

XBOX ONE™



BIOSHOCK Infinite

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 Rapture	2
Steuerung	3
Waffen	5
ADAM	6
Plasmide	7
Umschalten zwischen Waffen und Plasmiden	8
Gen-Tonika	8
Heads-Up-Display	9
Hauptmenü	10
Hilfe im Spiel	11
Rapture	11
Entwicklung des Charakters	16
Maschinen	17
Pausenmenü	22
Optionen	23
Statusmenü	24
Hacking	25
Credits	27
Lizenz- und Garantiebedingungen	38
Kundendienst	42

WELCOME TO RAPTURE

OPPORTUNITY AWAITS

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

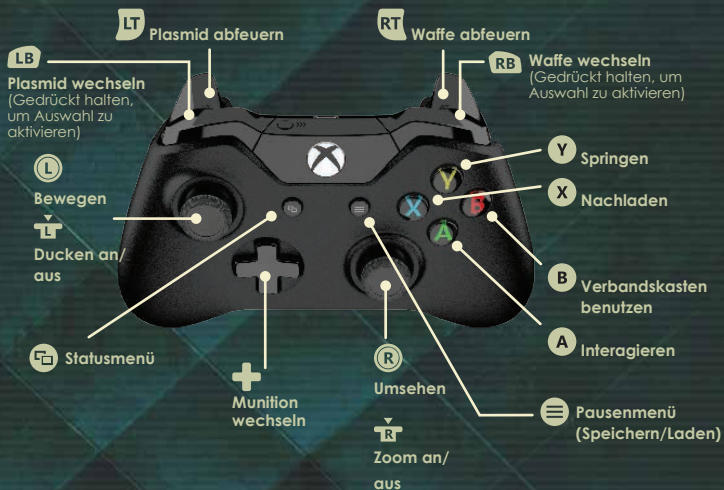
Nein, sagt der Mann in Washington. Es gehört den Armen.
Nein, sagt der Mann im Vatikan. Es gehört Gott dem Allmächtigen.
Nein, sagt der Mann in Moskau. Es gehört allen.

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















RAPTURE.

Eine Stadt, in der der Künstler keine Zensur fürchten, der
Wissenschaftler sich keiner engstirnigen Moral beugen muss.
In der diejenigen, die zu Großem bestimmt sind, nicht durch
die kleinen Lichter gebremst werden. Wenn auch Sie im
Schweiß Ihres Angesichts für dies kämpfen,
kann Rapture auch Ihre Stadt werden.

STEUERUNG



Übersicht:

TASTE	FUNKTION
	Bewegen
	Umsehen
 -Taste	Waffe nachladen, EVE-Spritze verwenden oder hacken
 -Taste	Springen
 -Taste	Verbandskasten benutzen
 -Taste	Interagieren
	Munition wechseln
	Plasmid wechseln (Gedrückt halten, um Auswahl zu aktivieren)
	Plasmid abfeuern
	Waffe wechseln (Gedrückt halten, um Auswahl zu aktivieren)
	Waffe abfeuern
	Ducken an/aus
	Zoom an/aus
	Pausenmenü
	Statusmenü

WAFFEN

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

Waffe wechseln

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



Munition

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



Waffen-Upgrades

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

ADAM

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

PLASMIDE

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

Plasmid wechseln

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



EVE

Plasmide erhalten ihre Kraft durch EVE – dem Serum, dass dir den Einsatz von Plasmiden gestattet. Ohne EVE kannst du deine Plasmide nicht verwenden. EVE wird wiederhergestellt, indem du EVE-Spritzen einsetzt. Die Spritzen findest du überall in Rapture, du kannst sie jedoch auch an Verkaufsautomaten kaufen (siehe Verkaufsautomaten, Seite 19). Wenn du Nahrung und Getränke zu dir nimmst, kann dir das ebenfalls kleine Mengen EVE bringen.

Plasmid-Slots

Zu Beginn des Spiels hast du zwei offene Plasmid-Slots. In jedem Slot kannst du ein einzelnes Plasmid ablegen, setze sie also mit Bedacht ein. Weitere Slots erhältst du, indem du mehr ADAM sammelst (siehe Gatherer's Gardens, Seite 18).

UMSCHALTEN ZWISCHEN WAFFEN UND PLASMIDEN

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

GEN-TONIKA

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

Körper-Tonika

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

Technik-Tonika

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

Kampf-Tonika

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

HEADS-UP-DISPLAY (HUD)

Anzahl EVE-Spritzen

Anzahl Verbandskästen

Gesundheit

Kompassnadel

EVE



Munitionsmenü

Fadenkreuz

HAUPTMENÜ

Weiter

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

Neues Spiel

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

- **Leicht** - Anfänger oder Shooter-Neuling
- **Mittel** - Spieler mit Shooter-Erfahrung
- **Schwer** - Veteranen, die die Herausforderung lieben
- **Extrem** - Bereit für die wahre Herausforderung

Spiel laden

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

Credits

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

Director's Commentary

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

Museum

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

Zusätzliche Inhalte

Betrete die *BioShock*-Challenge-Rooms.

Optionen

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


HILFE IM SPIEL

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



Adaptives Training

Das System des adaptiven Trainings erinnert dich an Spielbestandteile, die du möglicherweise verpasst hast. Wenn du das Gefühl hast, das System erzählt dir Dinge, die du bereits weißt, kannst du die Funktion im Optionsmenü abschalten (siehe Optionen, Seite 23).

Was ist das?

Wenn du ein Objekt nah betrachtest, wird die **Was ist das?**-Funktion aktiviert. Du kannst damit den **Was ist das?**-Infotext einblenden, indem du die -Taste drückst. Damit erhältst du Informationen zu dem betreffenden Objekt. Diese Infotexte kannst du jederzeit im Statusmenü einsehen (siehe Statusmenü, Seite 24).

Tipps

Drücke im Statusmenü , um Tipps zu deiner jeweiligen Aufgabe zu erhalten (siehe Statusmenü, Seite 24). Diese Tipps ändern sich, während du beim Erreichen deines Ziels Fortschritte machst. Ziel-Tipps kannst du auch während des Spiels einsehen, indem du Rechts auf dem  drückst.

RAPTURE

Bevölkerung von Rapture

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

SPLICER

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

LITTLE SISTERS UND BIG DADDIES

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

Erkundung

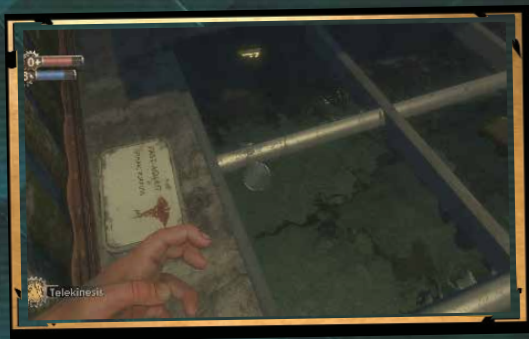
Es lohnt sich in vielfacher Hinsicht, die Welt von Rapture zu erkunden. Es gibt dort viele versteckte Geheimnisse, und Plündern ist erforderlich, um an die Ressourcen zu kommen, die du zum Überleben brauchst.

OBJEKTE

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

• **Verbandskasten** –
Füllt deine

Gesundheit auf



- **EVE-Spritze** – Füllt EVE auf



- **Auto-Hacker** – Lässt sofort jeden Hack gelingen (Siehe Hacking, Seite 26).

TAGEBÜCHER

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

Sicherheit

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

KAMERAS

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



GESCHÜTZE

Nach den jüngsten militärischen Aktivitäten sind noch immer eine Vielzahl aktiver, automatisierter Geschütze in Rapture zu finden, die gegen Eindringlinge vorgehen. Sie zeigen oft tödliche Wirkung, doch wenn du nahe genug heran kommst, kannst du sie zu deinem Vorteil nutzen, indem du sie hackst (siehe Hacking, Seite 18). Sei jedoch vorsichtig, ein Geschütz sollte deaktiviert werden, bevor du es hackst. Es existieren mehrere Gen-Tonika und Plasmide, mit deren Hilfe das Sicherheitssystem auf verschiedenste Arten umgangen werden kann.



ENTWICKLUNG DES CHARAKTERS

ADAM und die Little Sisters

ADAM ist das Lebenselixir Raptures (siehe ADAM, Seite 6). Mit seiner Hilfe kannst du mehr und mehr Gen-Tonika und Plasmide **splice**n (sprich in deine Gen-Struktur integrieren). Wenn du in Rapture überleben willst, musst du so viele Plasmide splice'n, wie du kannst. Leider ist ADAM mittlerweile nur noch über die Little Sisters zu bekommen, die durch die Hallen von Rapture streifen und unter den wachsamen Augen der Big Daddies ADAM aus Leichen gewinnen. Mit langen Spritzen ziehen sie das Blut aus den Leichen und trinken es, um ADAM zu erzeugen.

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

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

Sobald du ADAM in deinem Besitz hast, kannst du es an den Maschinen im Gatherer's Garden verwenden. Diese findest du überall in Rapture (siehe Gatherer's Gardens, Seite 18).

Raptures Einwohner erforschen

Du kannst deinen Charakter maßgeblich weiterentwickeln, indem du die Einwohner Raptures mit der Kamera erforschst. Während deines Abenteuers in Rapture findest du eventuell eine spezielle Forschungskamera. Sie wurde früher von Ordnungskräften eingesetzt, um mehr über die Fähigkeiten der Einwohner herauszufinden, die in großem Maße Plasmide gespliced haben.

Mit der Kamera kannst du Fotos von Einwohnern und Sicherheitseinrichtungen machen. Das Gerät bewertet dein Foto und sammelt Daten über den Gegner. Wenn die Kamera neue Erkenntnisse gewonnen hat, erhältst du Boni, wie beispielsweise erhöhten Schaden gegen diesen Gegner, oder gar versteckte Gen-Tonika! Je mehr Fotos du machst, desto schneller kommst du an deine Belohnungen.

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

MASCHINEN

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

Genbanken

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



Gatherer's Gardens

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



Verkaufsautomaten

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



Munitions-Banditos

An diesen Verkaufsautomaten kann nur Munition erworben werden.



Vita-Chamber

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



Sicherheits-Notschalter

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



Medi-Stationen

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



Alle Macht dem Volke-Stationen

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




U-Invent-Stationen

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



PAUSENMENÜ

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

Weiterspielen

Mit dem aktuellen Spiel fortfahren.

Speichern

Den derzeitigen Spielfortschritt speichern. Du kannst immer und überall speichern. Dazu speichert das Spiel automatisch, sobald ein neuer Abschnitt geladen ist. Hier kannst du auch gespeicherte Spiele löschen.

Laden

Ein zuvor gespeichertes Spiel laden.

Optionen

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

Beenden

Das aktuelle Spiel verlassen und ins Hauptmenü wechseln.

OPTIONEN

Die aktuellen Spieleinstellungen ändern.

Helligkeit einstellen

Ändern der Helligkeit im Spiel.

Steuerung anpassen

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

Audio-Optionen

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

Spiel-Optionen

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

STATUSMENÜ




Du gelangst ins Statusmenü, indem du die **Tab**-Taste drückst. Hier findest du verschiedene Reiter, die du mit **+** oder **LB** und **RB** auswählen kannst. Nachfolgend eine Aufstellung der Reiter im Statusmenü:

Karte

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



Ziele

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


Nachrichten

Der Reiter Nachrichten' erlaubt dir, Funknachrichten oder Tagebuch-Aufzeichnungen erneut abzuspielen.

Hilfe

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

HACKING

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

Hacking kann auf drei verschiedene Arten erreicht werden.

Wie wird gehackt?

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

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



Hacking Aufkauf

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

Auto-Hacker

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

CREDITS

Developed by 2K Boston and 2K Australia

**Story, Writing, and
Creative Direction**
Ken Levine

**Director of Product
Development**
Jonathan Chey

Project Lead
Alyssa Finley

Art Team

Art Director
Scott Sinclair

Lead Animator
Shawn Robertson

**Acting Environment
Leads**
Hogarth De La Plante
Jay Kyburz

Performance Lead
Andrew James

Animation
Grant Chang
Ben Hutchings
Jonathan Mangagil

Concept Art
Scott Sinclair
Mauricio Tejerina
Robb Waters
Nate Wells

Effects Artist
Stephen Alexander

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

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

UI Art
Ben Shore

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

Additional Effects
Chad King

Additional Animation
Steve Chao
Ed Lynch

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

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

Design Team

Lead Designer
Paul Hellquist

Lead Level Designer
Bill Gardner

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

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

Additional Story/Writing

Paul Hellquist
Alexx Kay
Joe McDonagh
Susan O'Connor
Emily Ridgway
Justin Sonnekalb

Additional In-game Writing

Tom Bartlett
Dorian Hart

Programming Team

Lead Programmer
Christopher Kline

Technical Director
Rowan Wyborn

AI Lead
John Abercrombie

AI/Animation Programming

Marc Atkin
Darren Lafreniere

Audio/Streaming Programming

Carlos Cuello

Gameplay Programming

Ian Bond
Dan Kaplan
Lida Tang

Graphics Programming

Jesse Johnson

UI Programming

Jake Etgeton

Physics Programming

Joshua Downer

Engine Development Team

Robert Black

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

Additional Programming

Karl Burdack
Terrance Cohen
Michael James

Production Team

Associate Producer
Joe Faulstick

Assistant Producers

Kate Kellogg
Keith Shetler
Justin Sonnekalb

**Production Assistant/
Localization**
Timothy Crosby

Additional Production Support

Tony Oakden
James Sutherland

Sound Team

Sound Designer
Emily Ridgway

Sound Assistants

Pat Balthrop
Justin Mullins

Audio Consultant
Eric Brosius

Quality Assurance

QA Manager
Joe Faulstick

Assistant Leads
Nick Garner

Ryan Oddey
Sara Verrilli

Testers

Tom Bartlett
Kirk Bezio
Ryan Buckley
Matt Cabral
Joe Canadas
Frank DaPonte
Jakub (Jake) Drobowiecki
Chris Enright
Russell Jacobson
Dan Lewis
Casey Malone
Justin Pappas
Mike Pfundt
Jason Silva

Additional Testing

Jason O'Brien
Eric Kirchberg
Brendan Kirk
Justin Sonnekalb

Operations Team

Director of Operations
Emily Brinkert

**Director of Operations,
Australia**
Will Marshall

IT Manager Australia
Gareth Walters

IT Manager Boston
Geoff Graves

IT Assistants
Raymond Holbrook
Justin Richards

Team Support
Phil Frechette

HR Manager, Australia

Ali Hinton

Operational Support

Kate Kellogg

Joe McDonagh

Office Manager, Australia

Chelsea Kyburz

Additional Operational Support

Devin Bean

Colin Davis

Keri Norris

David O'Toole

Marketing/PR Support Team

Joe Faulstick

Joe McDonagh

Nate Wells

Focus Test Wrangler

Tom Bartlett

Additional Support

Richard Albon

Shamus Baker

David Beswick

Ben Driehuis

Joakim Hagdahl

Andrew Ley

David March

Jamie O'Toole

Linus Tan

Jarrad Woods

2K Publishing**President**

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismailier

VP Product Development

Greg Gobbi

Development Manager

Jon Payne

Technical Director

Tim Perry

Producers

Anthony DeLuca

Melissa Miller

James Daly

Associate Producer

Jason Bergman

VP Marketing

Sarah Anderson

Director of Marketing

Tom Bass

Senior Product Manager/Promotions

Matt Kassan

Associate Product Manager/Promotions

Alison Moy

Marketing Coordinator

Eric Monacelli

Senior Production Manager

Jack Scalici

Production Manager

Lydia Jenner

Director of Public Relations

Marcelyn Ditter

Art Director, Creative Services

Lesley Zinn

Web Manager

Gabe Abarcar

Web Designer

John Kauderer

Community Manager

Elizabeth Tobey

Game Analysts

Walt Williams

Jim Yang

Alex Hartpence

Media Specialist

Larry Stephens

Director of Operations

Dorian Rehfield

VP Sales & Licensing

Steve Glickstein

Strategic Sales and Licensing Manager

Paul Crockett

Quality Assurance Director

Lawrence Durham

Lead Tester

Angel Gonzalez

Senior Tester

Steve Allstead

Garrett Bittner

Quality Assurance Team

Aaron Adler

Dimitri Becerra

Antoine Bohannon

Larry Bolden

Shant Boyatzain

Alex Bujold

Ken Carr

Evan Case

David Clayton-Ready

Stephen Detoma

Brain Erzen

Raymond Evans

Josh Ewing
Derrick Flot
Adam Graziano
Tim Grimaud
Micah Grossman
Neale Johnson
Jason Jury
Adrin Khachikian
James Kovacs
Lincoln Le
James McKay
Tony McNeil
Darren Miller-Pfeufer
Mark Nelson
Marc Perret
Ella Preger
Jamie Quinones
David Sanders
Jeremy Schulze
Rheema Shadid
Danny Smith
Nick Sporich
Kevin Strohmaier
Fred Yun

Standards Lead
Michael Greening

Standards Senior
Paul Diaz

Standards Team
Andrew Garrett
Eric Lane
Matt Newhouse

Night Lead
Dan Eguia

Night Senior
Lori Durrant

2K International
General Manager
Neil Ralley

**International
Marketing Director**
Matthias Wehner

**International
Product Manager**
Ben Wyer-Roberts

International PR Director
Markus Wilding

International PR Manager
Karl Unterholzner

Licensing Director
Claire Roberts

**International
Marketing Assistant**
Sam Woodward

2K International
Product Development
Development Manager
Fernando Melo

**Senior International
Producer**
Daniel Bailie

International Producer
Sajjad Majid

Localisation Manager
Scott Morrow

**External Localisation
Teams**

Around The Word
Coda Entertainment
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

2K International
Quality Assurance

QA Manager
Chris Rowley

Functionality Supervisor
Domenic Giannone

Localisation Supervisor
Iain Willows

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Lead QA Technician
Steve Manners

Localisation Project Lead
Terryll Garrison

**QA Technicians -
Functionality**
Alex Cox

Michael Bunning
Denver Cockell
Arsenio Formoso
Natalie Holkham
Rob Jenkins
Russell Keawpanna
Ian Moore
Sebastian Belton

**QA Technicians -
Localisation**

Nicolas Adam
Marco Angiuoni
Alessandro Cilano
Adele Dalena
Sebastian Frank
Alessandro Gatti
Jose Miñana
Beatriz Gonzalez
Pauline Martyn
Didier Pruvot
Hugo Sieiro
Santiago Garcia

Design Team

James Crocker
James Quinlan
Tom Baker

2K International Team

Adrian Lawton
Andreas Traxler
Anja Wagner
Barbara Ruocco
Ben Seccombe
Snezana Stojanovska
Cristiana Colombo
Fabio Gusmaroli
Jochen Till
Jose Antonio Muñoz-Calero
Fernandez
Maikel van Dijk
Olivier Troit
Rob Donald
Sandra Melero
Warner Guinée

Take 2 Publishing Team

Anthony Dodd
Corine Checko
Isabelle Jacober
James Ellingford
Magda Bona
Martin Alway
Nguyen Doan
Nicole Mucumbitsi
Paris Vidalis
Paul Hooper

Music

Orchestra

Solo Violin

Martin Chalifour

Violins

Belinda Broughton, Darius
Campoo, Peter Kent, Pip Clark,
Kirsten Fife, Barbara Porter,

Marcy Vaj, Pat Johnson,
Miran Kojian, Sara Parkins,
Pam Gates, Carolyn Osborne,
Anna Kostyuchek, Becky
Bunnell, Eve Butler, Tiffany Yi
Hu, Jennifer Munday, Hiam
Shtrunn

Cello

Armen Ksojikian, Suzie Katay-
ama, David Low, Rudy Stein,
Miguel Martinez, Cecilia Tsan,
Paula Hochhalter, John Walz,
Trevor Handy, Tina Soule,
Sebastian Toettcher

Piano

Bryan Pezzone

Horn

Joe Meyer

Recording Engineer

Dan Blessinger

Music Contractor and Copyist

Ross DeRoche

Tuba

Ross DeRoche

Singer on Anthem

Rebecca Sjöwall

Orchestrations

Garry Schyman & Desha
Dunnahoe

Conductor

Garry Schyman

Assistant to

Garry Schyman

Tim Helisek

VO Production

Telsey and Co.

Carrie Rosson
Tiffany Canfield
David Vaccari

Star-Trax

Vince DePaola
Ali Aron

POP Sound

Producer

Dawn Redmann

Original Dialog Mixer

Michael Miller

Original Dialog Recordist

Courtney Bishop

Original Dialog Mixer

Stephen Dickson

Original Dialog Recordist

Nick Bozzone

Original Dialog Mixer

Zac Fisher

Original Dialog Recordist

Kaynaz Shroff

Original Dialog Mixer

Mitch Dorf

Original Dialog Recordist

Gavin McNiece

Original Dialog Mixer

Tim West

Original Dialog Recordist

Brett Rothfeld

Actors

John Ahlin, Greg Baldwin,
Jane Beller, Susanne Blakeslee,
Anne Bobby, Blesst Bowden,
Tony Chioldes, Shavonne
Conroy, Ritchie Coster, Betsy
Foldes, Joshua Gomez, Cas-
sandra Grae, Ray Guth, JG
Hertzler, Peter Francis James,
Juliet Landou, Anne Meisels,
Raynor Scheine
Miriam Shor, Adam Sietz,
Armin Shimerman, Peter Sira-

gusa, T. Ryder Smith, Stephen Stanton, Fred Tatasciore, Marcelo Tubert, Michael Villani, Gordon Joseph Weiss, James Yaegashi, Catherine Zambrì

Fox Studios

Rick Fox, Michael Weber, Tim Schmidt, Cal Halter, Keith Fox, Dustin Smith, Joe Schmidt

Special Thanks

Access Communications, Bearcage, Marc Berman, Big Solutions, Bob Blau, Blur, Alice Chuang, Scott DeFreitas, dSonic, David Edwards, Dan Einzig, Demiurge Studios, Inc., Epic, Eyeball NYC, EyeCandy Studios, FMOD EX Sound System, firelight Technologies, Julie Fogerson, Rick Fox, David Gershik, Havok, KD&E, Jenn Kolbe, Magid, Microsoft, Adam Meyer, Xenia Mul, Lamplighter Studios, Lewis PR, James Pacquing, Plastic Wax, Rapan, RDA, Red Eye Studios – Hoffman Estates, Illinois, Take-Two Sales, Drew Smith, Natalya Wilson

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
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 PUBLISHING

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

2K PUBLISHING

President

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismailer

2K PRODUCT DEVELOPMENT

VP, Product Development

John Chowanec

Director of Product Development

Melissa Miller

Producers

Mark Montuya
Tiffany Nagano

Production Assistant

Ross Marabella

Digital Release Manager

Tom Drake

Digital Release Assistant

Myles Murphy

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, Creative Development

Josh Atkins

Design Director

Jonathan Pelling

Art Director

Robert Clarke

Gameplay Capture Lead

Homer Rabara

Sr. Director, Creative Production

Jack Scalici

Director, Creative Production

Chad Rocco

Sr. Manager, Creative Production

Josh Orellana

Creative Production Assistants

William Gale
Cathy Neeley
Megan Rohr

Director of Research and Planning

Mike Salmon

Sr. Market Researcher

David Rees

User Testing Manager

Francesca Reyes

User Researcher

Jonathan Bonillas

Motion Capture Supervisor

David Washburn

Motion Capture Stage Manager

Anthony Tominia

Motion Capture Stage Technicians

Jen Antonio
Emma Castles
Jeremy Schichtel
Alexandra Grant
Christopher Barton

Motion Capture Production Manager

Charles Ghislandi

Motion Capture Specialists

Jose Gutierrez
Gil Espanto
Ryan Girard
Michelle Hill
Jeremy Wages

**Motion Capture
Pipeline Engineer**

Charles "Auggie" Harris III

**Motion Capture
Media Supervisor**

J. Mateo Baker

**Motion Capture
Audio Assistant**

Andrew Hanson

2K CORE TECH

VP, Technology

Mark James

Director of Engineering

David Sullivan

**Project Manager,
Core Tech**

Peter Driscoll

Lead Technical Artist

Jonathan Tilden

Software Engineers

Jack Liu

Jason Howard

2K MARKETING

SVP, Marketing

Sarah Anderson

VP, Marketing

Matt Gorman

**VP, International
Marketing**

Matthias Wehner

**Director of Marketing,
North America**

Kelly Miller

**Associate
Product Manager**

Cody Neal

**VP of Communications,
The Americas**

Ryan Jones

**Sr. Communications
Manager**

Scott Pytlik

**Communications
Manager**

Jennifer Heinser

**Communications
Coordinator**

Erica Hebert

**Sr. Manager,
Community Content**

Darren Gladstone

Community Manager

Catherine Lukianov

**International
Project Manager**

Ben Kvalo

**Creative Director,
Marketing**

Gabe Abarcar

**Sr. Director,
Marketing Production**

Jackie Truong

**Manager,
Marketing Production**

Ham Nguyen

**Marketing
Production Assistant**

Nelson Chao

Sr. Graphic Designer

Christopher Maas

Project Manager

Heidi Oas

**Director,
Video Production**

Kenny Crosbie

**Video Editor & Motion
Graphics Designers**

Michael Regelean

Eric Neff

Video Editor

Peter Koeppen

Associate Video Editors

Doug Tyler

Nick Pylvanainen

Web Director

Nate Schaumberg

Sr. Web Designer

Keith Echevarria

Sr. Web Developer

Alex Beuscher

Web Developer

Gryphon Myers

Web Producer

Tiffany Nelson

**Channel Marketing
Managers**

Anna Nguyen

Marc McCurdy

**Partner Marketing
Specialist**

Kelsie Lahti

Sr. Director of Events

Lesley Zinn Abarcar

Events Manager

David Iskra

**Director,
Customer Service**

Ima Somers

**Customer Service
Manager**
David Eggers

**Knowledge Base
Coordinator**
Mike Thompson

**Customer Service
Coordinator**
Jamie Neves

Customer Service Lead
Crystal Pittman

**Senior Customer
Service Associates**
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

**Director,
Partnerships & Licensing**
Jessica Hopp

**Partnerships &
Licensing Manager**
Ryan Ayalde

**Associate Manager,
Partnerships & Licensing**
Ashley Landry

**Marketing Project
Specialist**
Kenya Sancristobal

2K OPERATIONS

SVP, Senior Counsel
Peter Welch

Counsels
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP, Publishing Operations
Steve Lux

**Director of Label
Operations**
Rachel DiPaola

Director of Operations
Dorian Rehfield
Director of Analytics
Mehmet Turan

Sr. Data Analyst
Adam Dobrin

Sr. Analyst
Tuomo Nikulainen

**Partner Marketing
Manager**
Dawn Earp

**Licensing & Operations
Specialist**
Xenia Mul

Operations Coordinator
Aaroh Hiscox

2K IT

Sr. Director, 2K IT
Rob Roudebush

Sr. IT Manager
Bob Jones

Sr. Network Manager
Russell Mains

Sr. Systems Engineer
Jon Heysek

**Security Systems
Engineer**
Lee Ryan

Network Engineer
Don Claybrook

Systems Administrators
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

IT Analyst
Michael Caccia

2K QUALITY ASSURANCE

**SVP of Quality Assurance
and Submissions**
Alex Plachowski

Test Managers
Eric Zala
Ian Moore

Submission Manager
Scott Sanford

Senior Lead QA Tester
Josh Lagerson

Lead QA Tester (Projects)
Phylicia Fletcher

**Lead QA Testers (Support
Team)**
Chris Adams
Nathan Bell

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

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

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

**Senior QA Testers
(Support Team)**
Ana Garza
Andrew Garrett
Ashley Carey
Brian Reiss

David Drake
Michelle Paredes
Nicole Millette
Robert Klemperer

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
Devlin Daisley
Dolores Reynolds
Douglas Reilly
Eddie Hawk Arguelles
Hugo Dominguez
James Varga
John Simpson
Joshua Hull
Julian Molina
Madison Crockett
Nathan Craig
Ryan Saffell
Sacha Moctezuma
Scott Luedtke
Shaylea Gallagher
Wenceslao Concina
Zachary Little

Special Thanks

Alexandria Belk
Cameron Steed
Candice Javellonar
Chris Jones
David Barksdale
Jeremy Richards

Joe Bettis
Juan Corral
Kris Jolly
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel Hajewski
Travis Allen
Todd Ingram

2K INTERNATIONAL

**VP, Publishing,
Operations**
Murray Pannell

**Head of International
Product Marketing**
David Halse

International PR Manager
Wouter van Vugt

**Junior International
PR & Events Manager**
Chris White

**Junior International
Product Manager**
Pia Raggio

**International Community
& Social Manager**
Melaine Brou

**International
Territory Manager**
Warner Guineé

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

International Producer
Sajjad Majid

**Localization & Creative
Services Manager**
Nathalie Mathews

**Localization
Project Manager**
Emma Lepeut

Design Team

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

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Localisation QA Manager
José Miñana

Mastering Engineer
Wayne Boyce

Mastering Technician
Alan Vincent

**Localisation QA
Senior Lead**
Oscar Pereira

**Localisation QA
Project Lead**
Florian Genthon

Localisation QA Leads
Alba Loureiro
Elmar Schubert
Jose Olivares

**Associate Localisation
QA Lead**
Cristina La Mura

**Senior Localisation
QA Technicians**
Christopher Funke
Enrico Sette
Harald Raschen
Johanna Cohen
Sergio Accettura

**Localisation
QA Technicians**
Carlos Muñoz Díaz
Clement Mosca
David Sung
Dimitri Gerard
Ernesto Rodriguez-Cruz

Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Gulnara Bixby
Iris Loison
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Manuel Aguayo
Matteo Lanteri
Martin Schücker
Namer Merli
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Pablo Menéndez
Roland Habersack
Samuel França
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie 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

**General
Manager, Asia**
Jason Wong

Asia Marketing Director
Diana Tan

Asia Marketing Manager
Daniel Tan

**Japan Marketing
Manager**
Maho Sawashima

Sr. Product Executive
Rohan Ishwarlal

Product Executive
Sharon Lim

Sr. Localization Manager
Yosuke Yano

Localization Coordinator
Pierre Gujjarro

Localization Assistant
Yusaku Minamisawa

Take-Two Asia Operations

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

Take-Two Asia Business Development

Erik Ford
Syn Chua
Ellen Hsu
Kelvin Ahn
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Fred Johnson
Ken Tilakaratna
Anna Choi

2K CHINA LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

QA Director
Zhang Xi Qun

Localization QA Manager
Du Jing

Lead QA Testers
Chu Jin Dan
Zhu Jian
Shigekazu Tsuchi

Senior QA Testers
Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

QA Testers

Yan Yan
Zhou Qian Yu
Song Shi Xue
Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Zou Zhuo Ke

Junior QA Testers

Mao Ling Jie
Li Ling Li
Liu Kun Peng
Tang Dan Ru
Cheng Xue Mei
Xiao Yi

IT Engineers

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Li Ting Zhu

SPECIAL THANKS

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Ken Levine
Shawn Robertson
Don Roy
Jesse Kearns
Geoff Keighley
Wallace Eltus
Elizabeth Satterwhite
Yassie Ramos Vazquez
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing
Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kalbe
Greg Gibson
Take-Two Legal Team

David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Christina Vu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Maria Zamaniego
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Hayley Gelfman-Gold
Access Communications
PETROL Advertising
Layer Media

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

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

„SOFTWARE“ BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEN ODER ONLINE ZUR VERFÜGBARKEIT GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPLEN 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, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG 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 Spielplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Software dokumentiert 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 am dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

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

LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:

die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;

die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenzieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;

die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);

eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht; die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);

die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplette oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);

die Software in einem Computerspielercenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen; die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu 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, die 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 Kopie (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopie) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurückbehalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass Sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, 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-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

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

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Audiospots, 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 eine Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Softwaredokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein 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 Anwendung.

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

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angenommenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern ihm dies durch geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, kann 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 Nutzeralben. 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-Stores“ 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 unterlizensiert. 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/gekauft/virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihr laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgebogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder 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.

NICHTENFOLGBARKEIT: Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spielerische Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpackt, 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 wählen, zu regulieren, zu kontrollieren, abzubauen, 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 werden. 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 hiermit damit

einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände einschränken kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

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

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

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

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

GEWÄHRELEISTUNG

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, PERSONENSCHADEN, SACHSCHADEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENERSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEAUSSPRÜCHEN AUFGRUND VON ODER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG ODER DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTLICH (INSBESONDERE DURCH FAHRLASSIGKEIT), DELIKTRECHTLICH ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWISEN 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, UNBESCHÄDGET DER EINGESETZTEN KLAGEFORM, JEMALS ÜBER DEN VON IHNEN IN DEN VORANGEANGEGENEN 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 STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TOD ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIES BEGRENZUNGEN BZW. AUSSCHLÜSSE SOWIE ALLE SICH ANDERWEGS AUS DEN VORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLÜSSE ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. DIESE GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFANG NICHT, IN DEM EIN INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ ÜBERSAGT WIRD, DESSEN FOLGEN UNAUSWEGLICH SIND. DIESE GARANTIE VERLEIHT IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON RICHTIGKEIT ZU RICHTIGKEIT 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 DITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON 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 KÖNNEN.

BEEENDIGUNG

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 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nächstgelegenen 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 billigkeitliche 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 Bank 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 Wiive © 2006–2013 AudioKinetic, Inc. © 2013 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, das AMD-Peak-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 Freightight-Technologie. Gesichtsanimationen erstellt mit FacePC. © 2002–2010, OCS 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.