



BlindSquirrel
GAMES





WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zum Xbox One™ System sowie in den Handbüchern des verwendeten Zubehörs. **www.xbox.com/support**.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen in Columbia!	2
Spielsteuerung	2
Bevor es losgeht	3
Schwierigkeitsgrade	3
Spielanzeige	4
Sky-Lines	5
Der Sky-Hook	6
Elizabeth	7
Waffen	10
Kräfte	12
Gegner	15
Ausrüstung	19
Verkaufsautomaten	19
Voxophone	20
Kinetoskope	21
Credits	22
Beschränkte Gewährleistung	39
Kundendienst	42

DEWITT,
BRINGEN SIE
UNS DIE
KLEINE UND
TILGEN SIE
DIE SCHULD!
DAS IST IHRE
LETZTE
CHANCE!

WILLKOMMEN IN COLUMBIA!

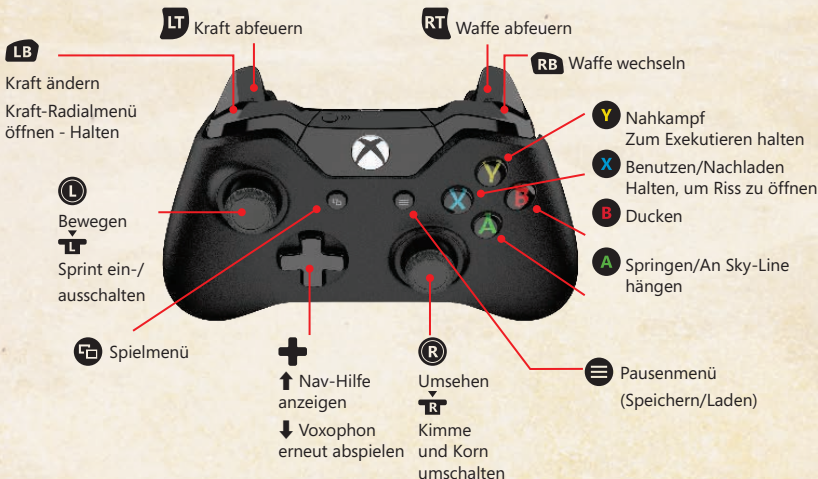
"Was ist Columbia anderes als eine zweite Arche für einen zweiten Anlauf?"

– Z.H. Comstock, Der Große Prophet

Wir schreiben das Jahr 1912. Du spielst als Booker DeWitt, ehemals Detektiv bei der legendären Detektei Pinkerton. Hoch verschuldet musst du einen letzten Job annehmen: Du musst dich in das verschollene Columbia begeben, um eine junge Frau zu finden und nach New York in Sicherheit zu bringen.

SPIELSTEUERUNG

Hinweis: Andere Steuerungskonfigurationen sind über das Optionsmenü verfügbar.



STANDARDSTEUERUNG: AUF DER SKY-LINE:



- Schub



- Anvisieren



- Umkehren



- Angreifen



- Verlassen

*Mit dem linken und rechten Stick kann der Spieler das Kraft-Radialmenü bedienen.

Hinweis: Andere Steuerungskonfigurationen sind über das Optionsmenü verfügbar.

BEVOR ES LOSGEHT

SPIEL STARTEN – Mit diesem Menüpunkt kannst du ein neues Spiel starten, an einem zuvor gespeicherten Kontrollpunkt fortfahren oder ein Kapitel laden.

OPTIONEN - Hier kannst du dein Spielerlebnis ganz an deinen Spielstil anpassen. Sieh dir die Optionen auf jeden Fall einmal an, denn es gibt zahlreiche Möglichkeiten, das ideale Spielerlebnis zu gestalten.

INHALTE ZUM HERUNTERLADEN – Stöbere nach neuen Inhalten zum Herunterladen.

CREDITS – Hier erfährst du, wer hinter *BioShock Infinite* steckt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

BioShock Infinite bietet vier verschiedene Schwierigkeitsgrade. Obwohl du den Schwierigkeitsgrad jederzeit im Optionsmenü anpassen kannst, solltest du bedenken, dass sich das Ändern mitten im Spiel auf die Erfolge auswirken kann.

LEICHT – Wenn du im Umgang mit Ego-Shootern noch nicht sehr erfahren bist, dann solltest du zunächst hiermit anfangen.

NORMAL – Wenn du bereits Erfahrungen im Umgang mit Ego-Shootern hast und die Grundlagen kennst, dann ist dies der beste Modus für dich.

SCHWER – Sofern du schon lange Ego-Shooter spielst und ausreichende Erfahrung besitzt, um eine ordentliche Herausforderung zu schätzen zu wissen, dann ist dieser Modus genau das Richtige für dich.

1999-MODUS – Nur für die Härtesten der Harten! Im 1999-Modus werden deine Fähigkeiten an ihre absoluten Grenzen getrieben. (Dieser Modus wird freigeschaltet, wenn das Spiel vollständig abgeschlossen oder ein Geheimcode eingegeben wurde.)

SPIELANZEIGE



1. GESUNDHEITS-/SCHILDANZEIGE – Der rote Balken zeigt deine aktuelle Gesundheit. Der gelbe Balken zeigt deine aktuelle Schildstärke. Hinweis: Dein Schild beginnt sich zu regenerieren, wenn du ein paar Sekunden lang keinen Schaden erlitten hast. Deine Gesundheit kann mit Medizin-Kits, Snacks und Alkohol aufgefrischt werden.

2. GEWÄHLTE KRAFT – Das Symbol im Vordergrund zeigt deine aktuell gewählte Kraft, während das Symbol im Hintergrund die Kraft zeigt, zu der schnell gewechselt werden kann. (Wie du eine deiner verfügbaren Kräfte wählst, findest du im Abschnitt über das Kraft-Radialmenü.)

3. SALZANZEIGE – Der blaue Balken zeigt an, wie viele Salze du besitzt, mit denen du deine Kräfte einsetzen kannst. Jeder Abschnitt des Balkens erlaubt dir, eine Kraft einmal einzusetzen.

4. GEWÄHLTE WAFFE – Das Symbol im Vordergrund zeigt deine aktuell gewählte Waffe, während das Symbol im Hintergrund die Waffe zeigt, zu der schnell gewechselt werden kann.

5. MUNITIONSANZEIGE – Die linke Zahl gibt an, wie viele Schuss du noch abfeuern kannst, bis du deine Waffe nachladen musst. Die rechte Zahl gibt an, wie viele Schuss du noch in Reserve hast.

6. FADENKREUZ – Anhand des Fadenkreuzes kannst du sehen, wohin du mit deiner Waffe oder Kraft zielst.

7. SCHADENSANZEIGE – Dieser Balken zeigt die aktuelle Gesundheit deines Gegners.

AKTUELLES ZIEL

Du hast vergessen, was als Nächstes zu tun ist? Für eine kurze Erinnerung drücke einfach **ⓧ**. Wenn du dich in Columbia verlaufen hast, kannst du mit **↑** die Navigationshilfe einschalten. Dadurch wird ein Pfad zu deinem aktuellen Ziel eingeblendet.

SKY-LINES



Die Sky-Lines, eine Art Schwebebahn, dienten ursprünglich dazu, Güter in Columbia zu transportieren, aber die Jugend fand heraus, wie man sie als – allerdings recht gefährliches – Verkehrsmittel nutzen kann. Als sich der Kampf zwischen den Lagern in Columbia zuspitzt, werden die Sky-Lines nicht mehr nur zum Transport, sondern auch zu taktischen Zwecken im Kampf eingesetzt.

Du kannst entlang des verschlungenen Systems von Sky-Lines manövrieren, um deine Gegner auszutricksen. Auf einer Sky-Line bist du schwerer zu treffen und du kannst verschiedene Orte besser erreichen.

Während du auf einer Sky-Line unterwegs bist, können deine Gegner dich schwerer anvisieren, aber deine Fähigkeit, Gegner über Kimme und Korn ins Ziel zu nehmen (↖ halten), wird deutlich verbessert.

SKY-HOOK



STEUERUNG

GREIFEN – Um dich von Boden aus an eine Sky-Line zu hängen, stelle dich nah genug an sie heran und visiere sie mit dem Fadenkreuz an, damit das **A** erscheint, und drücke dann **A**.


SCHUB – Benutze den **L**, um zu beschleunigen bzw. abzubremsen.


UMKEHREN – Drücke **R**, um deine Bewegungsrichtung umzukehren.


SKY-LINE-TRANSFER – Um von einer Sky-Line zu einer anderen zu wechseln, visiere sie mit der Zielhilfe an, wenn du nah genug bist, damit das **A** erscheint, und drücke dann **A**.


VERLASSEN AUF DEN BODEN – Um eine Sky-Line zu verlassen, visiere den Boden mit der Zielhilfe an, wenn du nah genug bist, und drücke dann **A**, sobald es erscheint.

Booker kann den Sky-Hook nicht nur für die Sky-Lines verwenden, sondern auch für die folgenden Spezialangriffe:

SKY-HOOK-NAHKAMPF – Drücke , während du dich am Boden befindest.

SKY-HOOK-EXEKUTION – Während du dich am Boden befindest, halte  gedrückt, wenn die Gesundheit eines Gegners niedrig genug ist (angezeigt durch einen Totenkopf (☠) über dem Kopf).


SKY-LINE-ANGRIFF – Drücke , während du an der Sky-Line hängst, um direkt auf den anvisierten Gegner zu springen.

SKY-LINE-SMASH – Drücke , während du an der Sky-Line hängst, um den anvisierten Gegner von der Sky-Line zu stoßen.



ELIZABETH

Elizabeth wurde seit ihrer Kindheit auf Columbias Monument Island gefangen gehalten. Die Menschen in Columbia nennen sie auch „Das Wunderkind“ und „Das Lamm“. Sie ist eines der größten Rätsel der Stadt.

GEGENSTÄNDE FINDEN

Während ihr zusammen unterwegs seid, hält Elizabeth Ausschau nach Gegenständen, die du auf deiner Mission gebrauchen kannst. Es gibt vier verschiedene Arten von Gegenständen, die sie für dich finden kann: **Geld**, **Salze**, **Munition** und **Medizin-Kits**. Wenn sie etwas gefunden hat, das du gebrauchen kannst, bietet sie dir an, es dir zuzuwerfen. Drücke einfach , um den jeweiligen Gegenstand zu fangen, wenn du dazu aufgefordert wirst.

SCHLÖSSER KNACKEN

Es gibt in Columbia viele interessante Dinge hinter verschlossenen Türen, die nur darauf warten, von dir entdeckt zu werden. Wenn du genügend Lockpicks besitzt, kannst du Elizabeth darum bitten, sie für dich zu öffnen. Ziele dazu einfach auf das betreffende Schloss und stelle dich dicht genug heran, damit das  erscheint, und drücke dann .





HINWEIS

- Lockpicks findest du überall in Columbia verstreut und in einigen Dollar Bill-Verkaufsautomaten.
- Um die verschiedenen Schlösser zu öffnen, werden unterschiedlich viele Lockpicks benötigt.

RISSE ÖFFNEN

Risse sind zwischendimensionale Spalten in Raum und Zeit. Elizabeth hat nicht nur die Fähigkeit, solche Risse zu öffnen, sondern sie kann durch sie auch Gegenstände beschaffen, um dir bei deiner Mission zu helfen.



ES GIBT IM SPIEL DREI HAUPTARTEN VON RISSEN:

RESSOURCE – Ressourcen-Risse bringen Objekte zutage, die bei Bedarf zusätzliche Ausrüstung bereitstellen. Dabei kann es sich um alles Mögliche handeln, wie beispielsweise ein Fass voller Präzisionsgewehre, eine Kiste mit Medizin-Kits oder ein Verkaufsautomat.

STRUKTURELL – Strukturelle Risse lassen Objekte auftauchen, die das Erscheinungsbild eines Ortes verändern. Es könnte ein Frachthaken sein, mit dem du auf eine höhere Ebene entkommen kannst, oder eine Mauer, die dir im Kampf Deckung bietet.

OFFENSIV – Offensive Risse bringen Objekte zutage, die für dich in den Kampf eingreifen. Dabei kann es sich um Dinge handeln wie ein Automatik-Geschütz oder einen Tesla-Transformator, der deinen Gegnern Stromschläge verpasst.



Jeder Riss hat einen bestimmten Vorteil, aber es kann immer nur ein Riss geöffnet sein. Wenn du Elizabeth bitten möchtest, einen Riss entstehen zu lassen, visiere sie einfach mit dem Fadenkreuz an, während du nah genug stehst, damit das  erscheint und halte dann  gedrückt.

WAFFEN

Kämpfe in Columbia sind immer eine Herausforderung und es sind verschiedene Strategien erforderlich, um sie zu überleben. Für den Anfang findest du hier ein paar Tipps zu den Waffen:

Du solltest stets wissen, wann du schnell zuschlagen musst und wann du dir eher Zeit lassen solltest, um deine Ziele mithilfe von Kimme und Korn gezielt auszuschalten.

Um Kimme und Korn zu verwenden und eine größere Zielgenauigkeit zu erreichen, drücke **TR**. Dadurch wirst du langsamer und kannst besser zielen.

Du kannst nur zwei Waffen mit dir führen, also solltest du eine gute Wahl treffen. Wähle die besten Waffen für den jeweiligen Kampf.

Drücke einfach **RB**, um zwischen deinen beiden verfügbaren Waffen zu wechseln.

Munition findest du in der Umgebung, in Behältern und bei besiegt Gegnern. Außerdem kannst du sie beim Dollar Bill-Verkaufsautomaten kaufen.

Für jede Waffe sind vier Upgrades verfügbar. Diese Upgrades kannst du beim Minuteman's Armory-Verkaufsautomaten kaufen.

DAS FOLGENDE ARSENAL GIBT ES IN COLUMBIA ZU FINDEN:



BROADSIDER (Pistole) – Belohnt mit Zielgenauigkeit und unterstützt einen schnellen Finger am Abzug.



TRIPLE R (Maschinengewehr) – Feuert unglaublich schnell, bei zunehmender Entfernung lässt die Genauigkeit jedoch nach.



VOX TRIPLE R (Repetierer) – Verursacht mehr Schaden als die Gründerversion, ist aber weniger zielgenau und Magazin und Reserve sind kleiner.



BIRD'S EYE (Präzisionsgewehr) – Feuert eine einzelne Kugel mit großer Kraft und Genauigkeit.



CHINA BROOM (Schrotflinte) – Verursacht pro Schuss einen hohen Schaden, ist aber nur bei kurzen Entfernungen zielgenau.



VOX CHINA BROOM (Schießeisen) – Sorgt für einen Brandeffekt, Magazin und Reserve sind jedoch kleiner als bei der Gründerversion.



BARNSTORMER (Panzerfaust) – Feuert Raketen ab, die beim Einschlag explodieren.



HUNTSMAN (Karabiner) – Bietet mit Kimme und Korn eine außergewöhnliche Zielgenauigkeit.



VOX HUNTSMAN (Burstgun) – Im Vergleich zur Gründerversion besitzt diese Waffe ein größeres Magazin, ist aber weniger zielgenau.



PADDYWHACKER (Revolver) – Besitzt eine geringe Geschwindigkeit und wenig Munition, dafür aber eine immense Mannstoppwirkung.



THE PIG (Salvengeschütz) – Wirft kleine Sprenggeschosse in schneller Folge, verursacht aber nicht so viel Schaden wie die Barnstormer-Panzerfaust.



THE VOX PIG (Feuerhagel) – Verursacht mehr Schaden als die Gründerversion, hat aber eine kleinere Reserve.



PEPPERMILL (Gatling Gun) – Eine Gatling Gun, die vernichtenden, konzentrierten Beschuss bietet. Es dauert jedoch etwas, sie aufzuziehen, und es fehlen Kimme und Korn.

KRÄFTE

„Ein Leben ohne Kräfte ist wie ein Regenbogen ohne Farben!“

– Fink MFG-Werbung



Kräfte gewähren dir einen Vorteil im Kampf, indem sie dir verschiedene Angriffsfähigkeiten verleihen:

- Kräfte brauchen Salze, die du in der Umgebung, in Behältern und bei besiegten Gegnern findest. Außerdem kannst du sie beim Dollar Bill-Verkaufsautomaten erwerben.
- Jede Kraft kann auf zwei verschiedene Weisen ausgelöst werden, die beide ihre Vorteile haben.
- Tippe **LT** an, um sie schnell auszulösen.
- Halte **LT** gedrückt und lasse dann los, um einen mächtigen Zweitangriff auszuführen.
- Kombiniere Kräfte auf Zielen und mit Umweltgefahren wie Wasserpfützen oder Ölflecken.
- Die Kraft „Sog“ ist beispielsweise perfekt geeignet, um Gegner in Fallen oder Umweltgefahren zu ziehen.
- Lass dir einen Moment Zeit, um den Kampfschauplatz zu überblicken, ehe du dich ins Kampfgetümmel stürzt. Vielleicht kannst du Kraft-Fallen legen, bevor deine Gegner dich bemerken.
- Du kannst zwar Waffen abfeuern, solange du an einer Sky-Line oder einem Frachthaken hängst, aber du kannst währenddessen keine Kräfte einsetzen.
- Für jede Kraft sind zwei Upgrades verfügbar.

- Upgrades erhöhen nicht nur deine Werte, sondern sie verändern auch die Wirkung der jeweiligen Kraft.
- Upgrades können beim Veni! Vidi! Vigor!-Verkaufsautomaten erworben werden.
- Tippe einfach **LB** an, um zwischen deinen beiden verfügbaren Kräften zu wechseln.
- Um eine gekaufte Kraft auszuwählen, halte **LB** gedrückt, um das Kraft-Radialmenü aufzurufen, und wähle dann per **Ⓒ** die gewünschte Kraft aus.

FOLGENDE KRÄFTE GIBT ES IN COLUMBIA ZU FINDEN:



BEHERRSCHUNG

ANTIPPEN: Verzerrt die Wahrnehmung von Maschinen (und, nach dem Upgrade, auch die Emotionen der Bürger von Columbia), wodurch sie erbarmungslos jeden angreifen, der dich bedroht.

HALTEN: Um eine Annäherungsfalle zu bauen.

HINWEIS

- Wenn „Beherrschung“ nachlässt, bringen besessene Menschen sich selbst um, während besessene Maschinen in einen feindseligen Zustand zurückwechseln.
- Wird „Beherrschung“ auf Verkaufsautomaten abgefeuert, geben diese Geld.
- Du kannst „Beherrschung“ immer nur auf einen einzelnen Menschen bzw. eine einzelne Maschine anwenden.



TEUFELSKUSS

ANTIPPEN: Um ein glühend heißes Sprenggeschoss zu werfen.

HALTEN: Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



KILLERKRÄHEN

ANTIPPEN: Um Gegner mit einem Schwarm aggressiver Vögel zu lähmen und zu beschädigen.

HALTEN: Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



BOCKENDER BRONCO

ANTIPPEN: Um eine Schockwelle zu erzeugen, die Gegner in die Luft wirbelt.

HALTEN: Um eine Annäherungsfalle zu bauen.



SHOCK JOCKEY

ANTIPPEN: Um einen elektrischen Blitz zu entladen, der dem Ziel einen Schock versetzt und es lähmt.

HALTEN: Um eine elektrische Annäherungsfalle zu bauen.



SOG

ANTIPPEN: Um einen Wasserstrahl zu erzeugen, der Gegner mit Wucht von dir wegdrängt.

HALTEN: Um Gegner mit Wassertentakeln über den Kampfschauplatz hinweg und zu dir hin zu ziehen.



LADUNG

ANTIPPEN: Um mit einem effektiven Nahkampfangriff auf deine Gegner zuzustürmen.

HALTEN: Um den Schaden des Nahkampfangriffs zu verstärken. (Je länger du drückst, desto heftiger die Wirkung des Angriffs.)



ZURÜCK AN ABSENDER

ANTIPPEN: Um einen speziellen Verteidigungsschild zu erzeugen.

HALTEN: Um einen Schild zu erzeugen, der Schaden absorbiert und dann eine Haftmine abfeuert. (Je mehr Schaden kassiert wird, bevor die Haftmine geworfen wird, desto mehr Schaden verursacht sie bei Gegnern.)

GEGNER

Deine Gegner in Columbia nutzen eine große Bandbreite an Waffen, Kräften und Spezialangriffen, um Booker zu erwischen.

Gegner können gegen bestimmte Offensivangriffe unempfindlich, gegen andere aber besonders empfindlich sein. Experimentiere mit jeder Waffe und jeder Kraft, um herauszufinden, was du am effektivsten gegen welchen Gegner einsetzt.

Manche Gegner sind an bestimmten Stellen ihres Körpers besonders leicht zu verletzen. Du solltest zum Beispiel versuchen, das Getriebe am Rücken des Motorisieren Patrioten, das Herz im Glaskasten des Handyman oder den Tank am Rücken des Fireman zu erwischen.

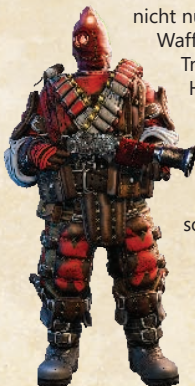
AUF DIESE GEGNER WIRST DU TREFFEN:

STANDARDGEGNER

Selbst dein durchschnittlicher Gegner in Columbia kann eine harte Nuss sein.

DIE GRÜNDER – Bewaffnete Anhänger von Vater Comstock können alles sein – von Zivilisten und Wachen bis hin zu Polizisten und Elite-Fliegereinheiten mit unterschiedlichsten Waffen (von Schlagstöcken bis hin zu Präzisionsgewehren).

VOX POPULI – Columbias Rebellen können leicht an ihrer roten Gesichtsbemalung und Kleidung erkannt werden. Sie sind nicht nur mit dem Standardsortiment der verfügbaren Waffen ausgestattet, sie nutzen auch wilde Varianten von Triple R-Maschinengewehr, China Broom-Schrotflinte und Huntsman-Karabiner.



HEAVY HITTER

Wenn einer dieser starken Gegner sich in den Kampf stürzt, musst du damit rechnen, dass der Kampf viel schwieriger wird.





DIE BESTIE – Dieser stark gepanzerte Gegner ist mit dem gefährlichen Salvengeschütz ausgestattet, das als "The Pig" bekannt ist und aus der Distanz Sprenggeschosse wirft. Die Vox-Variante der Bestie unterscheidet sich optisch und ist mit einem Vox-Pig (alias Feuerhagel) ausgestattet.

DER HANDYMAN – Der Handyman war früher mal ein Mensch, sein Körper wurde aber von Krebs zerfressen. In Columbia wurde sein krankes Fleisch zerschnitten und gereinigt, Teile von ihm wurden durch mechanische Verbesserungen ersetzt. Der Handyman ist stärker, besser, schneller ... er ist pure columbianische Genialität.

Der Handyman besitzt viele Fähigkeiten und kann:

- In einem winzigen Augenblick auf unglaubliche Geschwindigkeiten beschleunigen.
- An den Seiten von Gebäuden hochspringen.
- Vom Glück verlassene Bürger (lebendig oder tot) aufnehmen und werfen.
- Kugelblitze werfen, die den Spieler von einem Frachthaken holen können.
- Die Sky-Line unter Strom setzen, damit der Spieler gezwungen ist, sie zu verlassen.
- Den Unvorsichtigen in kleine Fleischstückchen zermalmen.
- Es gibt auch andere Variationen des Handyman, doch diese unterscheiden sich nur im Aussehen.



MOTORISIERTER PATRIOT – Der Motorisierte Patriot ist ein starker Automat, der sich nur langsam fortbewegt und die furchterregende Peppermill-Gatling-Gun verwendet. Wenn er nicht als erbarmungsloses Instrument des Todes agiert, unterhält er Passanten mit aufgezeichneten columbianischen Versen. Es existieren mehrere Varianten des Motorisierten Patrioten, die sich aber nur im Aussehen unterscheiden.



ZELOT DER LADY – Diese Elitewachen sind geschundene, ehemalige Anhänger der heiligen Lady Comstock und tragen auf ihren Rücken einen Sarg – als Buße dafür, dass sie ihren Tod nicht verhindern konnten. Sie nutzen nicht nur die Kraft "Killerkrähen" für den Angriff, sie können sich selbst ebenfalls in einen Schwarm Vögel verwandeln, um Verletzungen bei Bewegungen zu vermeiden. Andere Varianten des Zeloten der Lady existieren in Columbia, unterscheiden sich jedoch nur im Aussehen.



FIREMAN – Der Fireman ist in einem Stahlanzug gefangen, der ihn als Strafe für seine Schandtaten verbrennt. Er greift den Spieler mit dem Teufelskuss an. Wenn der Fireman fast tot ist, läuft er auf den Spieler zu und explodiert. Es gibt Gründer- und Vox-Varianten des Fireman, sie unterscheiden sich jedoch nur im Aussehen.



Knechte der Stille – Die Knechte der Stille sind seit ihrer Jugend hinter Eisenmasken verborgen und blind. Jedoch reagieren sie extrem sensibel auf Geräusche und kreischen laut um Hilfe, wenn sie gestört werden.

EINFACHE SICHERHEITSAUTOMATEN



Obwohl diese Sicherheitsautomaten nicht so schlimm sind wie der Motorisierte Patriot, können sie einen harten Kampf trotzdem zu einer noch größeren Herausforderung machen.

WAFFEN-AUTOMAT – Dieses stationäre Sicherheitsgeschütz ist mit dem Triple R-Maschinengewehr ausgestattet.

RAKETEN-AUTOMAT – Dieses stationäre Sicherheitsgeschütz ist mit der Barnstormer-Panzerfaust ausgestattet.

MOSKITO – Dieses fliegende Sicherheitsgeschütz wird von Ballon und Propeller in der Luft gehalten und ist mit dem Triple R-Maschinengewehr ausgestattet.


AUSRÜSTUNG

Ausrüstung ist ein wichtiger Bestandteil der Anpassung und Verbesserung deines Charakters in **BioShock Infinite**. Dabei handelt es sich um spezielle Kleidung, die deine Fähigkeiten weiter verbessert oder dir neue Fähigkeiten verleiht.

Ausrüstung findest du in Geschenkboxen in ganz Columbia, entweder an wichtigen Orten oder als Belohnung nachdem du einen mächtigen Gegner besiegt hast.

Es gibt vier verschiedene Arten von Ausrüstung: **Hüte**, **Hemden**, **Hosen** und **Stiefel**. Du kannst nur ein Ausrüstungsstück jeder Art tragen.

Wenn du ein Ausrüstungsstück findest, kannst du es entweder in dein Inventar aufnehmen, es mit dem entsprechenden bereits getragenen Stück vergleichen oder damit das bisherige Stück ersetzen.

Um verschiedene Ausrüstungsstücke anzusehen und anzulegen, drücke  und öffne das Ausrüstungsmenü.



VERKAUFSAUTOMATEN


Es gibt drei verschiedene Arten von Verkaufsautomaten, bei denen du die für deine Mission notwendigen Upgrades und Ressourcen kaufen kannst.

DOLLAR BILL – Bietet grundlegende Ausrüstung wie Munition, Verbandskästen und Salz-Ampullen.

VENI! VIDI! VIGOR! – Bietet Upgrades an, durch die deine Kräfte mächtiger werden.



MINUTEMAN'S ARMORY – Bietet Upgrades an, durch die deine Waffen noch durchschlagskräftiger werden.



Um Gegenstände zu kaufen, benötigst du Silver Eagles, die Währung Columbias. Du findest sie bei besiegten Gegnern, in Behältern und in der ganzen Stadt verstreut. Drücke , um Behälter und besiegte Gegner zu durchsuchen oder Münzen bzw. Geldbörsen an dich zu nehmen.

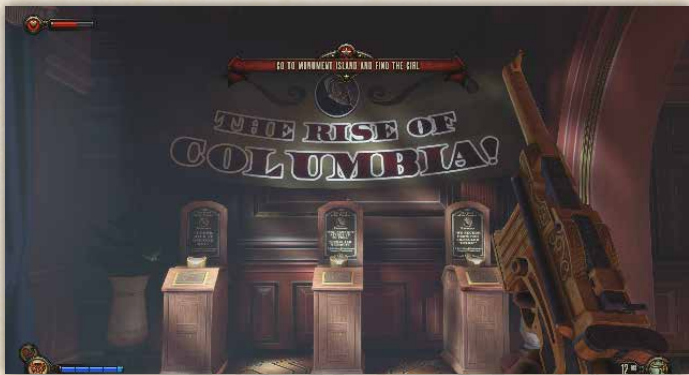
VOXOPHONE

An verschiedenen Orten in Columbia findest du persönliche Diktiergeräte, auch Voxophone genannt. Diese gesprochenen Tagebücher geben dir einen Einblick in die Ereignisse aus Columbias Vergangenheit und helfen dir dabei, die vielen Geheimnisse der Stadt zu ergründen.

Voxophone können beim Aufheben oder zu einem späteren Zeitpunkt mithilfe des  oder im -Menü abgespielt werden.



KINETOSKOPE



Diese Geräte, die Musikautomaten ähneln, bieten Kurzfilme über Aspekte des täglichen columbianischen Lebens, die neuesten Schlagzeilen, große Momente der Stadtgeschichte und vieles mehr. Sieh sie dir an und lerne davon.

IRRATIONAL GAMES

Ken Levine Lead Writer and Creative Director
Rod Fergusson Executive Vice President
of Development
Leonie Manshanden Vice President
of Studio Relations
Adrian Murphy Project Senior Producer

ART TEAM

Scott Sinclair Art Director
Shawn Robertson Animation Director

ANIMATION

Grant Chang Lead Animator
Matt Boehm Animator
Jim Christopher Animator
Jon Mangagil Animator
Pete Paquette Animator
Shamil Rasizade Animator

TECH ANIMATION

Jeremy Carson Lead Technical Animator
Ian Davis Rigger/Technical Animator
Gwen Frey Senior Technical Animator

ASSET MODELING

Calen Brait Lead Modeler
Chad King Senior Artist
Paul Presley Artist
Laura Zimmermann Artist

CONCEPT ART

Jorge Lacera Lead Concept Artist
Mauricio Tejerina Concept Artist
Robb Waters Concept Artist

CHARACTER ART

Gavin Goulden Lead Character Artist
Adam Bolton Character Artist

EFFECTS AND NARRATIVE SCRIPTING

Stephen Alexander Lead Effects Artist
Jeremy Griffith Effects Artist
Kyle Williams Narrative Scene Artist

ENVIRONMENT ART

Jamie McNulty Lead Environment Artist
Steve Allen Principal Level Builder
Charles Bradbury Level Builder
Frank DaPonte Level Builder
Scott Duquette Senior Environment Artist
John Fuhrer Associate Level Builder
Dan Keating Level Builder
Murray Kraft Level Builder
Chad LaClair Level Builder
Brian McNett Level Builder
Mike Snight Senior Level Builder

TECH ART

Spencer Luebbert Technical Artist

DESIGN TEAM

LEVEL DESIGN

Forrest Dowling Lead Level Designer
Andres Elias Gonzalez Tahhan Lead Combat Designer
Elisabeth Beinke Level Designer
Shawn Elliott Level Designer
Paul Green Senior Level Designer
Patrick Haslow Level Designer
Amanda Jeffrey Level Designer
Steve Lee Level Designer
Albert Meranda Senior Level Designer
Jason Mojica Level Designer
Seth Rosen Associate Level Designer
Francois Roughol Senior Level Designer
James Selen Level Designer

SYSTEMS DESIGN

Adrian Balanon Lead Systems Designer
Adnan Chatrivala Associate Systems Designer
Alexx Kay Associate Systems Designer
Sean Madigan Senior Systems Designer
Steve McNally Senior Systems Designer
Justin Sonnekalb Systems Designer

WRITING

Jordan Thomas Senior Writer
Kristina Drzaic Narrative and Voiceover Coordinator
Drew Holmes Writer
Joe Fielder Writer
Andrew Mitchell Assistant Script Coordinator

PRODUCTION TEAM

Elena Siegman Senior Producer-Marketing
Mike Syrnnyk Producer
James Edwards Associate Producer
Ashley Hoey Assistant Producer
Sophie Mackey Assistant Producer
Don Roy Senior Associate Producer
Sarah Rosa Associate Producer
Nicole Sandoval Associate Producer
Mike Soden Assistant Producer

PROGRAMMING TEAM

Christopher Kline Technical Director

GAMEPLAY PROGRAMMING

John Abercrombie Lead Gameplay Programmer
Tim Austin Gameplay Programmer
Matt Helbig Gameplay Programmer
Erik Irland Senior Gameplay Programmer
Dan Kaplan Gameplay Programmer
Shane Mathews Gameplay Programmer
Iskander Umarov AI Programmer
Nick Raines AI Programmer
Arun Rao AI Programmer
Dan Scholten Gameplay Programmer
Dustin Vertrees Animation Programmer

TECHNICAL PROGRAMMING

Steve Ellmore Lead Technical Engineer
Dan Amato Technical Programmer
Steve Anichini Principal Graphics Programmer
Jamie Culpou Technical Programmer
Michael Kraack Technical Programmer
Jeremy Lerner Technical Programmer
Doug Marien Principal Backend Programmer
Kristofel Munson Senior Technical Programmer
Ian Pilipski Senior Technical Programmer

SOUND TEAM

Scott Haraldsen Audio Lead
Pat Balthrop Audio Director
Jim Bonney Music Director
Dan Costello VO Scripter
Chris Duffey VO Scripter
Jonathan Grover Associate Technical Sound Designer
Dan Johnson VO Scripter
Katie Lafaw VO Scripter
Jonathan Rubinger VO and Localization Assistant
Jeff Seamster Senior Sound Designer

USER INTERFACE TEAM

Kate Baxter UI Programmer
Joshua M. Davis User Experience Designer
David Fox UI Programmer
Michael Swiderek UI Artist

QUALITY ASSURANCE

Robert Tzong QA Manager
Amanda Cosmos QA Lead
Todd Raffray QA Lead
Tara Voelker QA Lead
Christopher Alberto Senior QA Tester
Jim Beals Senior QA Tester
Bill Fryer Senior QA Tester

QA TESTERS

Tim Ahern
Kyle Allison
Jeremy Almeida
Dan Beaulieu
Elizabeth Bergeron
Josh Bjornson
Tyler Caraway
Adam Cohen
Raymond Corsetti
Edmund Dubois
Charles Dworetz
Jonny Fawcett
Chris Fidalgo
Gage Hackford
Andrew Howard
Amy Keating
Patrick Knight
Cassandra Lease
Joshua Luther

Austin Maestre
Mike McCullough
Yu Heng Mo
Chris Moore
Shelly Njoo
Glenn A. Palmer
Lorry Rocha
Alex Scokel
Alex Teebagy
Jason Tocci
Nicholas Troy
Greg Vargas
Matt Wetzel
Husam Al-Ziab

MARKETING

Eric Barker Interactive Marketing Manager
Zoë Brookes Graphic Designer
Bill Gardner User Experience Specialist
Ratana Huot Online Game Evangelist
Jesse Kearns Associate Brand Manager
Dylan Schmidt Marketing Intern
Keith Shetler Multimedia Specialist
Michelle Sinclair User Experience Consultant

STUDIO OPERATIONS

Tracy Ryan Human Resources Manager
Alexis Yilmaz HR Coordinator
Shane Smith IT Director
Trevor Chapin Associate Systems Administrator
Ray Holbrook Systems Administrator
Rob King Systems Engineer
Matthew Krawczyk Web Developer
Jonathan LoPorto Operations Manager
Kayla Belmore Administrative Assistant to Rod Fergusson
Aisha Coston Administrative Assistant
Ashlee Flagg Executive Assistant to Ken Levine
Tim Sivret Facilities Coordinator

CAST OF CHARACTERS

Troy Baker Booker DeWitt
Courtnee Draper Elizabeth (Voice)
Heather Gordon Elizabeth (MoCap)
Kiff VandenHuevel Zachary Hale Comstock
Laura Bailey Lady Comstock
Kimberly D. Brooks Daisy Fitzroy (Voice)

Lyndsy Kail Daisy Fitzroy (MoCap)
Oliver Vaquer Robert Lutece (Voice)
Ray Carbonel Robert Lutece (MoCap)
Jennifer Hale Rosalind Lutece (Voice)
Lyndsy Kail Rosalind Lutece (MoCap)
Bill Lobley Jeremiah Fink
Keith Szarabajka Cornelius Slate

VOICE ACTING ENSEMBLE

Steve Blum
Anthony Brophy
T.C. Carson
Vic Chao
Erin Cole
Dioni Michelle Collins
Jesse Corti
Roger Cross
Joey D'Auria
Stephanie D'Abruzzo
Greg Ellis
Robin Atkin Downes
Daheli Hall
Brad Grusnick
Scott Holst
Richard Herd
Brian Kimmert
Neil Kaplan
Matthew Yang King
Arif S. Kinchen
Yuri Lowenthal
Misty Lee
Jim Meskimen
Tess Masters
Philip Moon
Mimi Michaels
Elle Newlands
Masasa Moyo
Dina Pearlman
Liam O'Brien
Amanda Philipson
Patrick Pinney
Brent Popolizio
Sam Riegel
Cindy Robinson
Lori Rom
Jeff Seamster
T. Ryder Smith

Spike Spencer
April Stewart
Mark Allan Stewart
Kaiji Tang
Faruq Tauheed
Oliver Vaquer
Gwendoline Yeo
Kevin Yamada
Patti Yasutake
Catherine Zambri

ADDITIONAL MOCAP ACTING AND STUNTS

Courtney Adair
Joey Armstrong
Nick Bishop
Cameron Crook
Erica Denning
Gil Espanto
Jose Gutierrez
Sasha de Guzman
Jennifer Heinser
Sharon Her
Michael Howard
Winnie Hsieh
Nicole Hunter
Matt Jackson
Marcy Lee
Shawna-Mara Kaia Lee
Kamasu Livingston
Edwin Li
Jon Mangagil
Christina Lowery
Amanda McKamey
Anton Maslennikov
Jose Montesinos
Kirill Mikhaylov
Steve Park
Kurt Osiander
Sari Sabella
Dennis Ruel
Andy Strong
Aaron Teixeira
Anthony Tominia
Paulette Trinh
Mike Wang
Bryce Wang
Cais Wang

Neely Wang
Brad Whelan
Maria Zamaniego

2K AUSTRALIA

ART TEAM

Lorne Brooks Lead Animator
Christian Martinez Lead Level Architect
Jamie O'Toole Lead Artist
Chris Chaproniere Concept Artist
Mark Comedoy Senior Animator
Stefan Doetschel Senior Level Architect
Brendan George Senior Character Artist
Darren Hutton Environment Artist
James Sharpe Senior FX Artist
Cory Spooner Technical Artist

DESIGN TEAM

Jonathan Pelling Creative Director
Geoff Field Lead Level Designer
Chris Garnier Senior Level Designer
Andrew 'Ant' Orman Senior Designer
Eryn Shuley Senior Designer

PROGRAMMING TEAM

Adam Boyle Technical Director
Adam Bryant Senior Engine Programmer
Weicheng Fang Senior Engine Programmer
Chris Fowler Senior Gameplay Programmer
Paul Geerts Senior Graphics Programmer
Sam Lee Backend Programmer
Michelle McPartland AI Programmer
Neil Richardson Engine Programmer

PRODUCTION TEAM

Joel Eschler Associate Producer

SOUND TEAM

Justin Mullins Lead Audio Designer
Des Shore Audio Designer

USER INTERFACE TEAM

John-Paul Jones Senior UI Artist

STUDIO OPERATIONS

Anthony Lawrence Studio General Manager
Gareth Walters ITC Systems Manager
Callan O'Donohoe Systems Administrator
Clarrissa Jamali Business Manager

QUALITY ASSURANCE

Steve Wenham QA Coordinator
Andrew Downing QA Tester

ADDITIONAL DEVELOPMENT

ADDITIONAL ANIMATION

Steve Bodnar
Lydia Hall
Kevin Worth
Nick Taylor
Sean Danyi
Colin Knueppel
David Peng
Jack Ebensteiner
John Beauchemin
ADIA Digital Art Co., LTD.
John Malaska
Liquid Development
2K China
Virtuos
Plastic Wax

ADDITIONAL ART

Nate Wells
Streamline Studios
Tyler West
Shaddy Safadi
Exis, LLC
Claire Hummel
Dan Milligan
Simeon Wilkins

ADDITIONAL TECHNICAL ANIMATION

Lauren Dominique
Emily Fietz
Brian Pai

ADDITIONAL DESIGN

Robert Hallwood

Chris Rhinehart
Ted Halsted
Robert Howard

ADDITIONAL FX

Noa Kapuni-Barlow
Joe Olson
Lindsay Ruiz
John Scrapper

ADDITIONAL LEVEL BUILDING

Tuan Tran

ADDITIONAL MODELING

Jeremy Brown
Tristan Kernagis
Bridget McCarthy
Hung Nguyen
Randy Redtzke
Trystan Snodgrass
Joshua Stubbles
Ash Welch

ADDITIONAL NARRATIVE SCRIPTING

Jeremy Baldwin

ADDITIONAL EXECUTIVE PRODUCTION

Timothy Gerritsen

ADDITIONAL PRODUCTION

Jennie Morse
Kyle Allard
Rich Pelletier

ADDITIONAL PROGRAMMING

Ian Bond
David Beswick
Matt Campbell
Mike Bowman
Matthew Fawcett
Ben Driehuis
Kevin Guran
Dave Forrest
Kyle Hayward
Qin Hu
Richard Jobling

Jesse Johnson
Damian Isla
Jeffrey Joyce
Chris Keyser
Darren Lafreniere
Paul MacArthur
Daniel Lamb
Iain McManus
Andrew Massari
Luke Mordarski
Nate Mefford
Jason Neal
Mathi Nagarajan
John Plou
Giovanni Pasteris
Dan Roberts
Jason Richardson
Brian Rouleau
Daniel Selnick
Joseph Simons
Ryan Smith
Mark Wesley
Mike Winfield
Darryl Wisner
Rowan Wyborn

ADDITIONAL SOUND
Simon Amarasingham
Kemal Amarasingham
Brett Aptiz
Nathan Berla-Shulock
Michael Carter
Nick Vecellio
Khai Meng Au Yeong

ADDITIONAL UI
Mary Yovina
Ben Driehus

ADDITIONAL WRITING
Kristina Drzaic
Rhianna Pratchett

2K GAMES

Christoph Hartmann President
David Ismaier C.O.O.
Greg Gobbi SVP, Product Development
John Chowanec VP, Product Development
Josh Atkins VP, Creative Development
Kate Kellogg VP, Studio Operations
Naty Hoffman VP, Technology
Melissa Miller Executive Producer
Nico Bihary Senior Producer
Michael Kelly Associate Producer
Shawn Watson Associate Producer
Ben Holschuh Production Assistant
Anton Maslennikov Production Assistant

ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Lulu LaMer Senior Producer
Jack Scalici Director of Creative Production
Chad Rocco Director of Creative Production
Josh Orellana Manager of Creative Production
Kaitlin Bleier Creative Production Coordinator
William Gale Creative Production Assistant
David Washburn Motion Capture Supervisor
Steve Park Motion Capture Coordinator
Anthony Tominia Motion Capture Lead Integrator
Jose Gutierrez Senior Motion Capture Specialist
Gil Espanto Motion Capture Specialists
Jen Antonio Motion Capture Specialists
Nick Bishop Motion Capture Systems Technician
Jacob Hawley Director of Technology
David Sullivan Senior Architect
Louis Ewens Online Systems Architect
Dale Russell Network Engineer
Adam Lupinacci Online Engineer
Ben Kvalo PD Operations Coordinator

MARKETING

Sarah Anderson SVP, Marketing
Matt Gorman VP, Marketing
Matthias Wehner VP, International Marketing
Nik Karlsson North America Brand Manager
Phil McDaniel Associate Product Manager
Ryan Jones Director of Public Relations, North America
Brian Roundy PR Manager
Jennifer Heinser PR Coordinator
Jackie Truong Director, Marketing Production
Ham Nguyen Marketing Production Assistant

Lesley Zinn Abarcar Art Director, Marketing
Christopher Maas Sr. Graphic Designer
Gabe Abarcar Web Director
Keith Echevarria Web Designer
Tom Bass Director of Social Media
and Consumer Relations
David Eggers Community Manager
Jeff Spoonhower Video Editor
Kenny Crosbie Video Editor
Doug Tyler Associate Video Editor
Michael Howard Associate Video Editor
Renee Ward Marketing Project Manager
Peter Welch VP, Legal
Dorian Rehfield Director of Operations
Mike Salmon Director of Research and Planning
Xenia Mul Licensing/Operations Specialist
Richelle Ragsdell Director of Partnerships,
Promotions & Licensing
Dawn Burnell Marketing Manager, Partner Relations
Josh Vioria Assistant Manager, Partner Relations
Ilana Budanitsky Sr. Channel Marketing Manager
Marc McCurdy Channel Marketing Assistant
Jordan Limor User Testing Coordinator
Samantha Reinert User Testing Assistant

2K QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski VP of Quality Assurance
Grant Bryson Quality Assurance
Test Manager (Projects)
Alexis McMullen Quality Assurance
Test Manager (Support Team)
Doug Rothman Quality Assurance
Test Manager (Support Team)
Casey Coleman Lead Tester

LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Nathan Bell
Scott Sanford
Will Stanley

SENIOR TESTERS

Adam Klingensmith
Josh Lagerson
Justin Waller
Marc Perret

Matt Newhouse
Ruben Gonzalez

QUALITY ASSURANCE TEAM

Bill Lanker
Chad Cheshire
Chris Adams
Dale Bertheola
David Benedict
Jason Kolesa
Jeffrey Schrader
Jeremy Pryer
Jeremy Thompson
John Dickerson
Luis Nieves
Nick Chavez
Noah Ryan-Stout
Shane Coffin
Adrian Montoya
Alexander Carracio
Alex Jacobson
Alex Weldon
Aman Wali
Amanda Hoehn
Amanda Kiefer
Andrew Haymes
Angela Berry
Ashley Fontaine
Athena Abdo
Antonio Monteverde-Talarico
Benjamin Portner
Bruno Dueker
Brent Kiddoo
Christopher Duplessis
Christopher Hartstein
Dan Kurtz
Daniel Saffron
Danielle Burcky
Devin Reiche
Dibiansi Omerigbo
Dustin Redmon
Eric Ferbrache
Erin Sears
Evan Lacey
Evan Lobenstein
Francisco Ludena
Helmo Cardenas

Irma Ward
James Elrick
Jared Shipps
Jessica Maciejewski
Jessica Wolff
Joel Brink
Joel Youkhanna
Joseph Howard
Joycelyn Minor
Kara Boyd
Keith Leopold
Kevin Skorcz
Laura Jolly
Laura Portner
Leela Townsley
Marco Zamora
Mark Sagun
Megan Lagerson
Meghan House
Michael Rodeheaver
Michael Weiss
Michael Yarsulik
Nicholas Avina
Nickolas Ross
Patrick McDonnell
Patrick Thomsen
Pele Henderson
Rey Carmier
Riley Gravatt
Robert Hornbeck
Robert Klempner
Robert Meeks
Robert Warren
Ryan Walter
Samuel O. Smith
Sean Alston
Steve Yun
Thomas St. Clair
Travis Van Essen
William Cranmer
William Schoonover

SPECIAL THANKS

Merja Reed
Rick Shawalker
Edie Visco
Lori Durrant
Travis Rowland
Chris Jones
Davis Krieghoff
Todd Ingram
Kendell Rogers
Casey Ferrell

2K INTERNATIONAL

Neil Ralley General Manager
Sian Evans International Marketing Manager
Warner Guinée Senior International Product Manager
Markus Wilding Senior Director PR, International
Sam Woodward Assistant International PR Manager
Megan Rex Assistant International PR Executive
Martin Moore International Digital Marketing Manager

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Sajjad Majid International Producer
Scott Morrow International Production
Nathalie Mathews Localization Manager
Arsenio Formoso Assistant Localization Manager

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Coda Entertainment GmbH

Localization tools and support provided by XLOC Inc.
Localized audio production provided by Liquid Violet.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

José Miriana Localization QA Supervisor
Wayne Boyce Mastering Engineer
Alan Vincent Mastering Technician
Oscar Pereira Localization QA Project Lead

LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif
Luigi Di Domenico

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Elmar Schubert

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Andrea De Luna Romero
Carine Freund
Christopher Funke
Cristina La Mura
Emilie Pelade
Enrico Sette
Harald Raschen
Iris Loison
Javier Vidal
Pablo Menéndez

Sergio Accettura
Stefan Rossi

DESIGN TEAM

James Crocker
Tom Baker

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Chau Doan
Chris Jennings
Dan Cooke
Diana Freitag
Diana Tan
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Karen C.M. Teo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill

Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder
Yannick Lapalu

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Anthony Dodd
Martin Alway
Rickin Martin
Nisha Verma
Phil Anderton
Robert Willis
Denisa Polcero

2K ASIA

Karen Teo Asia Marketing Director
Diana Tan Asia Marketing Manager
Yosuke Yano Localization Manager
Yasutaka Arita Localization Assistant
Chris Jennings Asia Product Manager

TAKE-TWO ASIA OPERATIONS

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Fumiko Okura

TAKE-TWO ASIA BUSINESS DEVELOPMENT

Julian Corbett
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki

2K CHINA QUALITY ASSURANCE

Zhang Xi Kun QA Manager
Steve Manners QA Supervisor

LOCALIZATION QA PROJECT LEADS

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shen Wei
Li Sheng Qiang

QUALITY ASSURANCE TEAM

Liu Yang
Zhang Qi Nan
Zhao Xiao Xu
Guo Wen Jie
Yi Wei
Zhu Ling Si
Cao Yi
Zuo Jun

MASTERING AND IT SUPPORT

Zhao Hong Wei
Zhang Qing He

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 vanOteghem
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

HARDSUIT LABS

Jason Adcock
Adam Alexander
Brian Anderle
Michael Athey
Alisa Bishop
Bryan Brooks
Arturo Caballero
Ka'ai Cluney

Chris Cooper
Luke Dodge
Nate Green
Kevin Hamilton
Kael Hammond
Emily Harrenstein
Troy Johnsen
Brandon Johnson
Andy Kipling
Dee Kong
William Lafleur
Jake Leonard
Chance Lyon
Noah Maas
Alex Miller
Russell Nelson
John Opila
Kayla Oswald
Colin Pyle
Hardik Shah
Brian Sprague
Liz Starr
Craig Sutton
Vika Tiapkova
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 McInvale
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

Published by 2K

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

2K PUBLISHING

Christoph Hartmann President
David Ismailer C.O.O.

2K PRODUCT DEVELOPMENT

John Chowanec VP, Product Development
Melissa Miller Director of Product Development

PRODUCERS

Mark Montuya
Tiffany Nagano
Ross Marabella Production Assistant
Tom Drake Digital Release Manager
Myles Murphy Digital Release Assistant

2K CREATIVE DEVELOPMENT

Josh Atkins VP, Creative Development
Jonathan Pelling Design Director
Robert Clarke Art Director
Homer Rabara Gameplay Capture Lead
Jack Scalici Sr. Director, Creative Production
Chad Rocco Director, Creative Production
Josh Orellana Sr. Manager, Creative Production

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr
Mike Salmon Director of Research and Planning
David Rees Sr. Market Researcher
Francesca Reyes User Testing Manager
Jonathan Bonillas User Researcher
David Washburn Motion Capture Supervisor
Anthony Tominia Motion Capture Stage Manager

MOTION CAPTURE STAGE TECHNICIANS

Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton
Charles Ghislandi Motion Capture Production Manager

MOTION CAPTURE SPECIALISTS

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard
Michelle Hill
Jeremy Wages
Charles "Auggie" Harris III Motion Capture Pipeline Engineer
J. Mateo Baker Motion Capture Media Supervisor
Andrew Hanson Motion Capture Audio Assistant

2K CORE TECH

Mark James VP, Technology
David Sullivan Director of Engineering
Peter Driscoll Project Manager, Core Tech
Jonathan Tilden Lead Technical Artist

SOFTWARE ENGINEERS

Jack Liu
Jason Howard

2K MARKETING

Sarah Anderson SVP, Marketing
Matt Gorman VP, Marketing
Matthias Wehner VP, International Marketing
Kelly Miller Director of Marketing, North America
Cody Neal Associate Product Manager
Ryan Jones VP of Communications, The Americas
Scott Pytlik Sr. Communications Manager
Jennifer Heinser Communications Manager
Erica Hebert Communications Coordinator
Darren Gladstone Sr. Manager, Community Content
Catherine Lukianov Community Manager
Ben Kvalo International Project Manager
Gabe Abarcar Creative Director, Marketing
Jackie Truong Sr. Director, Marketing Production
Ham Nguyen Manager, Marketing Production
Nelson Chao Marketing Production Assistant
Christopher Maas Sr. Graphic Designer
Heidi Oas Project Manager
Kenny Crosbie Director, Video Production

VIDEO EDITOR & MOTION GRAPHICS DESIGNERS

Michael Regelean
Eric Neff
Peter Koeppen Video Editor

ASSOCIATE VIDEO EDITORS

Doug Tyler
Nick Pylvanainen
Nate Schaumburg Web Director
Keith Echevarria Sr. Web Designer
Alex Beuscher Sr. Web Developer
Gryphon Myers Web Developer
Tiffany Nelson Web Producer

CHANNEL MARKETING MANAGERS

Anna Nguyen
Marc McCurdy
Kelsie Lahti Partner Marketing Specialist
Lesley Zinn Abarcar Sr. Director of Events
David Iskra Events Manager
Ima Somers Director, Customer Service
David Eggers Customer Service Manager

Mike Thompson Knowledge Base Coordinator
Jamie Neves Customer Service Coordinator
Crystal Pittman Customer Service Lead

SENIOR CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES

Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa
Jessica Hopp Director, Partnerships & Licensing
Ryan Ayalde Partnerships & Licensing Manager
Ashley Landry Associate Manager,
Partnerships & Licensing
Kenya Sancristobal Marketing Project Specialist

2K OPERATIONS

Peter Welch SVP, Senior Counsel

COUNSELS

Justyn Sanderford
Aaron Epstein
Steve Lux VP, Publishing Operations
Rachel DiPaola Director of Label Operations
Dorian Rehfield Director of Operations
Mehmet Turan Director of Analytics
Adam Dobrin Sr. Data Analyst
Tuomo Nikulainen Sr. Analyst
Dawn Earp Partner Marketing Manager
Xenia Mul Licensing & Operations Specialist
Aaron Hiscox Operations Coordinator

2K IT

Rob Roudebush Sr. Director, 2K IT
Bob Jones Sr. IT Manager
Russell Mains Sr. Network Manager
Jon Heysek Sr. Systems Engineer
Lee Ryan Security Systems Engineer
Don Claybrook Network Engineer

SYSTEMS ADMINISTRATORS

Fernando Ramirez
Tareq Abbasi
Scott Alexander
Davis Krieghoff
Michael Caccia IT Analyst

2K QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski SVP of Quality Assurance
and Submissions

TEST MANAGERS

Eric Zala
Ian Moore
Scott Sanford Submission Manager
Josh Lagerson Senior Lead QA Tester
Phyllicia Fletcher Lead QA Tester (Projects)

LEAD QA TESTERS(SUPPORT TEAM)

Chris Adams
Nathan Bell

ASSOCIATE QA LEAD TESTERS (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 Villarias
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

Murray Pannell VP, Publishing, Operations
David Halse Head of International Product Marketing
Wouter van Vugt International PR Manager
Chris White Junior International PR & Events Manager
Pia Raggio Junior International Product Manager
Melaine Brou International Community
& Social Manager
Warner Guinee International Territory Manager

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Sajjad Majid International Producer
Nathalie Mathews Localization &
Creative Services Manager
Emma Lepeut Localization Project Manager

DESIGN TEAM

Tom Baker
James Quinlan

Localization tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

José Miñana Localisation QA Manager
Wayne Boyce Mastering Engineer
Alan Vincent Mastering Technician
Oscar Pereira Localisation QA Senior Lead
Florian Genthon Localisation QA Project Lead

LOCALISATION QA LEADS

Alba Loureiro
Elmar Schubert
Jose Olivares
Cristina La Mura Associate Localisation QA Lead

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 Habersatz
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
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

Jason Wong General Manager, Asia
Diana Tan Asia Marketing Director
Daniel Tan Asia Marketing Manager
Maho Sawashima Japan Marketing Manager
Rohan Ishwarlal Sr. Product Executive
Sharon Lim Product Executive
Yosuke Yano Sr. Localization Manager
Pierre Guijarro Localization Coordinator
Yusaku Minamisawa Localization Assistant

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

Zhang Xi Kun QA Director
Du Jing Localization QA Manager

LEAD QA TESTERS

Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shigekazu Tsuuchi

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 Publitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Hayley Geftman-Gold
Access Communications
PETROL Advertising
Layer Media

For full music credits, please visit:
<http://www.bioshockinfinite.com/music>

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“ BEINHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

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, ENTWICKELT UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTANDEN, 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 Computerspieler 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 dekompilem 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, eine 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, verpachtet, 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 dem 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 Softwareokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, 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-KOPIE 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 unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, 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 Softwareokumentation 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 software spezifisches 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 haften 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 Spielpaß 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-Ützung, 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 lizenziert. 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 haften 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, einzusehen 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/gekaufte 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 abgezogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur 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 spielerische Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpacktet, 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 Nichterfüllung 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 sich nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie 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 dieser 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 Bestenlistenrangs, 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 FEHLERHAFTIGKEIT 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 KLAEGANSÜCHEN 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 EINGEGESZTEN KLAEGEFORM, 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 STILLSCHWIEGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TOD ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESSE 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 UNAUSWEICHEND SIND. DIESSE 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 ANGEBOHTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTEN AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN 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 BEEINTRÄCHTIGEN 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, Ihrer Verwahrung oder unter Ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löscht nicht die Ihrem 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 25.227-7013 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 billigkeitsrechtliche 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 Kostenersatzung 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.