



BIOSHOCK

infinite

BlindSquirrel
GAMES



SICHERHEITSHINWEISE - Diese Spieldisc enthält Software für das PlayStation®4-System (PS4™) und entspricht ausschließlich den Spezifikationen in den PAL-Ländern. Lesen Sie sich die Sicherheitshinweise für PS4™ sorgfältig durch, um den korrekten Gebrauch und die richtige Lagerung der Spieldisc zu gewährleisten.

GESUNDHEITSWARNUNG - Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum. Legen Sie eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Unterbrechen Sie das Spielen, wenn Schwindelgefühle, Übelkeit, Müdigkeit oder Kopfschmerzen auftreten. Bei einigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtfrequenzen, flackernden Lichtquellen oder geometrischen Formen und Mustern ausgesetzt sind. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall auslösen. Befragen Sie Ihren Arzt, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden, bevor Sie dieses Spiel spielen. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf, sollte eines der folgenden Symptome beim Spielen auftreten: Sehstörungen, Augen- und Muskelzucken, Bewusstseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen und Krämpfe.

3D-GESUNDHEITSWARNUNG - Bei manchen Menschen treten Beschwerden wie Augenbelastung, Augenermüdung oder Übelkeit auf, während sie 3D-Videos ansehen oder Spiele in Stereoscopic 3D auf 3D-Fernsehern spielen. Sollten bei Ihnen diese Beschwerden auftreten, unterbrechen Sie die Nutzung Ihres Fernsehers, bis diese wieder abklingen. Im Allgemeinen wird empfohlen, das PS4™-System nicht über einen lange anhaltenden Zeitraum zu verwenden und eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde einzulegen. Die Länge der Pausen beim Spielen von Titeln in Stereoscopic 3D oder beim Ansehen von 3D-Videos variiert jedoch von Person zu Person. Bitte halten Sie Pausen von einer Länge ein, die sämtliche aufgetretenen Beschwerden abklingen lassen. Sollten die Symptome weiter bestehen, suchen Sie bitte einen Arzt auf. Die Sehkraft von kleinen Kindern (besonders im Alter von unter 6 Jahren) befindet sich noch in der Entwicklung. Wir empfehlen, Ihren Kinderarzt oder Optiker aufzusuchen, bevor sie kleinen Kindern erlauben, 3D-Videos anzusehen oder Spiele in Stereoscopic 3D zu spielen. Erwachsene sollten kleine Kinder beaufsichtigen, um sicherzugehen, dass die oben aufgelisteten Empfehlungen eingehalten werden.

RAUBKOPIEN - Die Nutzung von PS4™ und Spieldiscs für PS4™ unterliegt der Software-Lizenz. PS4™ und Spieldiscs für PS4™ enthalten technische Schutzmechanismen, die dazu konzipiert sind, die unautorisierte Vervielfältigung der sich auf der PS4™-Spieldisc befindlichen, urheberrechtlich geschützten Werke zu verhindern. Die unerlaubte Verwendung von eingetragenen Warenzeichen sowie die unautorisierte Vervielfältigung von urheberrechtlich geschützten Werken durch das Umgehen der Mechanismen oder auf andere Weise sind gesetzlich verboten. Sollten Sie Informationen bezüglich Raubkopien oder Methoden haben, mit denen unsere technischen Sicherheitsmaßnahmen umgangen werden können, rufen Sie bitte die Nummer unseres örtlichen Kundenservices an oder senden Sie eine E-Mail an anti-piracy@eu.playstation.com

KINDERSICHERUNG EINSTELLEN - Die Bewertung auf der Vorderseite der Verpackung gibt das Alter an, für welches diese Spieldisc geeignet ist. Stellen Sie die Kindersicherung Ihres Systems ein, um sicherzugehen, dass jüngere Kinder das Spiel nicht spielen. Informationen über die Alterseinstufungen und wie die Kindersicherung eingestellt werden kann, können Sie der Kurzanleitung entnehmen, die mit Ihrem PS4™-System mitgeliefert wird, oder besuchen Sie playstation.com/parents

HILFE & SUPPORT - Bitte besuchen Sie eu.playstation.com oder wenden Sie sich an die unten aufgeführte Telefonnummer: Deutschland ☎ **06102 771 3001** Gebühren für Anrufe variieren je nach Festnetz-/Handyanbieter. Informiere dich vor dem Anruf bitte bei deinem Anbieter.

INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen in Rapture	2
Steuerung	3
Waffen	4
ADAM	5
Plasmide	5
Umschalten zwischen Waffen und Plasmiden	7
Gen-Tonika	7
Heads-Up-Display	8
Hauptmenü	9
Hilfe im Spiel	10
Rapture	11
Entwicklung des Charakters	15
Maschinen	16
Pausenmenü	21
Optionen	21
Statusmenü	23
Hacking	24
Credits	26
Garantiebedingungen	37
Kundendienst	43

WELCOME TO RAPTURE

OPPORTUNITY AWAITS

Ich bin Andrew Ryan und ich möchte Sie eines fragen: Steht einem Menschen nicht das zu, was er sich im Schweiß seines Angesichtes erarbeitet?

Nein, sagt der Mann in Washington. Es gehört den Armen. Nein, sagt der Mann im Vatikan. Es gehört Gott dem Allmächtigen. Nein, sagt der Mann in Moskau. Es gehört allen.

Ich konnte keine dieser Antworten akzeptieren. Stattdessen entschied ich mich für etwas anderes. Für etwas Unmögliches. Ich entschied mich für...

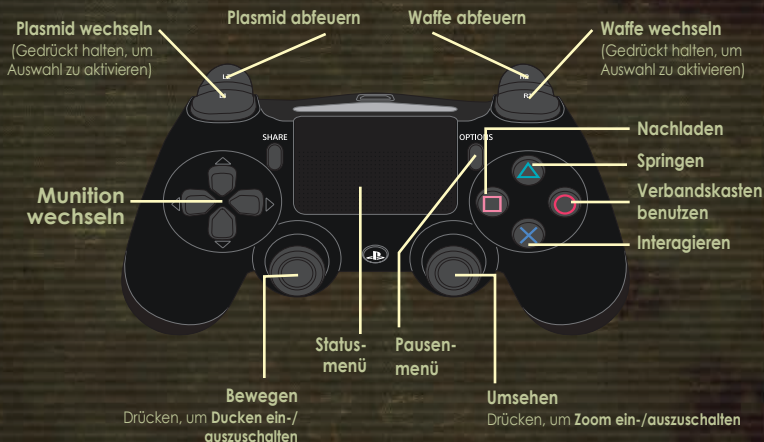
RAPTURE.

Eine Stadt, in der der Künstler keine Zensur fürchten, der Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss. In der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch die kleinen Lichter gebremst werden.

Wenn auch Sie im Schweiß Ihres Angesichts für dies kämpfen, kann Rapture auch Ihre Stadt werden.



STEUERUNG



Übersicht:

TASTE	FUNKTION
Linker Stick	Bewegen
Rechter Stick	Umsehen
□	Nachladen
△	Springen
○	Verbandskasten benutzen
×	Interagieren
Richtungstasten	Munition wechseln
L1	Plasmid wechseln (Gedrückt halten, um Auswahl zu aktivieren)

TASTE	FUNKTION
L2	Plasmid abfeuern
R1	Waffe wechseln (Gedrückt halten, um Auswahl zu aktivieren)
R2	Waffe abfeuern
L3	Ducken an/aus
R3	Zoom an/aus
Touchpad-Taste	Statusmenü
OPTIONS-Taste	Pausenmenü

WAFFEN

Während du Rapture erkundest, wirst du Waffen finden oder als Belohnung erhalten, die dein Überleben sichern. Drücke **R2**, um deine aktuelle Waffe zu verwenden.

Waffe wechseln

Wenn du mehrere Waffen in deinem Besitz hast, kannst du sie schnell mit **R1** durchschalten. Einmaliges Drücken von **R1** schaltet auf die nächste Waffe um. Wenn du **R1** gedrückt hältst, pausiert das Spiel, und eine Auswahl deiner verfügbaren Waffen wird angezeigt. Du kannst mit dem **rechten Stick** die gewünschte Waffe auswählen, die aktiviert wird, sobald du **R1** loslässt.



Munition

Mit Ausnahme der Rohrzange verfügt jede Waffe über drei Munitionstypen – 1 Standard-Munitionstyp und 2 Munitionstypen mit höherer Durchschlagskraft, die spezielle Vorzüge bieten. Die Pistole zum Beispiel verfügt über Standardgeschosse, panzerbrechende und Anti-Personen-Geschosse. Teste die verschiedenen Munitionsarten, denn in Rapture hat jede ihren speziellen Verwendungszweck. Mit den Richtungstasten wechselst du die Munition für deine aktuelle Waffe.

Waffen-Upgrades

Jede Waffe kann zwei mal an ALLE MACHT DEM VOLKE-Stationen verbessert werden.

Überlege dir gut, was du verbesserst, denn pro ALLE MACHT DEM VOLKE-Station kann nur ein Upgrade durchgeführt werden. Sobald das Upgrade ausgeführt wurde, schließt sich die Station für immer. Dafür sind Upgrades jedoch kostenlos.



ADAM

Die besten und klügsten Forscher der Welt lebten ohne Restriktionen gemeinsam auf dem Grund des Ozeans - kein Wunder also, dass der Bevölkerung schnell eine Reihe wissenschaftlicher Durchbrüche gelang. Einen entscheidenden Durchbruch stellte ADAM dar. Erzeugt wurde es durch einen Tiefseeparasiten, der, verbunden mit einem Wirt, neue Stammzellen produzierte, die den Wirt heilten. Diese neuen Stammzellen erlaubten es dem Wirt, externe genetische Modifikationen durchzuführen, die wie Krebsgeschwüre seine normale Zellstruktur übernahmen. Solche Modifikationen reichten von medizinischen Heilverfahren bis hin zu Veränderungen aus purer Eitelkeit. Mit der Zeit waren die genetischen Modifikationen mehr und mehr kämpferischer Natur. Sofortige genetische Modifikationen sind in Rapture in zwei Arten anzutreffen: Plasmide und Gen-Tonika.

PLASMIDE

Nun, da du in Rapture gefangen bist, musst du dich anpassen und Plasmide einsetzen, um der modernen Stadt zu entfliehen. Plasmide beeinflussen oder verändern die dich umgebende Welt. Drücke **L2**, um dein aktives Plasmid zu verwenden.

Plasmid wechseln

Du kannst mehrere Plasmide mitführen. Mit **L1** schaltest du durch deine Plasmide. Halte **L1** gedrückt, um das Spiel zu pausieren und eine Auswahl all deiner mitgeführten Plasmide einzublenden. Nun kannst du mit dem rechten Stick das gewünschte Plasmid auswählen. Das Spiel wird fortgesetzt, sobald du **L1** loslässt.



EVE

Plasmide erhalten ihre Kraft durch EVE – dem Serum, dass dir den Einsatz von Plasmiden gestattet. Ohne EVE kannst du deine Plasmide nicht verwenden. EVE wird wiederhergestellt, indem du EVE-Spritzen einsetzt. Die Spritzen findest du überall in Rapture, du kannst sie jedoch auch an Verkaufsautomaten kaufen (siehe Verkaufsautomaten, Seite 17). Wenn du Nahrung und Getränke zu dir nimmst, kann dir das ebenfalls kleine Mengen EVE bringen.

Plasmid-Slots

Zu Beginn des Spiels hast du zwei offene Plasmid-Slots. In jedem Slot kannst du ein einzelnes Plasmid ablegen, setze sie also mit Bedacht ein. Weitere Slots erhältst du, indem du mehr ADAM sammelst (siehe Gatherer's Gardens, Seite 17).

UMSCHALTEN ZWISCHEN WAFFEN UND PLASMIDEN

Wenn du sowohl mit einer Waffe als auch mit einem Plasmid ausgerüstet bist, wirst du bald merken, dass im Kampf häufig schnelles Umschalten zwischen beiden notwendig ist. Das geht ganz einfach, indem du die Taste drückst, der zum jeweils anderen gehört. Beispiel: Wenn du gerade eine Pistole verwendest, drücke **L1** oder **L2**, um zu deinem Plasmid umzuschalten. Wenn du **R1** oder **R2** drückst, wechselst du wieder zur Pistole.

GEN-TONIKA

Gen-Tonika erweitern deine passiven Fähigkeiten, und es gibt sie in drei verschiedenen Arten. Es wurden sehr viele Gen-Tonika entwickelt. Du musst selbst entscheiden, wie sie dir während deiner Zeit in Rapture nützlich sind.

Körper-Tonika

Sie erweitern deine natürlichen Fähigkeiten auf unvorstellbare Art und Weise. Einige Gen-Tonika machen dich beispielsweise gegen spezielle Schadensarten resistent, oder lassen dich natürliche Gifte produzieren.

Technik-Tonika

Diese erweitern Intellekt und Geschick. Durch sie kannst du komplizierte Aufgaben erledigen, wie beispielsweise hacken oder das Sicherheitssystem Raptures umgehen.

Kampf-Tonika

Sie verbessern deine Reflexe und erhöhen deine Kraft, was sich positiv auf deine Kampffertigkeiten auswirkt. So erhöhen einige Gen-Tonika beispielsweise den Schaden, den du mit einer Nahkampfwaffe verursachen kannst, andere machen deine Elektrizitätsangriffe effektiver.

HEAD-UP-DISPLAY (HUD)



HAUPTMENÜ

Weiter

Setze ein bereits begonnenes Spiel fort. Diese Option lädt das zuletzt gespeicherte Spiel.

Neues Spiel

Wähle dies aus, um *BioShock* neu zu beginnen und einen der vier Schwierigkeitsgrade zu wählen.

- **Sehr leicht** - Für Anfänger geeignet
- **Mittelschwer** - Für erfahrene Shooter-Spieler
- **Schwierig** - Für Veteranen, die nach einer Herausforderung suchen
- **Extrem** - Bereit für die wahre Herausforderung

Spiel laden

Hier kannst du ein zuvor gespeichertes Spiel laden und dein Abenteuer in *BioShock* fortsetzen.

Credits

Betrachte die Credits des Teams, dem du *BioShock* zu verdanken hast.

Director's Commentary

Sieh dir die Video-Reihe *Director's Commentary: Imagining BioShock* an.

Museum

Nimm an einer Tour teil und entdecke, welche Ideen beim Schöpfungsprozess des ersten *BioShock* verworfen oder geändert wurden.

Zusätzliche Inhalte

Betrete die *BioShock*-Challenge-Rooms.

Optionen

Zum Anpassen von Parametern wie Helligkeit, Steuerung, Audio-Optionen und Spieleinstellungen.

HILFE IM SPIEL

BioShock ist ein Spiel mit großer Tiefe, es gibt viel zu entdecken. Während des Spiels kannst du dir auf verschiedene Arten weiterhelfen lassen, um Rapture vollständig zu erkunden.


Adaptives Training

Das System des adaptiven Trainings erinnert dich an Spielbestandteile, die du möglicherweise verpasst hast. Wenn du das Gefühl hast, das System erzählt dir Dinge, die du bereits weißt, kannst du die Funktion im Optionsmenü abschalten (siehe Optionen, Seite 21).

Was ist das?

Wenn du ein Objekt nah betrachtest, wird die **Was ist das?**-Funktion aktiviert. Du kannst damit den **Was ist das?**-Infotext einblenden, indem du die Touchpad-Taste drückst. Damit erhältst du Informationen zu dem betreffenden Objekt. Diese Infotexte kannst du jederzeit im Statusmenü einsehen (siehe Statusmenü, Seite 23).

Tipps

Drücke im Statusmenü , um Tipps zu deiner jeweiligen Aufgabe zu erhalten (siehe Statusmenü, Seite 23). Diese Tipps ändern sich, während du beim Erreichen deines Ziels Fortschritte machst. Ziel-Tipps kannst du auch während des Spiels einsehen, indem du die Richtungstaste **Rechts** gedrückt hältst.

RAPTURE

Bevölkerung von Rapture

Die Bürger dieser verlorenen Unterwasserstadt sind einzigartig und oftmals grotesk. Nachfolgend findest du die Hauptgruppen der verbliebenen Bevölkerung von Rapture. Im Zuge deiner Erkundungstour wirst du auf Varianten dieser Bürger treffen.

SPLICER

Die Population von Rapture hat sich auf furchtbare Weise verändert. Übermäßiger Konsum von Plasmiden und Gen-Tonika hat sie die Erinnerungen an alte Zeiten vergessen lassen. Schlimmer für dich ist jedoch, dass sie allem Unbekannten extrem aggressiv gegenüberreten.

LITTLE SISTERS UND BIG DADDIES

Neben den ehemaligen Einwohnern kann man seltsame Pärchen durch die Hallen von Rapture streifen sehen. Kleine Mädchen mit riesigen Spritzen wandern herum. Sie sehen verletzlich aus in dieser verdorbenen Welt, doch ihnen folgen mächtige Beschützer in metallenen Taucheranzügen, die Big Daddies. An die Little Sisters kommst du nur heran, wenn du dich mit den Big Daddies anlegst - und das ist keine leichte Aufgabe. Doch du wirst nicht darum herum kommen, wenn du dir ADAM von den Little Sisters holen willst, das du zum Überleben in Rapture benötigst.

Erkundung

Es lohnt sich in vielfacher Hinsicht, die Welt von Rapture zu erkunden. Es gibt dort viele versteckte Geheimnisse, und Plündern ist erforderlich, um an die Ressourcen zu kommen, die du zum Überleben brauchst.

OBJEKTE

Viele Objekte verbessern deine Gesundheit oder deinen EVE-Bestand, wenn du sie aufnimmst. An vielen Orten wirst du Geld finden, das du brauchst, um notwendige Dinge an den Verkaufsautomaten zu kaufen.

- **Verbandskasten** –
Füllt deine
Gesundheit auf



- **EVE-Spritze** –
Füllt EVE auf



- **Auto-Hacker** – Lässt sofort jeden Hack gelingen (Siehe Hacking, Seite 24).

TAGEBÜCHER

Überall in Rapture wirst du Tagebuch-Aufzeichnungen finden. Dabei handelt es sich um Audio-Nachrichten, die die Einwohner Raptures zurückgelassen haben. Einige Tagebücher enthalten Informationen, die ausschlaggebend für den Spielfortschritt sind (das Spiel markiert diese dankenswerterweise mit einem goldenen Schein). Andere Aufzeichnungen helfen dir zu verstehen, was in der einst großartigen Stadt passierte, viele weisen auch auf versteckte Geheimnisse hin.

Sicherheit

Rapture ist voller Maschinen, die programmiert sind, um für hermetische Sicherheit zu sorgen.

KAMERAS

Überall sind Kameras, die ständig nach Eindringlingen Ausschau halten. Sobald dich eine von ihnen erfasst, ertönt ein Warnsignal. Wenn du dann im Blickfeld der Kamera bleibst, bis du identifiziert wirst, wird Alarm ausgelöst, was wiederum einen oder mehrere Sicherheits-Bots auf den Plan ruft. Der Alarm ist zeitlich begrenzt (ein Zähler zeigt die verbleibende Alarmzeit an), doch so lange der Alarm aktiv ist, schickt das Sicherheitssystem weitere Bots.



GESCHÜTZE

Nach den jüngsten militärischen Aktivitäten sind noch immer eine Vielzahl aktiver, automatisierter Geschütze in Rapture zu finden, die gegen Eindringlinge vorgehen. Sie zeigen oft tödliche Wirkung, doch wenn du nahe genug heran kommst, kannst du sie zu deinem Vorteil nutzen, indem du sie hackst (siehe Hacking, Seite 24). Sei jedoch vorsichtig, ein Geschütz sollte deaktiviert werden, bevor du es hackst. Es existieren mehrere Gen-Tonika und Plasmide, mit deren Hilfe das Sicherheitssystem auf verschiedenste Arten umgangen werden kann.



ENTWICKLUNG DES CHARAKTERS

ADAM und die Little Sisters

ADAM ist das Lebenselixir Raptures (siehe ADAM, Seite 5). Mit seiner Hilfe kannst du mehr und mehr Gen-Tonika und Plasmide splicen (sprich in deine Gen-Struktur integrieren). Wenn du in Rapture überleben willst, musst du so viele Plasmide splicen, wie du kannst. Leider ist ADAM mittlerweile nur noch über die Little Sisters zu bekommen, die durch die Hallen von Rapture streifen und unter den wachsamen Augen der Big Daddies ADAM aus Leichen gewinnen. Mit langen Spritzen ziehen sie das Blut aus den Leichen und trinken es, um ADAM zu erzeugen.

Der Weg zu einer Little Sister führt nur über den Big Daddy. Wenn du ihn besiegt hast, musst du entscheiden, was mit der Little Sister passieren soll. Du kannst sie ausbeuten und ihr das ADAM abnehmen, doch bei diesem gefährlichen Prozess riskierst du ihr Leben. Alternativ kannst du sie retten, indem du den Parasiten in ihr tötest, durch den sie ADAM produzieren kann. Dem Parasiten kannst du eine kleine Menge ADAM entnehmen, jedoch weniger, als wenn du die Little Sister direkt ausbeutest. In Rapture ist nichts umsonst - und selbst diese Entscheidung hat ihren Preis.

Wenn du kein ADAM sammelst und verbrauchst, kann das Spiel extrem schwierig werden. Solltest du es in den frühen Levels nicht schaffen, einer Little Sister ADAM abzunehmen, kannst du später jederzeit zurückkehren und es mit den Big Daddies aufnehmen.

Sobald du ADAM in deinem Besitz hast, kannst du es an den Maschinen im Gatherer's Garden verwenden. Diese findest du überall in Rapture (siehe Gatherer's Gardens, Seite 17).

Raptures Einwohner erforschen

Du kannst deinen Charakter maßgeblich weiterentwickeln, indem du die Einwohner Raptures mit der Kamera erforschst. Während deines Abenteuers in Rapture findest du eventuell eine spezielle Forschungskamera. Sie wurde früher von Ordnungskräften eingesetzt, um mehr über die Fähigkeiten der Einwohner herauszufinden, die in großem Maße Plasmide gespliced haben. Mit der Kamera kannst du Fotos von Einwohnern und Sicherheitseinrichtungen machen. Das Gerät bewertet dein Foto und sammelt Daten über den Gegner. Wenn die Kamera neue Erkenntnisse gewonnen hat, erhältst du Boni, wie beispielsweise erhöhten Schaden gegen diesen Gegner, oder gar versteckte Gen-Tonika! Je mehr Fotos du machst, desto schneller kommst du an deine Belohnungen.

Die Forschungskamera ist ein bedeutsames Mittel zur Entwicklung deines Charakters und kann den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.

MASCHINEN

Es gibt eine Vielzahl von Maschinen in Rapture, die für dich von unschätzbarem Wert sein können.

Genbanken

In Genbanken kannst du deine Plasmide und Gen-Tonika neu konfigurieren.

Es werden sämtliche Plasmide und Gen-Tonika angezeigt, die du bis zu diesem Zeitpunkt gesammelt hast. Du kannst wählen, welche du mitführst und welche nicht. Zurückgelassene Plasmide und Tonika werden für dich aufbewahrt. Du kannst sie später an jeder beliebigen Genbank nutzen.



Gatherer's Gardens

Diese Maschinen schlucken ADAM. An ihnen kannst du zusätzliche Plasmid- oder Gen-Tonika-Slots kaufen und so deine maximale Gesundheit oder die maximale Menge EVE erhöhen. Du kannst dort sogar neue Plasmide und Gen-Tonika kaufen.



Verkaufsautomaten

Diese Maschinen sind voller hilfreicher Waren, wie beispielsweise Munition, Verbandskästen und EVE-Spritzen. Verkaufsautomaten können gehackt werden. So kannst du die Preise senken oder spezielle Objekte zum Verkauf freigegeben.



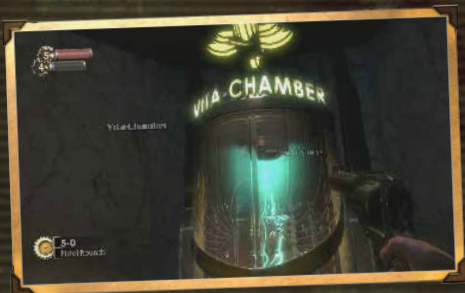
Munitions-Banditos

An diesen Verkaufsautomaten kann nur Munition erworben werden.



Vita-Chamber

In diesen Räumen wirst du wiederbelebt, falls du in Rapture dein Leben verlierst. Normalerweise finden sich mehrere Vita-Chamber pro Abschnitt.



Sicherheits-Notschalter

Mit ihnen kannst du Sicherheits-Bots abschalten, die durch einen Alarm aktiviert wurden. Im abgeschalteten Zustand kannst du sie hacken, damit sie sich dir gegenüber freundlich verhalten.



Medi-Stationen

An Medi-Stationen kannst du deine Gesundheit vollständig wiederherstellen - gegen Geld, versteht sich. Wenn du Medi-Stationen hackst, kannst du den Preis für die Heilung senken. Zudem nimmt danach ein Aggressor Schaden, der die betreffende Station benutzt.



Alle Macht dem Volke-Stationen

Hier kannst du deine Waffen verbessern. Die Upgrades sind kostenlos, doch pro Station ist nur eine Verbesserung möglich. Sobald du dein Upgrade ausgewählt hast, schließt sich die Station für immer.



U-Invent-Stationen

Mit Hilfe dieser Stationen kannst du aus gefundenen Gegenständen neue Objekte kreieren. Klebstoff, Gummischläuche oder Schrauben sind nur einige der Gegenstände, die du aufsammeln kannst, um daraus Munition, Hacker-Werkzeuge oder gar Gen-Tonika zu machen. Die meisten dieser neuen Objekte sind nur mit Hilfe der U-Invent-Stationen zu bekommen.



Pausenmenü

Du kannst jederzeit das Pausenmenü aufrufen, indem du die **OPTIONS-Taste** drückst. Dort siehst du, wie viel Geld oder ADAM du hast, oder wie viele Little Sisters sich noch im aktuellen Level aufhalten. Dazu hast du im Pausenmenü die Wahl zwischen folgenden Optionen:

Weiterspielen

Mit dem aktuellen Spiel fortfahren.

Speichern

Den derzeitigen Spielfortschritt speichern. Du kannst immer und überall speichern. Dazu speichert das Spiel automatisch, sobald ein neuer Abschnitt geladen ist.

Laden

Ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Optionen

Spieleinstellungen und Optionen ändern. Weitere Informationen dazu findest du weiter unten.

Beenden

Das aktuelle Spiel verlassen und ins Hauptmenü wechseln.

OPTIONEN

Die aktuellen Spieleinstellungen ändern.

Helligkeit einstellen

Ändern der Helligkeit im Spiel.

Steuerung anpassen

Hier kannst du die Empfindlichkeit des Controllers, die Y-Achse invertieren, Vibration oder das automatische Zielsystem an- bzw. ausschalten und die Steuerungsübersicht betrachten.

Audio-Optionen

Regelt die Lautstärke der Soundeffekte, der Musik und der Sprache.

Spiel-Optionen

Allgemeine Spieleinstellungen ändern. Dazu gehören die Anpassung der Schwierigkeitsstufe sowie das An- und Ausschalten von adaptivem Training, Untertiteln, der Kompassnadel, Vita-Chambers, Objektglitzern und Objekthervorhebung.

STATUSMENÜ

Du gelangst ins Statusmenü, indem du die Touchpad-Taste drückst. Hier findest du verschiedene Reiter, die du mit **R1** und **L1** auswählen kannst.

Nachfolgend eine Aufstellung der Reiter im Statusmenü:

Karte

Dieser Reiter zeigt dir die Karte des aktuellen Levels. Sie zeigt deine Position und, sofern bekannt, den Standort des Ziels. Mit der **X**-Taste kannst du aus der Karte herauszoomen. Wenn du die **△**-Taste drückst, erhältst du einen Tipp zu deinem aktuellen Ziel.



Ziele

Dieser Reiter zeigt eine Liste aller aktuellen Ziele. Wenn du mehrere Ziele hast, die du abarbeiten kannst, wählst du mit dem linken Stick das zu aktivierende Ziel aus und bestätigst mit **X**. Ziele, die gerade nicht erreicht werden können, kannst du nicht aktivieren.


Nachrichten

Dieser Reiter erlaubt dir, Funknachrichten oder Tagebuch-Aufzeichnungen erneut abzuspielen.

Hilfe

Hier sind alle relevanten Hilfetexte zusammengefasst. Eine kostbare Wissensquelle - hier gibt es Informationen zu vielen Spielsystemen und Objekten.

HACKING

Bei der Vielzahl an Maschinen und brillanten Geistern in Rapture ist es nicht verwunderlich, dass man irgendwann herausgefunden hat, wie diese Maschinen durch Hacking neu zu programmieren sind. Indem du den Fluss im Kreislauf einer Maschine manipulierst, kannst du ihren Zustand ändern. Beinahe jede Maschine in Rapture kann gehackt werden. Durch Hacking kannst du verschlossene Safes öffnen, oder gar das Sicherheitssystem manipulieren, so dass es dich als Freund ansieht und stattdessen deine Feinde bekämpft. Wenn du eine Maschine hacken kannst, erscheint , sobald du neben ihr stehst. Wenn du dies drückst, gelangst du ins Hacking-Menü, wo du den Schwierigkeitsgrad des Hacks abschätzen kannst. Auch kannst du dort zwischen Aufkauf und Autohack wählen (siehe Seite 25).

Hacking kann auf drei verschiedene Arten erreicht werden.

Wie wird gehackt?

Das Ziel eines Hacks ist, den Fluss im Kreislauf der Maschine zu ändern, indem du Platten freilegst und die Rohe austauschst, mit denen der Kreislauf zur Ausgangsplatte gelenkt wird. Achte auf gefährliche Teile, die die Kreislaufgeschwindigkeit erhöhen, elektrische Überspannung erzeugen oder sogar Alarm auslösen können. Wenn du erfolgreich bist, sind die Früchte deiner Arbeit kostenlos - das Risiko eines physischen Schadens ist jedoch sehr hoch.


Wenn dir das Hacken zu schwer wird, solltest du dein ADAM darauf verwenden, deine technischen Fähigkeiten mit zusätzlichen Slots oder weiteren Technik-Tonika zu verbessern.



Hacking Aufkauf

Erfolg beim Hacken kann auch durch Zahlung einer Provision erkaufte werden. Du kannst also Geld zahlen, um die Maschine zu manipulieren. Je schwerer der Hack, desto höher der Preis. Durch das Spicen von Technik-Tonika kannst du die Kosten reduzieren.

Auto-Hacker

Mit etwas Glück findest du einen Auto-Hacker, der eine Maschine ohne Probleme augenblicklich hackt. Drücke im Hacking-Menü , um den Hack sofort und ohne Risiko abzuschließen. Der Auto-Hacker wird bei diesem Vorgang verbraucht.

CREDITS

2K BOSTON / 2K AUSTRALIA / 2K MARIN

Story, Writing, and
Creative Direction
Ken Levine

Director of Product
Development
Jonathan Chey

Project Lead/
PLAYSTATION®3 system
Executive Producer
Alyssa Finley

PLAYSTATION®3 system
Technical Lead
Carlos Cuello

Art Team

Art Director
Scott Sinclair

Lead Animator
Shawn Robertson

Acting Environment
Leads

Hogarth De La Plante
Jay Kyburz

Performance Lead
Andrew James

Animation
Grant Chang
Ben Hutchings
Jonathan Mangagil

Concept Art
Scott Sinclair
Mauricio Tejerina
Robb Waters
Nate Wells

Effects Artist
Stephen Alexander

Level Builders
Alex Boylan
Hogarth De La Plante
Jay Kyburz
Christian Martinez
Jamie McNulty
Nate Wells

Modelers
Lorne Brooks
Chris Chaproniere
Brendan George
Dan Keating
Chad King
James Sharpe
John Travers
Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Joseph Yang
Laura Zimmermann

UI Art
Ben Shore
PLAYSTATION®3 system
UI Art
Jake Etgeton
Ben Shore

PLAYSTATION®3 system
Art Support
Richard Albon
Hogarth De LaPlante

PLAYSTATION®3 system
Downloadable
Content Lead Artist
Chad King

PLAYSTATION®3 system
Downloadable
Content Art
Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Joseph Yang
Laura Zimmerman

PLAYSTATION®3 system
Downloadable Content
Grant Chang

PLAYSTATION®3
system Downloadable
Content Concept Art
Robb Waters

Additional
Concept Art
Lorne Brooks
Hogarth De La Plante
Daniel Keating
Chad King
Christian Martinez
Shawn Robertson
James Sharpe
Joseph Yang
Laura Zimmermann

Additional Effects
Chad King

Additional
Animation
Steve Chao
Ed Lynch

Additional UI
Support
Alex Boylan
Jake Etgeton
Christian Martinez
Robb Waters
Michael Swiderek
Mauricio Tejerina
Laura Zimmermann

Additional Art
Ray Leung
Eric Lawson
Shaun Stephenson
Steve Kimura
John Torres
Jed Wahl

Design Team

Lead Designer
Paul Hellquist

Lead Level
Designer
Bill Gardner

Designers
Dorian Hart
Alexx Kay
JP LeBreton
Jonathan Pelling
Dean Tate
Jordan Thomas

PLAYSTATION®3
system Design Support
Jordan Thomas
Jean-Paul Lebreton
Tynan Wales

PLAYSTATION®3
system Downloadable
Content Lead Designer
Dorian Hart

PLAYSTATION®3
system Downloadable
Content Design
Kirk Bezio
Alexx Kay
Tynan Sylvester

Additional Design
Stephen Alexander
Andrew "Ant" Orman
Ed Orman
Ian Vogel

Additional Story/Writing
Paul Hellquist
Alexx Kay
Joe McDonagh
Susan O'Connor
Emily Ridgway
Justin Sonnekalb

Additional Ingame
Writing

Tom Bartlett
Dorian Hart

Programming Team

Lead Programmer
Christopher Kline

Technical Director
Rowan Wyborn

Al Lead
John Abercrombie

2K Marin
PLAYSTATION®3 system
Lead Programmer
Raymond Graham

2K Australia
PLAYSTATION®3 system
Lead Programmer
Mathi Nagarajan

PLAYSTATION®3 system
Downloadable Content
Lead Programmer
Jesse Johnson

AI/Animation
Programming
Marc Atkin
Darren LaFreniere

Audio/Streaming
Programming
Carlos Cuello

Gameplay
Programming
Ian Bond
Dan Kaplan
Lida Tang

Graphics
Programming
Jesse Johnson

UI Programming
Jake Etgeton

Physics
Programming
Joshua Downer

Engine Development
Team

Robert Black
Simon Eschbach
Weicheng Fang
Daniel Lamb
Ryan Lancaster
Mathi Nagarajan
Martin Slater

PLAYSTATION®3 system
Programming Team
Ian Bond

Timothy Cooper
Ben Driehuis
Jake Etgeton
Weicheng Fang
Daniel Lamb
Johannemann
Nordhagen
David Pittman

PLAYSTATION®3 system
Downloadable Content
Programming
Ian Bond
Dan Kaplan
Shane Mathews

Additional
PLAYSTATION®3 system
Technical Direction
Chris Kline
Rowan Wyborn
Karl Burdack

Additional
PLAYSTATION®3 system
Programming
John Abercrombie
Karl Burdack
Joshua Downer
Jesse Johnson
Darren LaFreniere
Lida Tang

PLAYSTATION®3 system
Downloadable Content
Additional
Programming
Lida Tang

Additional
Programming
Karl Burdack
Terrance Cohen
Michael James

Production Team

Associate Producer
Joe Faulstick

PLAYSTATION®3 system
Associate Producer
Harvey Whitney

PLAYSTATION®3 system
Downloadable
Content Producer
Joe Faulstick

Assistant Producers
Kate Kellogg
Keith Shetler
Justin Sonnekalb

PLAYSTATION®3 system
Downloadable Content
Assistant Producers
Kirk Bezio
Keith Shetler

Production Assistant/
Localization
Timothy Crosby

Additional
Production Support
Tony Oakden
James Sutherland
Jay Kyburz

Sound Team

Sound Designer
Emily Ridgway

Sound Assistants
Pat Balthrop
Justin Mullins

Audio Consultant
Eric Brosius

PLAYSTATION®3 system
Audio Support
Michael Kamper

PLAYSTATION®3 system
Downloadable Content
Audio Lead
Scott Haraldsen

PLAYSTATION®3 system
Downloadable
Content Junior
Audio Designer
Keith Shetler

PLAYSTATION®3 system
Downloadable Content
Additional Audio
Pat Balthrop

PLAYSTATION®3 system
IS Support
Rob Roudebush
Reed Waller
Brendan McCarthy
Jon Heysek
Geoff Graves
Ray Holbrook
Gareth Walters

**DIGITAL
EXTREMES**

Lead PLAYSTATION®3
system Programmer
Steve Sinclair

PLAYSTATION®3 system
Programmers
Andrew Rudson
Glen Miner
Mark Mikulec
Mike Weir
Ron Janzen

Additional
PLAYSTATION®3 system
Programming
Ernesto Novillo
Jesse Attard

PLAYSTATION®3 system
Producer
Shawn Segal

PLAYSTATION®3
system QA
Michael Maggard
Pat Kudirka

**President &
Development Director**
James Schmalz

CFO
Michael Schmalz
**Operations &
PR Director**
Meridith Braun

**HR Assistant &
Bookkeeping**
Tanya Deaville

Administration
Denise Raymond

Head Chef
Elaine Deaville

Culinary Assistant
Jason Deaville

IT Support
Jason Murphy

Quality Assurance
(2K Boston /
2K Australia /
2K Marin)

QA Manager
Joe Faulstick
Russell Jacobson

Assistant Leads
Nick Garner
Ryan Oddey
Sara Verrilli
Russell Jacobson

Testers
Tom Bartlett
Kirk Bezio
Ryan Buckley
Matt Cabral
Joe Canadas
Frank DaPonte
Jakub (Jake)

Drobowiecki
Chris Enright
Dan Lewis
Casey Malone
Justin Pappas
Mike Pfundt
Jason Silva
Penny Bird
Mischa Andrews
Dane Lipscombe
Richard Franklin
Owen Townsend

Additional Testing
Jason O'Brien
Eric Kirchberg
Brendan Kirk
Justin Sonnekalb

PLAYSTATION®3 system
Testers
Roy Russell
Doug Tyler
Casey DeWitt
Michael Howard
Simon Richardson

PLAYSTATION®3 system
Downloadable
Content Testers
Frank DaPonte
Jonathan Singh

Operations Team

Director of Operations
Emily Brinkert

Director of Operations,
Australia
Will Marshall

IT Manager
Australia
Gareth Walters

IT Manager Boston
Geoff Graves

IT Assistants
Raymond Holbrook
Justin Richards

Team Support
Phil Frechette
HR Manager, Australia
Ali Hinton

Operational Support
Kate Kellogg
Joe McDonagh

Office Manager,
Australia
Chelsea Kyburz
Tamara Lopez

Additional
Operational Support
Devin Bean
Colin Davis
Keri Norris
David O'Toole

Marketing/PR
Support Team
Joe Faulstick
Joe McDonagh
Nate Wells

Focus Test Wrangler
Tom Bartlett

Additional Support
Richard Albon
Shamus Baker
David Beswick
Ben Driehuis
Joakim Hagdahl
Andrew Ley
David March
Jamie O'Toole
Linus Tan
Jarrad Woods

2K PUBLISHING

President
Christoph Hartmann
C.O.O.
David Ismailer

VP Product
Development
Greg Gobbi

Development Director
John Chowanec

Director of PD
Operations
Kate Kellogg

Senior Producer
Melissa Miller

Game Analysis
Neal Chung-Yee
Michael
"Patches" Kelly

SVP Marketing
Sarah Anderson

VP Marketing
Matt Gorman

Director of Marketing
Tom Bass

Senior Product
Manager
Philip Ser

Marketing Coordinator
Dawn Burnell

Production Director
Jack Scalici

Senior Video Editor
J. Mateo Baker

Video Editor
Eric Monacelli

PR Director
April M. Jones

PR Manager
Charlie Sinhaseni

Senior Manager Partner
Marketing
Scott DeFreitas

Media Specialist
Larry Stephens

Art Director,
Creative Services
Lesley Zinn

Web Director
Gabe Abarcar

Web Designer
Ashley Young

Community Manager
Elizabeth Tobey

Production Manager
Lydia Jenner

Sr. Project Manager
Jackie Truong

Director of Operations
Dorian Rehfield

VP Sales & Licensing
Steve Glickstein

Strategic Sales and
Licensing Manager
Paul Crockett

2K Quality Assurance

VP of Quality
Assurance
Alex Plachowski

Quality Assurance Test
Manager (Projects)
David Arnsperger

Compliance Manager
Alexis Ladd

Lead Tester
Stephen
Yoshi Florida

Lead Tester
(Support Team)
Lori Durrant

Senior Compliance
Tester
Nathan Bell

Quality Assurance
Team

Darren MJ
Miller-Pfeuffer
Matthew Saint John
Micah Grossman
Matt Akopian
Adrin Khachikian
Anthony Rousseau
Brent Sharon

Ariel Ceballos
Michael-Lance
Freeman
Jorge Hernandez
John St. John
Kate Ruck
Paul Benson
Keith Ferguson
Compliance Testers
Marvin Calhoun
Evan Jackson
Jeffery Pook
Leandro Ribeiro

Night Shift Sr. Tester
Victor Flores

Night Shift Testers
Jorge Arevalo
Kevin Skorcz
Eric Kuhr
Jay Armant
Whitney Fike
Matt Priddy
Daniel Miller
RJ Sandberg

2K International

General Manager
Neil Ralley

VP International
Marketing
Matthias Wehner

International
Marketing Manager
Lia Tsele

International Product
Manager
Warner Guinée

Junior International
Product Manager
Sam Woodward

Int'l PR Director
Markus Wilding

International PR
Manager
Emily Britt

Global Events Manager
Karl Unterholzner

Licensing Director
Claire Roberts

Web Content
Manager
Martin Moore

Int'l Marketing &
PR Assistant
Tom East

2K International Product Development

International Producer
Sajjad Majid

Localization Manager
Scott Morrow

Assistant Localization
Manager
Terryll Garrison

External
Localization Teams
Around the Word
Coda Entertainment
GmbH

Synthesis
International Srl
Synthesis Iberia

2K International Quality Assurance

QA Manager
Chris Rowley

QA Supervisor
Domenic Giannone

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Lead QA Technician
Rob Jenkins

QA Technicians
Steve Manners
Ian Moore
Andrew Webster
Arsenio Formoso
Natalie Holkham

Sebastian Belton
Rosie Hamilton
Daniel Mills

Localization QA
Technicians
Sebastian Frank
Stefan Rossi
Mark Unger
Hugo Sieiro
Jose Miñana
Alba Loureiro
Alessandro Gatti
Adele Dalena
Elisa Lazier
Pauline Martyn
Didier Pruvot
Cyril Ben Abdallah
Oscar Pereira

Design Team
James Crocker
James Quinlan
Tom Baker

2K International Team
Agnès Rosique
Alex Bickham
Andreas Traxler
Barbara Ruocco
Ben Seccombe
David Halse
Fabio Gusmaroli
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jose Antonio Muñoz-
Calero Fernandez
Olivier Troit
Sandra Melero
Simon Turner
Snezana
Stojanovska

Take 2
Publishing Team
Anthony Dodd
Corine Checko
Diego Tobon
Magda Bona

Martin Alway
Nguyen Doan
Nicole Mucumbitsi
Paris Vidalis
Paul Hooper

Special Thanks

Bearcage
Bob Blau
Blur
Siobhan Boes
David Boutry
dSonic
Dan Einzig
Christopher Fiumano
Demiurge Studios, Inc.
Epic
EyeCandy Studios
FMOD EX
Sound System
Firelight
Technologies
Havok
KD&E
Jennifer Kolbe
Lamplighter Studios
Xenia Mul
Nicole Nicoletti
Rapan
RDA
Red Eye Studios
Rokkan
Drew Smith
Take-Two Sales
Douglas Rothman
Travis Tholen

PLASTIC WAX

Director
Ron Roberts
Art Director
Nathan Maddams
Lead Animation
Ray Willis
Animators
Pete Woodley-Page

Mark Comedoy
Kate Kerrigan
Modelling Team
Dean Wood
Nick Cuyten
Carl English
Barry White
Craig Byass

Lead Textures
Tyrone Maddams

Textures
Richard Pritchard

R&D
Sina Azad

FX
Allan Mackay
Adam MacGowan
Sidney Cheng

Lead Lighting\Render
David Brown

Lighting\Render
Jay C Miller

Lead Compositing
Ron Roberts

Compositing
Matthew French
Daniel Brown

Editor
Stuart Spoard

Scheduling
Kirsty Simmons

IT Manager
Dane Maddams

IT Support
Terry Mickaiei

CEO
Roger Maddams

SPECIAL THANKS
Carolyn Wright
John LaFlamboy
Justin Digiaco

MUSIC

Garry Schyman

Orchestra

Solo Violin
Martin Chalifour

Violins
Belinda Broughton
Darius Campo
Peter Kent
Pip Clark

Kirsten Fife
Barbara Porter

Marcy Vaj
Pat Johnson
Miran Kojian
Sara Parkins
Pam Gates
Carolyn Osborne
Anna Kostyuchek
Becky Bunnell

Eve Butler
Tiffany Yi Hu
Jennifer Munday
Hiam Shtrum

Cello
Armen Ksajikian
Suzie Katayama
David Low
Rudy Stein
Miguel Martinez
Cecilia Tsan
Paula Hochhalter
John Walz
Trevor Handy
Tina Soule
Sebastian Toettcher

Piano
Bryan Pezzone

Horn
Joe Meyer
Recording Engineer
Dan Blessinger

Music Contractor and
Copyist
Ross DeRoche

Tuba
Ross DeRoche

Singer on Anthem
Rebecca Sjowall

Orchestrations
Garry Schyman &
Desha Dunnahoe

Conductor
Garry Schyman

Assistant to Garry
Schyman
Tim Helisek
MPEG Layer-3 audio
coding technology
licensed from
Fraunhofer IIS
and Thomson

VO PRODUCTION

Telsey and Co
Carrie Rosson
Tiffany Canfield
David Vaccari

Star-Trax
Vince DePola
Ali Aron

POP Sound
Producer
Dawn Redmann

Original Dialog Mixer
Michael Miller
Original Dialog
Recordist
Courtney Bishop

Original Dialog Mixer
Stephen Dickson

Original Dialog
Recordist
Nick Bozzone

Original Dialog Mixer

Zac Fisher

Original Dialog

Recordist

Kaynaz Shroff

Original Dialog Mixer

Mitch Dorf

Original Dialog

Recordist

Gavin McNiece

Original Dialog Mixer

Tim West

Original Dialog

Recordist

Brett Rothfeld

Actors

John Ahlin

Greg Baldwin

Jane Beller

Susanne Blakeslee

Anne Bobby

Blesst Bowden

Tony Chioldes

Shavonne Conroy

Ritchie Coster

Betsy Foldes

Joshua Gomez

Cassandra Grae

Ray Guth

JG Hertzler

Peter Francis James

Juliet Landau

Anne Meisels

Raynor Scheine

Miriam Shor

Adam Sietz

Armin Shimerman

Peter Siragusa

T. Ryder Smith

Stephen Stanton

Fred Tatasciore

Marcelo Tubert

Michael Villani

Gordon Joseph Weiss

James Yaegashi

Catherine Zambri

The Music Publishers

Boosey and

Hawkes Inc.

Bug Music

Carlin America

De Wolfe Music

France Music

Corporation

Golden Bell Songs

Golden West

Melodies Inc.

Naxos Music

Next Decade Music

Shapiro Bernstein &

Company Inc.

Warner Chappell

Music

Williamson Music

The Record Labels

De Wolfe Music

Jasmine Music/Has-

mick Promotions Ltd.

Naxos

Sony/BMG Music

Entertainment

The EMI Group

Universal Music Group

Warner Music Group

Fox Studios

Rick Fox

Michael Weber

Tim Schmidt

Cal Halter

Keith Fox

Dustin Smith

Joe Schmidt

Special Thanks

Jon Manahan

Mark Vitello

Gerald Martin

Mary Tierney

Rob Dyer

Evan Hart and

Leslie Pirratano

Carlo Vogelsang

Jeff Royle

Mark Thomas and

Sandra Congdon

Kelly Tofte and

Mark Griffin

Andrew Wilson

Thatcher Ulrich

Russ Almond, Matt

Dawson and Fraser

Graham

Barry Caudill and

Seth Spaulding

Damian Isla

Big Solutions

Jack Beatty

Jim Doolittle

Karl Hanover

Meredith Levine

Pro Travel

Dan Teasdale

Dave Traver

Jason Turbin

Bruce Woodard

Ed Hoopman

PLAYSTATION®3 SYSTEM SPECIAL THANKS

Brandon Pham

Colin Fix

Elden Tam

Hogarth De La Plante

Jeff Weir

Jeffrey Fisher

Leon Hartwig

Matthew Brown

PJ Leffelman

Richard Albon

Richard Jobling

Rinaldo Tjan

Steve Gaynor

Zak McClendon

Jacob Palmer

Eric Sterner

Brooke Grabrian

Nicole Payte

Indie Built

Jacob Hawley

Graeme Bayless

Sharon Hunter

Amber Falkowski

Kate Ryan

Emily Brinkert

Ryan Oddey

Phil Frechette

Will Marshall

Kevin Franklin

Ben Cosh

Mick Hedley

Steven Sharp

Bruce Brodie

Peter Johnson

Mike Walsh

Jason Turbin

Bret Patterson

Mark Danks

Chris Norden

Cort Stratton

Danny Tang

Rob Vawter

Sheldon Carter

Focus Testers

(2K Boston)

Conor Walsh

Bill Brinkert

Michael Kripchak

Bryan Jeremy

Christopher Reavey

Dan Boldyev

Ellis Bahl

Fritz Louis

Jeff Machado

Jennifer Clay

Justin Nee

Kenneth Leibe

Michael Morin

Ryan Simonetta

Vori Sverdlin

BIOSHOCK: THE COLLECTION

BLIND SQUIRREL GAMES

Art

Scott N. Army
Yvonne Chung
Galen Davis
Frank Diaz
Craig Drageset
Cordell Felix
Jolene Goya
Alan Lee
Christopher Lloyd
Danny Mak
Tuan Ngo
Shelby Peterson
Mike Popovich
Ichi Isabelle Power
Ana Rodriguez
Adam Schuman
Travis Slagle
d.Koy van Oteghem
Susan Won
Robb Zindt
Jeff Zugale

Engineering

Christopher Ballinger
Dominic Camargo
Matt Campbell
Nolan Carnahan
Frank "Jia" Chen
Matthew Fawcett
David Forrest
Mark W. Gabby II
Patrick Ghiocel
Justin Hilton
Jeffrey Joyce
Tyler Kirk
Andrew Luby
Katlan Merrill
Jason Neal
Masana Pawlan
John Plou

Jonathan Rebar
Rex Rockwell
Jonathan Rucker
Myles Salholm
Leo Simkin
Sharan Volin
Christopher Wade
Mike Winfield
Robby Wong
Operations
Ron Bitzer
Jacob Hawley
Beth Hendricks
Brad Hendricks
Kitty Lee
Amy Long
Shelley Lovejoy
Frank Occhiato
Alberto Terrones

Outsourcing

GameVision Studios
Zhan Ye
Joey Young
Section Studios
Justin Yun
Irma Ward
Streamline Studios
Xpec Art Center
Zoe Cheng
Wang Guanping
Gordon Lin

Production

David Baker
Drew Bradford
Sean Creveling
Amanda Khoury
Alexis Russell
Max Sena

QA

Mike Burghart
Dimitri Del Castillo
Logan Earnest
Joshara Edwards
Ricky Fong

Carlos Garcia
Nick Long
John Lynch
Derek McInvalle
Brett Mitchell
Dibiansi Omerigbo
Pablo Padilla
Michael Prutz
Jeremy Rice
Chris Stanko
Chris Toft

Sound

Alex Hope

Additional Mentions

USTS
Donovan McCartney

Production Babies

Elliot "Bruce" Lee
Eric Sena
Ethan Sena

2K PUBLISHING

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

Producers

Mark Montuya
Tiffany Nagano

Production Assistant
Ross Marabella

Digital Release
Manager

Tom Drake

Digital Release Assistant
Myles Murphy

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development

Josh Atkins

Design Director
Jonathan Pelling

Art Director
Robert Clarke

Gameplay
Capture Lead
Homer Rabara

Sr. Director, Creative
Production
Jack Scalici

Director, Creative
Production
Chad Rocco

Sr. Manager,
Creative Production
Josh Orellana

Creative Production
Assistants
William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

Director of Research
and Planning
Mike Salmon

Sr. Market Researcher
David Rees

User Testing Manager
Francesca Reyes

User Researcher
Jonathan Bonillas

Motion Capture
Supervisor
David Washburn

Motion Capture
Stage Manager
Anthony Tominia

Motion Capture Stage
Technicians
Jen Antonio

Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton

Motion Capture Pro-
duction Manager
Charles Ghislandi

Motion Capture Spe-
cialists

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard
Michelle Hill
Jeremy Wages

Motion Capture Pipe-
line Engineer
Charles "Auggie"
Harris III

Motion Capture Media
Supervisor
J. Mateo Baker

Motion Capture Audio
Assistant
Andrew Hanson

2K CORE TECH

VP, Technology
Mark James

Director of Engineering
David Sullivan

Project Manager,
Core Tech
Peter Driscoll

Lead Technical Artist
Jonathan Tilden

Software Engineers
Jack Liu
Jason Howard

2K MARKETING

SVP, Marketing
Sarah Anderson

VP, Marketing
Matt Gorman

VP, International
Marketing
Matthias Wehner

Director of Marketing,
North America
Kelly Miller

Associate Product
Manager
Cody Neal

VP of Communications,
The Americas
Ryan Jones

Sr. Communications
Manager
Scott Pytlík

Communications
Manager
Jennifer Heinser

Communications
Coordinator
Erica Hebert

Sr. Manager, Commu-
nity Content
Darren Gladstone

Community Manager
Catherine Lukianov

International
Project Manager
Ben Kvalo

Creative Director,
Marketing
Gabe Abarcar

Sr. Director,
Marketing Production
Jackie Truong

Manager, Marketing
Production
Ham Nguyen

Marketing Production
Assistant
Nelson Chao

Sr. Graphic Designer
Christopher Maas

Project Manager
Heidi Oas

Director,
Video Production
Kenny Crosbie

Video Editor & Motion
Graphics Designers
Michael Regelean
Eric Neff

Video Editor
Peter Koepfen

Associate Video Editors
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

Web Director
Nate Schaumburg

Sr. Web Designer
Keith Echevarria

Sr. Web Developer
Alex Beuscher

Web Developer
Gryphon Myers

Web Producer
Tiffany Nelson

Channel Marketing
Managers
Anna Nguyen
Marc McCurdy

Partner Marketing
Specialist
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 Lead
Crystal Pittman

Senior Customer Ser-
vice Associates
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

Director,
Partnerships & Licensing
Jessica Hopp

Partnerships & Licensing
Manager
Ryan Ayalde

Associate Manager,
Partnerships & Licensing
Ashley Landry

Marketing Project
Specialist
Kenya Sancristobal

2K OPERATIONS

SVP, Senior Counsel
Peter Welch

Counsels
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP, Publishing Opera-
tions
Steve Lux

Director of Label
Operations
Rachel DiPaola

Director of Operations
Dorian Rehfield

Director of Analytics
Mehmet Turan

Sr. Data Analyst
Adam Dobrin

Sr. Analyst
Tuomo Nikulainen

Partner Marketing
Manager
Dawn Earp

Licensing & Operations
Specialist
Xenia Mul

Operations Coordinator
Aaron Hiscox

2K IT

Sr. Director, 2K IT
Rob Roudebush

Sr. IT Manager
Bob Jones

Sr. Network Manager
Russell Mains

Sr. Systems Engineer
Jon Heysek

Security Systems
Engineer
Lee Ryan

Network Engineer
Don Claybrook

Systems Administrators
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

IT Analyst
Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE

SVP of Quality Assurance and Submissions
Alex Plachowski

Test Managers
Eric Zala
Ian Moore

Submission Manager
Scott Sanford

Senior Lead QA Tester
Josh Lagerson

Lead QA Tester
(Projects)
Phyllicia Fletcher

Lead QA Testers (Support Team)
Chris Adams
Nathan Bell

Associate QA Lead Tester (Projects)
Jeffrey Schrader
Jorge Corpeño
Steve Yun

Associate QA Lead Testers (Support Team)
Jordan Wineinger
Joshua Collins
Ruben Gonzalez

Senior QA Testers (Projects)
David Benedict
Jonathan Villariasa
Joshua Brown-Sage

Senior QA Testers (Support Team)
Ana Garza
Andrew Garrett
Ashley Carey
Brian Reiss
David Drake
Michelle Paredes
Nicole Millette
Robert Klempner

Quality Assurance Team
Adrian Burnham
Bobby Cofield
Brandon Peterson
Bryan Fritz

Chayse June
Corey Bradley
Cory Waterman
Daniel Caperonis
Daniel Eanes
Darwin Layco
David Song Dalie
Devin Daisley
Dolores Reynolds
Douglas Reilly
Eddie Hawk Arguelles
Hugo Dominguez
James Varga
John Simpson
Joshua Hull
Julian Molina
Madison Crockett
Nathan Craig
Ryan Saffell
Sacha Moctezuma
Scott Luedtke
Shaylea Gallagher
Wenceslao Concina
Zachary Little

Special Thanks
Alexandria Belk
Cameron Steed
Candice Javellonar
Chris Jones
David Barksdale
Jeremy Richards
Joe Bettis
Juan Corral
Kris Jolly
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel Hajewski
Travis Allen
Todd Ingram

2K INTERNATIONAL

VP, Publishing, Operations
Murray Pannell

Head of International Product Marketing
David Halse

International PR Manager
Wouter van Vugt

Junior International PR & Events Manager
Chris White

Junior International Product Manager
Pia Raggio

International Community & Social Manager
Meloaine Brou

International Territory Manager
Warner Guineez

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Sajjad Majid

Localization & Creative Services Manager
Nathalie Mathews

Localization Project Manager
Emma Lepeut

Design Team
Tom Baker
James Quinlan
Localization tools and support provided by XLOC Inc.

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

Project Lead

Florian Genthon

Localisation QA Leads

Alba Loureiro

Elmar Schubert

Jose Olivares

Associate Localisation

QA Lead

Cristina La Mura

Senior Localisation QA

Technicians

Christopher Funke

Enrico Sette

Harald Raschen

Johanna Cohen

Sergio Accettura

Localisation QA Technicians

Carlos Muñoz Díaz

Clement Mosca

David Sung

Dimitri Gerard

Ernesto Rodriguez-Cruz

Etienne Dumont

Gabriel Uriarte

Gian Marco Romano

Gulnara Bixby

Iris Loison

Javier Vidal

Julio Calle Arpon

Luca Magni

Manuel Aguayo

Matteo Lanteri

Martin Schücker

Namer Merli

Nicolas Bonin

Noriko Staton

Pablo Menéndez

Roland Habersack

Samuel França

Seon Hee C.

Anderson

Shawn Williams-

Brown

Sherif Mahdy Farrag

Stefan Rossi

Stefanie Schwam-

berger

Timothy Cooper

Yury Fesechka

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd

Martin Always

Nisha Verma

Phil Anderton

Denisa Polcerova

Robert Willis

2K INTERNATIONAL MARKETING AND COMMUNICATIONS TEAM

Agnès Rosique

Alan Moore

Aaron Cooper

Belinda Crowe

Ben Seccombe

Carlo Volz

Carlos Villasante

Caroline Rajcom

Charley Grafton-

Chuck

Dan Cooke

Dennis de Bruin

Devon Stanton

Diana Freitag

François Bouvard

Gemma Woolnough

Jan Sturm

Jean Paul Hardy

John Ballantyne

Julien Brossat

Lieke Mandemakers

Maria Martinez

Sandra Melero

Sean Phillips

Simon Turner

Stefan Eder

Zaida Gómez

2K ASIA TEAM

General

Manager, Asia

Jason Wong

Asia Marketing Director

Diana Tan

Asia Marketing

Manager

Daniel Tan

Japan Marketing

Manager

Maho Sawashima

Sr. Product Executive

Rohan Ishwarlal

Product Executive

Sharon Lim

Sr. Localization

Manager

Yosuke Yano

Localization Coordi-

nator

Pierre Guizarro

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

Ken Tilakaratna

Anna Choi

2K CHINA

LOCALIZATION

QUALITY ASSURANCE

QA Director

Zhang Xi Kun

Localization QA

Manager

Du Jing

Lead QA Testers

Chu Jin Dan

Zhu Jian

Shigekazu Tsuchi

Senior QA Testers

Qin Qi

Kan Liang

Cho Hyunmin

QA Testers

Yan Yan

Zhou Qian Yu

Song Shi Xue

Zhao Yu

Wang Ce

Tan Liu Yang

Bai Xue

Tang Shu

Jin Xiong Jie

Hu Meng Meng

Zou Zhuo Ke

Junior QA Testers

Mao Ling Jie

Li Ling Li

Liu Kun Peng

Tang Dan Ru

Cheng Xue Mei

Xiao Yi

IT Engineers

Zhao Hong Wei

Hu Xiang

Li Ting Zhu

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Ken Levine
Shawn Robertson
Don Roy
Jesse Kearns
Geoff Keighley
Wallace Eltus
Elizabeth Satterwhite
Yassie Ramos Vazquez

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
David Boutry
Juan Chavez

Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
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 Zamaniego
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Hayley Geftman-Gold
Access Communica-
tions
PETROL Advertising
Layer Media

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (diese „Vereinbarung“) kann in unregelmäßigen Abständen aktualisiert werden. Die aktuell gültige Version wird auf www.take2games.com/eula (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE“ BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN ODER SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPLEN IST BINDEND.

DIE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA („LIZENZGEBER“) SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/privacy, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG

IST BINDEND.
BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTÄNDIGT, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spieleplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwaredokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszulegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, Artworks, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzlichen Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers haben Anspruch darauf, ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:

- die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;
- die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;
- die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);
- eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht; die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);
- die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);
- die Software in einem Computerspielercenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen; die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;

Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;
einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;
zu cheaten bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;
gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizenzen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstoßen;
die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftssanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstoßen, in dem Sie die Software bezogen haben.

ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN: Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zuzugreifen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures“) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpackt, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragraphen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GESPEICHERTEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpacken, lizenzieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Zugangskontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software - Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sofern ihm nicht vonseiten der geltenden Gesetze verboten, ist der Lizenzgeber berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen einschließlich, unter anderem, alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar jederzeit und ohne Angabe von Gründen.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und lizenzenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und lizenzenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationalen Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urhebererschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte bestehen auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

INTERNETANSCHLUSS: Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Softwaredokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder

aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein softwarespezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haben für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zuzugreifen und diese zu nutzen.

Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und virtueller Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spielaktivitäten zu verdienen, finden die folgenden zusätzlichen Bedingungen in diesem Absatz Verwendung.

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE: Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („virtuelle Gegenstände“) kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregeltes eingeschränktes Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Recht und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihrem persönlichen, nicht-kommerziellen Spielspaß ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht anderweitig durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung/von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich vertreiben.

VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN: Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzern einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerischen Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spielaufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielerischer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie unterlizenziert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen oder Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsvorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haben allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS: Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, einsehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Währung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgebucht werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgewickelt werden. Während der Lizenzgeber bemüht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbarer virtueller Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto endgültig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLER GEGENSTÄNDE: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/gekauft virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto

verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgebogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihr Spielprofil stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support richten.

NICHTEINLÖSBARKEIT: Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielinterne Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingelöst werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände haben keinen Barwert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere natürliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Währungen.

KEINE RÜCKERSTATTUNG: Alle Käufe von virtueller Währung und virtuellen Gegenständen sind endgültig und unter keinen Umständen erstattungsfähig, übertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzuändern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Person gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.

KEINE ÜBERTRAGUNG: Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn er einen Verdacht hat auf oder Beweise für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

STANDORT: Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschließlich des Kaufs von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen) unterliegen den zusätzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder über einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschließlich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist, Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgenannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specially Designated Nationals“ des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons“ oder der „Entity List“ des US-amerikanischen Wirtschaftsministeriums geführt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittpartei gegen diese Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie

zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzstandards vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung Ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestlistenrangs, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offenlegungen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter www.take2games.com/privacy in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

GEWÄHRLEISTUNG

BEGRENZTE Gewährleistung: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltende Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenhersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole.

Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software; oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist; oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Länder den Ausschluss oder die Begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind, und gilt nicht für den normalen Verschleiß.

Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteiliges festgelegt wurde, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, unbeschadet ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

HAFTUNGSFREISTELLUNG

Sie sind damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund Ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind.

IN KEINEM FALL HAFTET DER LIZENZGEBER FÜR BESONDERE, NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTKEIT DER SOFTWARE ENTSTANDEN SIND, INSBESONDERE SCHÄDEN AN EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGENSÜNDEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.

IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESETZTEN KLAFFORM, JEMALS ÜBER DEN VON IHNEN IN DEN VORANGEGANGENEN ZWÖLF (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBÜHREN BEZIEHUNGSWEISE ÜBER EINEM BETRAG VON US \$ 200 – JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HÖHERE IST.

DA EINIGE STAATEN/LÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWIGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TOD ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESE BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE SOWIE ALLE SICH ANDERWEITIG AUS DER VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. DIESE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EINE INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ UNTERSAGT WIRD, DESSEN

FOLGEN UNAUSWEICHLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBETRIEBERN NICHT KONTROLLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE NICHT AUFTRETEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNTEN.

BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigt. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Spiele), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, Ihre Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht Ihr Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuelle Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben Ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlöschen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz(c)(1)(ii) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nachstehend angegebenen Standort.

BILLIGKEITSRECHTLICHE RECHTSMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billigskeitsrechtliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und all seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

VERSCHIEDENES

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung aus einem beliebigen Grund als nicht durchsetzbar gelten, wird diese Bestimmung so umformuliert, dass sie durchsetzbar wird, und die anderen Bestimmungen dieser Vereinbarung bleiben davon unberührt.

ANWENDBARES RECHT

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen des US-amerikanischen Bundesstaates New York (ohne Rücksicht auf mögliche Kollisionsnormen), so wie diese Gesetze auf Vereinbarungen angewendet werden, die innerhalb von New York zwischen Einwohnern von New York geschlossen und ausgeführt werden, außer es gilt US-amerikanisches Bundesgesetz. Sofern der Lizenzgeber für den jeweiligen Fall nicht ausdrücklich darauf schriftlich verzichtet oder kein Widerspruch mit den örtlichen Gesetzen besteht, liegt der Gerichtsstand für Klagen im Zusammenhang mit dem vorliegenden Gegenstand einzig und allein bei den Staats- und Bundesgerichten am Sitz der Hauptniederlassung des Lizenzgebers (Bezirk New York, New York, USA). Sie und der Lizenzgeber unterwerfen sich der Zuständigkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass Vorladungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise zugestellt werden können, ebenso wie in der in den Gesetzen des Staates New York oder den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise. Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den internationalen Warenkauf (Wien, 1980) auf diese Vereinbarung bzw. auf Auseinandersetzungen oder Geschäftsabschlüsse im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, USA.

Alle anderen Bestimmungen und Bedingungen der EULA gelten für die Verwendung der Software.

©2002–2016 Take–Two Interactive Software und Tochtergesellschaften. BioShock wurde entwickelt von 2K Boston, 2K Australia, 2K Marin und Digital Extremes. BioShock 2 wurde entwickelt von 2K Marin, 2K Australia, 2K China und Digital Extremes. BioShock Infinite wurde entwickelt von Irrational Games. Veröffentlicht und vertrieben von 2K, BioShock, BioShock Infinite, 2K, 2K Games, Irrational Games, Take–Two Interactive Software und die dazugehörigen Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Take–Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes und das dazugehörige Logo sind Warenzeichen von Digital Extremes. Unreal® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998–2013. Epic Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BioShock und BioShock 2 benutzen Havok®, Copyright 1999–2010 Havok.com, Inc. (und Lizenzgeber). Alle Rechte vorbehalten. Besuchen Sie www.havok.com für weitere Informationen. Benutzt Bink Video, Copyright ©1997–2013 RAD Game Tools, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BioShock Infinite benutzt NaturalMotion-Animationstechnologie. BioShock Infinite enthält Autodesk® Beast™-Software, ©2013 Autodesk, Inc., Autodesk® HumanIK®-Software, ©2013 Autodesk, Inc., Autodesk® Kynapse®-Software, ©2013 Autodesk, Inc., und Autodesk® Scaleform®-Software, ©2013 Autodesk, Inc. Autodesk, Beast, HumanIK, Kynapse und Scaleform sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Autodesk, Inc., und/oder seinen Tochtergesellschaften und/oder Geschäftspartnern in den USA und/oder anderen Ländern. BioShock Infinite ist ausgerüstet mit Wwise ©2006–2013 Audiokinetic Inc. ©2013 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, das AMD-Pfeil-Logo, Radeon und Kombinationen davon sind Markenzeichen von Advanced Micro Devices, Inc. Teile hiervon ©2002–2013 NVIDIA® Corporation. Alle Rechte vorbehalten. NVIDIA® und PhysX™ sind Warenzeichen der NVIDIA Corporation und werden unter Lizenz verwendet. Benutzt FMOD EX Sound System- und Firelight-Technologie. Gesichtsanimationen erstellt mit FaceFX. ©2002–2010, OC3 Entertainment, Inc. und den Lizenzgebern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Die Inhalte dieses Videospiels sind frei erfunden. Die dargestellten Ereignisse, Personen, Orte und Objekte haben keinen Bezug zur Realität. Es ist nicht die Absicht der Hersteller und Publisher dieses Videospiels, das in diesem Spiel gezeigte Verhalten gutzuheißen, zu entschuldigen oder zu fördern.

KUNDENDIENST

Besuche <http://support.2k.com> für aktuelle Hilfe und Unterstützung zu *BioShock: The Collection* einschließlich Lösungen zu Standard-Fehlermeldungen, Informationen rund um das my2K-Konto oder wie man sein my2K-Profil bearbeitet.