za takie transakcje, a Użytkownik zgadza się, że w wszelkich spraw związanych z transakcjami będzie dochodził poprzez Sklep z oprogramowaniem.

Niniejsza Umowa zawierana jest wyłącznie pomiędzy Użytkownikiem a Licencjodawcą, a nie z jakimkolwiek Sklepem z oprogramowaniem. Użytkownik przyjmuje do wiadomości, że Sklep z oprogramowaniem nie ma obowiązku obsługi lub wsparcia usług w związku z Programem. Z wyjątkami opisanymi wcześniej, do maksymalnego stopnia dozwolonego stosownym prawem, Sklep z oprogramowaniem nie udziela żadnego rodzaju gwarancji, jeśli chodzi o Program.

Wszelkie roszczenia, wysuwane w związku z Programem, włącznie z odpowiedzialnością za produkt, niedostawienie produktu do stosownych wymagań prawnych, roszczenia jeśli chodzi o ochronę konsumenta i wszelkie podobne naruszenia własności intelektualnej i legislacyjnej, podlegają niniejszej Umowie, a Sklep z oprogramowaniem nie jest za nie odpowiedzialny. Użytkownik podlega warunkom świadczenia usług Sklepu z oprogramowaniem oraz wszelkim innym zasadom i polityce Sklepu z oprogramowaniem. Licencja na Program nie podlega przekazaniu i zezwala na użytkowanie Programu wyłącznie na odpowiednim urządzeniu, które pozostaje w pełni użytkownika. Użytkownik oświadcza, że nie prezbęży w krajach, na które Stany Zjednoczone nałożyły embargo i że nie znajduje się na specjalnej liście osób i podmiotów objętych zakazem eksportowym, prowadzonej przez Departament Skarbu lub Departament Handlu Stanów Zjednoczonych Ameryki (List of Specially Designated Nationals or the U.S. Department of Commerce Denied Person's List or Entity List"). Sklep z oprogramowaniem jest zewnętrznym beneficjentem niniejszej Umowy i może egzekwować jej postanowienia w odniesieniu do Użytkownika.

ZBIERANIE I PRZETWARZANIE DANYCH

Instalując i używając Program, Użytkownik zgadza się na zbieranie i przetwarzanie danych, zgodnie z zapisami w tym punkcie i Polityką Prywatności Licencjodawcy, w tym (o ile dotyczy): na (i) przekazywanie danych osobowych i innych danych Licencjodawcy, jego partnerom, sprzedawcom i współkonarom o niekiertrym innym podmiotom zewnętrznym, takim jak lub wedle rządów o USA i innych państw poza Europą lub krajem zamieszkania Użytkownika, w tym państwach, które mogą zachowywać niższe standardy ochrony prywatności; (ii) publiczne wyświetlanie danych Użytkownika, takich jak dane identyfikacyjne zawartości stworzonej przez Użytkownika, wyświetlanie wyników, rankingi, osiągnięć i innych danych rozgrywkę na stronach WWW i innych platformach; (iii) dzielenie się innymi danymi o rozgrywce z producentami sprzętu, właścicielami platform i partnerami marketingowymi Licencjodawcy; oraz (iv) inne użycia i przekazywanie danych osobowych lub innych danych, tak jak to określono we wspomnianej powyżej Polityce Prywatności, która od czasu do czasu może być zmieniana. Jeśli Użytkownik nie chce, aby jego dane były przetwarzane lub udostępniane w ten sposób, nie powinien używać Programu.

Wszelkie sprawy dotyczące prywatności danych, w tym zbierania, przetwarzania, udostępniania i przekazywania danych osobowych i innych danych, opisane są w Polityce Prywatności, dostępnej pod adresem www.take2games.com/privacy, aktualizowanej od czasu do czasu. Zapisy zawarte w Polityce Prywatności są nadrzędne wobec jakichkolwiek stwierdzeń, zawartych w niniejszej Umowie.

GWARANCJA

OGRANICZONA GWARANCJA: Licencjodawca udziela Użytkownikowi (jeśli jest on pierwszym lub początkowym nabywcą tego Programu i nie otrzymał Programu na nośniku wraz z dołączoną dokumentacją w ramach wymiany z pierwszym właścicielem) gwarancji na okres 90 dni od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne oryginalnego nośnika oprogramowania, o ile nośnik użytkownik był w warunkach normalnych. Licencjodawca gwarantuje, że Program jest zgodny z komputerem osobistym spełniającym minimalne wymagania sprzętowe podane w dokumentacji Programu lub został zainstalowany przez producenta urządzenia do gry jako zgodny z tym, dla którego został wydany. Jednak z uwagi na różnice struktury, programowe, w połączeniach interfejsowych oraz wynikające z indywidualnego użytkownika, Licencjodawca nie gwarantuje działania Programu na konkretnym komputerze lub jednostce do grania. Licencjodawca nie gwarantuje braku zakłóceń w użytkowaniu Programu; tego, że Program spełni wymagania użytkownika; że będzie działał w sposób ciągły, bezbłędny, lub że będzie zgodny z oprogramowaniem lub sprzętem firm trzecich, ani że jakiekolwiek błędy w Programu zostaną naprawione. Zadanie ustnego lub pisemnego zapewnienia uzyskanego od Licencjodawcy lub jego autoryzowanego przedstawiciela nie można uznać za gwarancję. Ponadto niektóre systemy prawne nie zezwalają na wyłączenie lub ograniczenie gwarancji doręczonych lub ograniczając swoje zastosowanie ustawowemu praw konsumenta, niekiedy z powyższych wyjątków i ograniczeń mogą nie mieć zastosowania w konkretnym przypadku.

Jeśli w okresie trwania gwarancji użytkownik stwierdzi uszkodzenie nośnika lub Programu, Licencjodawca zgadza się za darmo wymienić Program, który okazał się wadliwy w okresie obowiązywania gwarancji, o ile jest on nadal przez niego produkowany. Jeśli Program nie jest dostępny, Licencjodawca zastrzega sobie prawo wymiany na podobny Program o takiej samej lub większej wartości. Ta gwarancja obejmuje jedynie nośnik oprogramowania oryginalnie dostarczony przez Licencjodawcę i nie ma zastosowania do normalnego zużycia nośnika spowodowanego jego użytkowaniem. Gwarancja ta jest nieważna i nie będzie obowiązywać, jeśli defekt jest wynikiem niewłaściwego użytkownika, postępowania lub zaniedbania. Jakikolwiek dorozumiane wyłączenie określone przez prawo są wyraźnie ograniczone do okresu 90 dni opisanego powyżej.

Z wyjątkiem warunków przedstawionych powyżej gwarancja ta zastępuje wszystkie inne gwarancje, ustne lub pisemne, wyrażone lub dorozumiane, wliczając w to wszelkie gwarancje sprzedawalności, przydatności do jakiegokolwiek celu lub nienaruszalności. Żadne inne zastrzeżenia prawne ani gwarancje nie będą dla Licencjodawcy wiążące.

Przy zwrocie Programu podlegającego powyższej ograniczonej gwarancji na adres Licencjodawcy podamy niżej należyte wyświadczyć tytuł oryginalny Programu i podać: swoje imię i nazwisko, adres zswytny, Ksero z datą rachunku sprzedaży oraz krótki opis defektu i adresu, na którym Program był uruchamiany.

ODSZKODOWANIE

Użytkownik zgadza się, że wynagrodzi, będzie bronił i zabezpieczy Licencjodawcę, jego partnerów, licencjodawców, podmioty związane, zleceniobiorców, zarząd, dyrekcję, pracowników i przedstawicieli przed wszystkimi stratami, kosztami i wydatkami, wynikającymi bezpośrednio lub pośrednio z czynności i zaniedbań, w związku z Programem i zapisami niniejszej Umowy. W ZADNYM PRZYPADKU LICENCJODAWCA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY SPECJALNE, PRZYPADKOWE LUB WYNIKAJĄCE W WYNIKU POWSTAŁE WSKUTEK POSIADANIA, UŻYTKOWANIA LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA TEGO PROGRAMU, WLICZAJĄC W TO, LECNIE OGRANICZAJĄC SIĘ DO, USZKODZENIA MIENIA, UTRATY REPUTACJI, AWARI I LUB NIEPRAWIDŁOWEGO DZIAŁANIA KOMPUTERA ORAZ, W ZAKRESIE OKREŚLONYCH PRZEZ PRAWO, OBRAŻEN OSOBISTYCH, USZKODZENIA MIENIA, UTRATY ZYSKÓW LUB SZKÓD KARNYCH NA SKUTEK DZIAŁAŃ ZAWIĄZANYMI Z TĄ UMOWĄ LUB PROGRAMEM, WYNIKAJĄCYCH Z CZYNÓW NIEDOZWOLONYCH (WLICZAJĄC W TO ZANIEDBANIA), UMOWY, KĄKOWITEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI LUB INNEJ, NIEZALĘŻNE OD TEGO, CZY LICENCJODAWCA BYŁ POINFORMOWANY O MOŻLIWOŚCI POWSTANIA TAKICH SZKÓD. W ZADNYM PRZYPADKU WYSOKOŚĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI LICENCJODAWCY ZA WSZELKIE SZKODY (ZA WYJĄTKIEM TYCH OKREŚLONYCH PRZEZ PRAWO) NIE MOŻE PRZEKROCIĆ KWOTY ZAPŁACONEJ ZA UŻYTKOWANIE TEGO PROGRAMU.

W ZADNYM PRZYPADKU I ŁĄCZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ LICENCJODAWCY ZA WSZELKIE I WSZYSTKIE ROZSZCZYNIA WYSUWANE PRZEZ UŻYTKOWNIKA, NIEZALĘŻNE OD ICH FORMY I PODTYTUŁU CZYNNOŚCI, NIE PRZEKROZIŁA SUMY ZAPŁACONEJ LICENCJODAWCY W OSTATNICH DWUNASTU (12) MIESIĄCACH W ZWIĄZKU Z OPROGRAMOWANIEM LUB 200 USD, W ZALEŻNOŚCI OD TEGO, KTORĄ KWOTĄ JEST WIĘKSZA. PONIEMAJ NIEKTÓRE STANY KRAJEMIE ZEZWALAJĄ OGRANICZENIE TRWANIA DORÓZUMIANIE OGRANICZENIA LUB WYŁĄCZENIE LUB OGRANICZENIE SZKÓD PRZYPADKOWYCH LUB WYNIKOWYCH, ŚMIERCI LUB OBRAŻEN ZWIĄZANYCH Z ZANIEDBANIAM, OSZUSTWEM LUB ŚWIADOMYM BŁĘDNYM ZARZĄDZANIEM, POWYŻSZE OGRANICZENIA I LUB WYŁĄCZENIA MOGĄ NIE DOTYCZYĆ UŻYTKOWNIKA. GWARANCJA JEST NIEWAŻNA WYŁĄCZNIE W TAKIM ZAKRESIE, GDY JAKIKOLWIEK OKREŚLONO W ARKUSZU GWAARANCJI JEST ZAKAZANY PRZEZ NADRZĘDNE PRAWO FEDERALNE, STANOWE LUB SAMORZĄDOWE. NINIEJSZA GWARANCJA NADAJE UŻYTKOWNIKOWI OKREŚLENO PRAWO, A PONADTO MOŻE ON NIEC RÓWNIŹC IENIE PRAWA OBOWIĄZUJE JEHO PRASTWIE.

LICENCJODAWCIE NIE KONTROLUJE NIE MOŻE KONTROLA WÓW PRZEJTYCH DANYCH ZID DO JEHO SIECI INNYCH CZĘŚCI INTERNETU, SIECI BEZPRZEWODOWYCH LUB INNYCH SIECI ZEWNĘTRZNYCH. TAKI PRZEPLYW DANYCH ZAŁEŻY W DUŻEJ CZĘŚCI OD WYDAJNOŚCI INTERNETU I USŁUG BEZPRZEWODOWYCH, DOSTARCZANYCH LUB KONTROLUJANYCH PRZEZ PODMIOTY ZEWNĘTRZNE. CZASAMI CZYNNOŚCI LUB ZANIECHANIE CZYNNOŚCI PRZEZ TAKIE PODMIOTY ZEWNĘTRZNE MOŻE WPLYWAĆ NEGATYWNIE LUB ZAKŁÓC PŁACENIE UŻYTKOWNIKA Z INTERNETEM, USŁUGAMI BEZPRZEWODOWYMI LUB ICH CZĘŚCIAMI. LICENCJODAWCIE NIE MOŻE ZAGWARANTOWAĆ, ŻE TAKIE WYDARZENIA NIE NASTĄPIĄ. DLATEGO TĘ LICENCJODAWCA ZREKHA SIĘ WSZELKIEJ I KAŻDEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI JESLI CHODZI O CZYNNOŚCI LUB ZANIECHANIE CZYNNOŚCI PODMIOTÓW TRZECICH, KTORE MOGĄ WPLYWAĆ NEGATYWNIE LUB ZAKŁÓC PŁACENIE UŻYTKOWNIKA Z INTERNETEM, USŁUGAMI BEZPRZEWODOWYMI LUB ICH CZĘŚCIAMI W ZWIĄZKU Z UŻYTKOWANIEM PROGRAMU I ZWIĄZANYMI Z TYM USŁUGAMI I PRODUKTAMI.

WYGAŚNIĘCIE

Umowa wygasa, gdy zostanie unieważniona przez Użytkownika albo Licencjodawcę. Umowa wygasa automatycznie, gdy Licencjodawca przestaje obsługiwać serwer Programu (dla gier działających wyłącznie online), gdy Licencjodawca odkryje lub uzna, że używanie Programu przez Użytkownika ma związek lub może mieć związek z fałszerstwem, praniem pieniędzy albo inną aktywnością przestępczą lub w przypadku, gdy Użytkownik nie przestrzega warunków i postanowień niniejszej Umowy, w tym, ale nie tylko, nie przestrzega powyższych warunków licencji. Użytkownik może w każdej chwili zerwać umowę poprzez (i) zgłoszenie do Licencjodawcy anulowania i usunięcia Konta użytkownika, którego używa, by uzyskać dostęp do Użytkownika; Program zgodnie z zasadami opisanymi w Warunkach Licencji i (ii) zniszczenie i/lub usunięcie wszystkich kopii tego Programu i wszystkich jego kopii, będących w posiadaniu Użytkownika lub pod jego kontrolą. Usunięcie Programu z Platformy gier nie usuwa informacji przypisanych do Konta Użytkownika, w tym Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, przypisanych do Konta Użytkownika. Jeśli Użytkownik zainstaluje Program ponownie i użyje tego samego Konta użytkownika, wciąż będzie miał dostęp do poprzednich informacji o Koncie użytkownika, w tym do Wirtualnej waluty i Wirtualnych towarów, przypisanych do jego Konta Użytkownika. Z wyjątkami określonymi stosownym prawem, jeśli Konto użytkownika zostanie usunięte po zerwaniu niniejszej Umowy z jakiegokolwiek powodu, cała Wirtualna waluta i/lub wszystkie Wirtualne towary przypisane do Konta użytkownika również zostaną usunięte, a Użytkownik nie będzie mógł użytkować Programu, ani żadnej Wirtualnej waluty czy Wirtualnych towarów, przypisanych do jego Konta użytkownika. Jeśli niniejsza Umowa zostanie zerwana z powodu naruszenia zasad Umowy przez Użytkownika, Licencjodawca może zabrać mu ponownej rejestracji lub ponownego dostępu do Programu. Po zerwaniu Umowy, na użytkownika spoczywa obowiązek zniszczenia wszystkich kopii tego Programu i wszystkich jego części składowych lub odesłania ich do Licencjodawcy. Użytkownik musi także zniszczyć dołączoną dokumentację, związane z Programem materiały oraz wszystkie będące w jego posiadaniu lub pod jego kontrolą elementy składowe, włącznie z materiałami znajdującymi się na jakichkolwiek serwerach, komputerach, jednostkach do grania i urządzeniach mobilnych, na których Program został zainstalowany. Po zerwaniu niniejszej Umowy, prawo Użytkownika do korzystania z Programu, w tym Wirtualnej waluty lub Wirtualnych towarów, przypisanych do jego Konta użytkownika, natychmiast wygasa. Użytkownik musi natychmiast przestać użytkować Program. Zerwanie Umowy nie wpływa na prawa Licencjodawcy, ani obowiązki Użytkownika, wynikające z niniejszej Umowy.

OGRANICZONE PRAWA RZĄDU USA

Program i dokumentacja zostały opracowane wyłącznie z prywatnych środków finansowych i są rozpowszechniane jako „komercyjny program komputerowy”. „Ograniczony program komputerowy”. Użytkowanie, powielanie lub ujawnienie przez rząd USA lub podwykonawcę rządu USA podlega ograniczeniom zapisanym w podpunkcie (c)(1)(i) klauzuli Rights in Technical Data and Computer Software in DFARS 252.227-7013 lub mającym zastosowanie podpunkcie (c)(1)(i) (2) klauzuli Commercial Computer Software Restricted Rights w FAR 52.227-19. Kontrahentem/Producentem jest Licencjodawca, którego siedziba znajduje się w mieście podany niżej.

GOZDZIE ODSZKODOWANIE

Użytkownik zgadza się, że jeśli warunki tej Umowy nie weszły w życie, Licencjodawca poniesioby szkody nie do naprawienia i dlatego wyraża zgodny na to, by Licencjodawca miał prawo, bez zabezpieczeń lub dowodów szkód, do właściwego i godziwego odszkodowania w nawiązaniu do tej Umowy, poza wszelkimi innymi dostępnymi odszkodowaniami.

PODATKI I KOSZTY

Użytkownik przyjmuje na siebie odpowiedzialność i zgadza się pokrywać koszty oraz zabezpieczać i bronić Licencjodawcę, jego partnerów, licencjodawców, firmy powiązane, kontrahentów, urzędników, dyrektorów, pracowników, przedstawicieli przed wszelkimi kosztami, związanymi z podatkami i opłatami, nakładanymi przez jakiegokolwiek ciało rządowe, w związku z transakcjami dotyczącymi niniejszej Umowy, w tym do pokrycia należonych kosztów odsetek i kar (z wyjątkiem podatków od dochodu Licencjodawcy), niezależnie od tego, czy zostały one zawarte w jakiejkolwiek i kiedykolwiek wysłanej Użytkownikowi przez Licencjodawcę fakturze. Użytkownik ma obowiązek przedstawić Licencjodawcy kopie wszelkich dokumentów zwiniętych do podatku, jeśli takie zwolnienia go dotyczą. Wszelkie koszty i wydatki poniesione przez Użytkownika w związku z obowiązywaniem niniejszej Umowy, o ile jakies wystąpią, są ponoszone wyłącznie przez niego. Licencjodawca nie ma obowiązku wynagrodzenia jakichkolwiek kosztów Użytkownika, a Użytkownik zgadza się, że nie będzie ich w żadnym przypadku dochodził do Licencjodawcy.

WARUNKI ŚWIADCZENIA USŁUGI

Wszelki dostęp do Programu oraz jego użytkowanie podlega niniejszej Umowie, stosownej dokumentacji dołączonej do Programu, Warunkom świadczenia usługi Licencjodawcy oraz Polityce prywatności Licencjodawcy, a także wszelkim postanowieniom i zapisom Warunków świadczenia usługi, niniejszym dołączonym do tej Umowy poprzez ten zapis. Powyższe umowę stanowią całość umów pomiędzy Użytkownikiem a Licencjodawcą w odniesieniu do użytkowania Programu i związanych z nim usług i produktów. Zastępują one wszelkie uprzednie umowy pomiędzy Użytkownikiem a Licencjodawcą, pisemne oraz ustne. Jeśli wystąpi konflikt pomiędzy niniejszą Umową a Warunkami świadczenia usługi, niniejsza Umowa ma moc nadrzędną.

RÓŻNE

Jeśli z jakiegokolwiek powodów jakikolwiek warunek tej Umowy nie może być przestrzegany, warunek taki powinien zostać zmieniony, ale tylko w takim zakresie, by mógł być przestrzegany, natomiast pozostałe warunki tej Umowy pozostają niezmienione.

OBOWIĄZUJĄCE PRAWO

Umowa zostaje zawarta (bez względu na konflikty lub wybór zasad prawnych) zgodnie z prawem stanu Nowy Jork, które to prawo stosuje się w umowach pomiędzy mieszkańcami tego stanu zawartych i wykonywanych w stanie Nowy Jork, o ile nie obowiązują prawo federalne. Jeśli w danym przypadku Licencjodawca pisemnie nie zrezygnuje lub nie stoi to w sprzeczności z prawem miejscowym, całkowita i wyłączna jurysdykcja należy do sądów stanowych i federalnych właściwych dla głównej siedziby Licencjodawcy (hrabstwo Nowy Jork, Nowy Jork, USA) i one będą stanowić miejscę rozprawy ewentualnych spraw. Obydwie strony wyrażają zgodę na jurysdykcję tych sądów i zgadzają się, że wezwanie może zostać doręczone w opisany tu sposób poprzez przesłanie powiadomień lub w inny sposób dozwolony przez prawo stanowe stanu Nowy Jork lub federalne. Strony zgadzają się, że Konwencja Narodów Zjednoczonych o umowach międzynarodowych sprzedaży towarów (Wiedeń, 1980) nie ma zastosowania w przypadku tej Umowy lub przy rozstrzygnięciu wszelkich sporów lub rozpraw związanych z tą Umową.

W PRZYPADKU ZAISTNIENIA PYTAŃ DOTYCZĄCYCH TEJ LICENCJI NALEŻY PISEMNIE SKONTAKTOWAĆ SIĘ Z FIRMĄ TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

Wszelka zawartość zakupiona na interfejsie gry jest sprzedawana przez Sony Network Entertainment Europe Limited („SNEE”) i podlega warunkom świadczenia usługi Sony Entertainment Network oraz umowie użytkownika, które są dostępne w PlayStation@Store. Sprawdź prawa do użytkowania dla każdego zakupu, gdyż mogą być one różne w zależności od elementu. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie elementy do zakupu posiadają tę samą kategorię wiekową co sama gra.

© 2016 Necromonger, LLC. Logotypy Gearbox, Battlborn i Gearbox Software są zarejestrowanymi znakami towarowymi, a logotypy Battlborn są znakami towarowymi, użyłymi w tymi do zgodę Gearbox Software, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydane i dystrybuowane przez 2K, 2K, logo 2K oraz Take-Two Interactive są znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. w USA i innych państwach zostały użyte na mocy licencji. Unreal® jest zarejestrowanym znakiem towarowym należącym do Epic Games, Inc. Unreal® Engine, prawa autorskie 1998-2015, Epic Games, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykorzystuje Bink Video. Prawa autorskie ©1997-2015 RAD Game Tools, Inc. Niniejszy produkt zawiera oprogramowanie Autodesk® Scaleform® © 2015 Autodesk, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Autodesk Scaleform jest zarejestrowanym znakiem towarowym Autodesk, Inc. i/lub oddziałów i/lub filii firm w USA i/lub innych państwach. ©2015 NVIDIA Corporation. NVIDIA, logo NVIDIA, GeForce, PhysX oraz The Way It's Meant To Be Played są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi należącymi do NVIDIA Corporation. Wykorzystuje Simpligon™, prawa autorskie © 2015 Donya™ Labs AB. Wszelkie pozostałe znaki są własnością ich odpowiednich posiadaczy. Wszelkie prawa zastrzeżone.