



Inhaltsverzeichnis

Minimale Systemanforderungen.....	2
Vollständige Steuerung.....	3
Navigieren in The Darkness II.....	4
Am Leben bleiben	5
Angreifen.....	6
Finsternis-Kräfte	8
Blutrachen	11
Mitwirkende.....	12
Garantie	22
Kundendienst.....	23

APPROVED
By fgenthon at

Minimale Systemanforderungen

BS: Windows XP SP2

Software: Steam Client

Prozessor: Intel Core 2 mit 2 GHz / AMD Athlon 64 X2 4200+

Speicher: 1,5 GB RAM

Festplattenspeicher: 8 GB

Grafikspeicher: 256 MB

Grafikkarte: NVIDIA GeForce 8600 / ATI Radeon HD 2600

Soundkarte: DirectX-kompatibel

EMPFOHLENE SYSTEMANFORDERUNGEN

BS: Windows XP/Vista/7

Prozessor: 2,4 GHz Quad Core-Prozessor

Speicher: 2 GB RAM

Festplattenspeicher: 10 GB

Grafikspeicher: 512+ MB

Grafikkarte: NVIDIA GeForce 9800 GTX

Soundkarte: DirectX-kompatibel

WEITERE ANFORDERUNGEN UND UNTERSTÜTZUNG

Bei der Erstinstallation ist für die Steam-Authentifizierung eine einmalige Verbindung zum Internet erforderlich. Zur erforderlichen Software (dem Spiel beigelegt) zählen Steam Client und Visual C++ 2008 Redistributable.

INSTALLATION & AKTIVIERUNG

Bitte folge den einzelnen Schritten, um dein Exemplar von The Darkness II zu installieren und aktivieren.

1. Bitte stelle sicher, dass dein Computer mit dem Internet verbunden ist, bevor du mit der Installation beginnst.
2. Lege die The Darkness II-DVD in das DVD-ROM-Laufwerk deines Computers ein und folge den Anweisungen, um das Spiel zu installieren.
3. Wenn du dazu aufgefordert wirst, öffne den Steam Client und aktiviere das Spiel, indem du den Produktcode auf der Rückseite der Spielanleitung eingibst.

*Dieser Code verliert nach Gebrauch seine Gültigkeit.

*Unterliegt den Nutzungsbedingungen.

*Breitband-Internetverbindung erforderlich.

*Keine Rückerstattung möglich. Wurde der Code geöffnet, ist kein Kauf oder Weiterverkauf möglich. Der hierin enthaltene Code wird von 2K Games oder deinem Händler bei Verlust oder Diebstahl nicht ersetzt und kann nicht gegen Geld eingelöst werden.

Vollständige Steuerung

Standardbelegung

AKTIONEN	TASTATUR / MAUS
Bewegen	W/A/S/D
Kamera	Maus
Sprinten	Linke Umschalttaste
Ducken	Strg links
Mit Primärwaffe schießen	Linke Maustaste
Mit Sekundärwaffe schießen/Zielvorrichtung	Rechte Maustaste
Waffe wechseln	Mausrad
Mit verbündeten NSCs sprechen	1
Herzen verzehren/Kontexthandlung	E
Nachladen	R
Dämonenarm-Griff/Dämonenarm-Wurf	Q
Verbündeten wiederbeleben	F
Hinrichten (nach Dämonenarm-Griff)	1/2/3/4
Dämonenarm-Hieb/Nahkampf	Mittlere Maustaste halten + Maus
Finsternis-Kräfte von Blutrachen-Charakter	G
Einzelspieler: Jackies Schwarm	F
Springen	Leertaste
Waffe wechseln	1/2/3/4
Pause	Esc

Navigieren in The Darkness II

Spielanzeigen



Ziele

Jackies Suche nach Normalität, Frieden und Jenny ist voller Hindernisse. So gilt es, ein Geheimnis zu lüften, Freunde und Familie zu beschützen, Feinde zu bezwingen und gegen unbekannte Mächte zu kämpfen, die Jackie tot sehen wollen. Anhand von Zielen erfährt Jackie, wohin er gehen sollte und was er als Nächstes tun muss.

Die Ziele werden eingeblendet, sobald sich ihr Status ändert. Neue Ziele erscheinen in Weiß, während erfüllte Ziele erst rot durchgestrichen werden und dann verblassen. Drücke die **Rücktaste**, um eine Übersicht der Ziele aufzurufen. Eine gelbe Markierung verrät dir dein derzeitiges Ziel und die Entfernung dorthin. Wenn du dir nicht sicher bist, wohin du als Nächstes gehen sollst, zeigt diese Übersicht dir den Weg.

Konversationen

Wer nicht fragt, bleibt dumm. In Jackies Anwesen oder in der Anstalt kannst du mit deinen Verbündeten und anderen Personen sprechen. Wenn du mit jemandem sprechen kannst, wird dies durch ein Symbol angezeigt. Drücke **1**, um die Konversation zu beginnen. Drücke die **Leertaste**, wenn du die Konversation beenden oder Teile davon überspringen möchtest.

Konversationen bringen wichtige Elemente der Handlung, des Spielablaufs und Informationen über das nächste Ziel zu Tage. Hör aufmerksam zu, was die Leute zu sagen haben.

Am Leben bleiben

Gesundheit

Jackie regeneriert automatisch 25% seiner Gesundheit, wenn er für kurze Zeit keinen Schaden erleidet. Eine Säule, Nische oder ein niedriges Hindernis reicht als Deckung aus, also halte Ausschau nach geeigneter Deckung, wenn du dich gegen Jackies Verfolger in den Kampf stürzt. Wenn du Schaden erleidest, wird die Zeit zurückgesetzt, die es braucht, bis Jackie seine Gesundheit regeneriert hat, also bleib lieber in Deckung, bis du dich wieder vollständig erholt hast.

Jackie kann Herzen verzehren, um noch mehr Gesundheit zu regenerieren und Essenz zu sammeln. Halte **E** gedrückt, um das Herz eines toten Gegners zu verzehren. Herzen sind nur etwa eine Minute lang essbar, du solltest dich also beeilen, bevor sie verschwinden. Essbare Herzen leuchten violett und sind durch die Körper der Gegner sichtbar.

Licht

Jackies Kräfte sind abhängig von der Dunkelheit. Während Jackie sich im Licht aufhält, kann er weder seine Finsternis-Kräfte einsetzen noch seine Gesundheit regenerieren.

Lichtquellen zerstören

Manche Gegner führen Lichtstrahler oder Blendgranaten mit sich und in bestimmten Bereichen schränken die Lichtverhältnisse Jackies Bewegungsfreiheit ein. Um dieses Problem zu lösen, schieß die Lichtquellen kaputt und bleibe stets im Schatten. Soldaten mit Lichtstrahlern können eliminiert werden oder du kannst ihre Lichter zerstören. Manche Lichter lassen sich nicht kaputt schießen, während bei anderen die Stromquelle zerstört werden muss.

Angreifen

Waffen

Die Finsternis-Kräfte sind ja schön und gut, aber manchmal braucht es etwas mehr, um die Dinge zu regeln. Ein umfangreiches Waffenarsenal erlaubt es Jackie, seine Gegner bereits aus der Entfernung auszuschalten.

Dabei kann er eine große Waffe und zwei kleine Waffen mit sich führen, insgesamt also drei Waffen. Die beiden kleinen Waffen kann Jackie auch gleichzeitig benutzen. Drücke **4**, um beide Waffen gleichzeitig zu benutzen. Drücke die **linke Maustaste**, um mit der Waffe in Jackies linker Hand zu schießen, und drücke die **rechte Maustaste**, um mit der Waffe in seiner rechten Hand zu schießen. Um zu zielen, drücke die **rechte Maustaste** mit nur einer gezogenen Waffe.

Munition

Wenn dir die Munition ausgeht, bewege dich einfach über die Waffe eines Gegners, um sie aufzunehmen. Wenn sie mit deiner derzeitigen Waffe identisch ist, nimmt Jackie die Munition an sich. Zusätzlich sind in jedem Level Munitionskisten verteilt, die deine Munition unabhängig von deiner Waffe wieder auffüllen.

Verwundbarkeit von Gegnern

Die Finsternis-Kräfte verleihen Jackie die Fähigkeit, die Verwundbarkeit von Gegnern einzuschätzen. Wenn das Herz und die Blutgefäße eines Gegners leuchten, ist dieser Gegner verwundbar – entweder weil er betäubt ist oder weil er dich nicht bemerkt hat. Du kannst betäubte Gegner mit dem Dämonenarm ergreifen und festhalten.

Hinrichtungen

Festgehaltene Gegner sind dir ausgeliefert. Du kannst sie auf ihre Mitkämpfer werfen, sie im Nahkampf angreifen oder sie hinrichten. Drücke **Q**, um dir einen betäubten Gegner zu schnappen und die Hinrichtung einzuleiten, und drücke die entsprechende Taste, bevor die Zeit abläuft.

Es gibt vier verschiedene Arten von Hinrichtungen und je eine ist den Zifferntasten 1, 2, 3 und 4 zugewiesen. Je mehr Essenz Jackie sammelt desto mehr Macht-, Killer- und dämonische Hinrichtungen stehen ihm zur Auswahl. Diese Varianten haben gegenüber gewöhnlichen Hinrichtungen besondere Vorteile, so senken sie beispielsweise die Abklingzeit anderer Kräfte.

Angreifen (Fortsetzung)

Objekte

Mit den Dämonenarmen kann Jackie nicht nur Gegner festhalten, sondern auch herumliegende Dinge werfen oder als Schutzschild gebrauchen. Jackie kann alle violett leuchtenden Objekte mit den Dämonenarmen greifen. Halte nach diesen Objekten Ausschau und nutze sie zu deinem Vorteil. Hin und wieder musst du ein Objekt mit einem Nahkampfangriff kaputt schlagen, um es dir greifen zu können.

Im Kampf gegen mehrere Gegner kann ein Schutzschild von großem Nutzen sein. Wenn ein Auto in der Nähe steht, kannst du eine seiner Türen abreißen und sie als Schild benutzen, während du durch das Fenster schießt. Eine Autotür zu werfen, ist enorm effektiv, da du Gegner so auf einen Schlag ausschalten kannst. Wenn du gegen einen geschützten oder schwer zu erreichenden Gegner kämpfst, wirf einen Propantank auf ihn, um deine Chancen zu erhöhen. Billardqueues eignen sich hervorragend als Speere und Automotoren sind ausgezeichnete Wurfgeschosse.



Finsternis-Kräfte

Talentschreine

Wenn du einen Gegner besiegst, erhältst du Essenz. Wenn du einen Talentschrein findest, kannst du Essenz einsetzen, um Jackies Finsternis-Kräfte zu verbessern oder neue Kräfte zu erhalten. Es gibt verschiedene Verbesserungen für Jackies Kräfte, wie beispielsweise neue Angriffe und erhöhte Munitionskapazität.

Finsternis-Kräfte-Baum

Herzen verzehren: Halte **E** neben einem gefallenen Gegner gedrückt, um etwas Gesundheit zu regenerieren und Essenz hinzuzugewinnen. Kosten: 50.

Bereich: Hinrichtungen

Gesunde Hinrichtung: Greife verwundbare Gegner und drücke **1** für eine Gesunde Hinrichtung und regeneriere etwas Gesundheit. Kosten: 400 (Voraussetzung: Herzen verzehren)

Bessere gesunde Hinrichtung: Du erhältst mehr Gesundheit, wenn ein Gegner mit einer gesunden Hinrichtung ausgeschaltet wird. Kosten: 800 (Voraussetzung: Gesunde Hinrichtung)

Killer-Hinrichtung: Drücke **2** für eine Killer-Hinrichtung, um zusätzliche Munition zu bekommen. Kosten: 600 (Voraussetzung: Gesunde Hinrichtung)

Bessere Killer-Hinrichtung: Du erhältst mehr Munition, wenn ein Gegner mit einer Killer-Hinrichtung ausgeschaltet wird. Kosten: 800 (Voraussetzung: Killer-Hinrichtung)

Macht-Hinrichtung: Drücke **3** für eine Macht-Hinrichtung und verkürze die Nachladezeit von Schwarm und Waffenkanalisierung. Kosten: 1250 (Voraussetzung: Killer-Hinrichtung)

Bessere Macht-Hinrichtung: Die Nachladezeit der Finsternis-Kraft nach Macht-Hinrichtungen ist noch kürzer. Kosten: 1000 (Voraussetzung: Macht-Hinrichtung)

Dämonische Hinrichtung: Drücke **4** für eine Dämonische Hinrichtung und einen Finsternis-Schild. Kosten: 1250 (Voraussetzung: Killer-Hinrichtung)

Bessere Dämonische Hinrichtung: Der Finsternis-Schild hat mehr Trefferpunkte. Kosten: 1000 (Voraussetzung: Dämonische Hinrichtung)

Expertengreifer: Gegner, die taumeln oder niedergeschlagen wurden, können länger gegriffen werden, während sie sich erholen. Kosten 800 (Voraussetzung: Killer-Hinrichtung)

Finsternis-Kräfte (Fortsetzung)

Bereich: Dämonenheber

Dämonenheber: Schicke einen Gegner mit einem Hieb in die Luft. Er wird dort durch die Finsternis einen Moment lang gehalten. Kosten: 400 (Voraussetzung: Herzen verzehren)

Herzenheil: Bringt mehr Gesundheit beim Fressen von Herzen. Kosten: 1000 (Voraussetzung: Dämonenheber)

Dämonenklingen: Dem Dämonenarm wachsen für eine kurze Zeit nach dem Verzehren eines Herzens bössartige Klingen, und der Hieb verursacht mehr Schaden. Kosten: 800 (Voraussetzung: Herzenheil)

Schwarzes Loch: Getötete Feinde hinterlassen manchmal Schwarze Löcher statt Herzen. Hol sie dir mit deinem Dämonenarm und wirf sie dann, um einen Wirbel des Todes zu erzeugen. Kosten: 1000 (Voraussetzung: Dämonenklingen)

Ätzendes Schwarzes Loch: Vergrößert ein Schwarzes Loch. Kosten 1250 (Voraussetzung: Schwarzes Loch)

Bodenschmetterer: Schleudere einen Feind in die Luft und schmettere ihn dann auf den Boden, um mit dieser Explosion Feinde in der Nähe zu betäuben. Kosten: 600 (Voraussetzung: Dämonenheber)

Luft-Finsterling: Greif den Finsterling und wirf ihn auf Gegner. Er krallt sich fest und greift sie mit Freude an. Kosten: 600 (Voraussetzung: Dämonenheber)

Dunkle Sprengung: Mit dem Dämonenarm geworfene Objekte explodieren beim Aufprall. Kosten: 1000 (Voraussetzung: Luft-Finsterling)

Dunkle Rüstung: Im Dunkeln ist dein Schadenswiderstand gegen Angriffe erhöht. Kosten: 1250 (Voraussetzung: Dunkle Sprengung)

Bereich: Waffenkanalisierung

Waffenkanalisierung: Drücke **G** und kanalisier die Finsternis für ein paar Sekunden in deinen Waffen. Du richtest dann ohne Munitionsverbrauch gewaltigen Schaden an. Kosten: 1000 (Voraussetzung: Herzen verzehren)

Gun Kata: Setze die Waffenkanalisierung zusammen mit zwei Waffen gleichzeitig ein, um Gegner automatisch anzuvisieren. Kosten: 1500 (Voraussetzung: Expertenkanalisierung)

Kanalisierung des Vernichters: Verlängert die Wirkungsdauer der Waffenkanalisierung. Kosten: 1250 (Voraussetzung: Waffenkanalisierung)

Herz der Finsternis: Die Waffenkanalisierung ermöglicht es Geschossen, Wände zu durchdringen, und Jackie kann durch Wände hindurch sehen, während die Waffenkanalisierung aktiv ist. Kosten: 1500 (Voraussetzung: Kanalisierung des Vernichters)

Expertenkanalisierung: Die Waffenkanalisierung klingt viel schneller ab. Kosten: 1250 (Voraussetzung: Waffenkanalisierung)

Finsternis-Kräfte (Fortsetzung)

Bereich: Kampfgürtel

Kampfgürtel: Der Kampfgürtel erhöht die Munitionskapazität aller Waffen.
Kosten: 200 (Voraussetzung: Herzen verzehren)

Pump-Aktion: Drücke die **rechte Maustaste** direkt nach dem Abfeuern einer Schrotflinte für eine schnelle Pump-Gun-Aktion, mit der die Streuung des nächsten Schusses verringert wird. Kosten: 800 (Voraussetzung: Kampfgürtel)

Beherrschung der Waffen: Schnelleres Nachladen bei allen Waffen. Kosten: 800 (Voraussetzung: Kampfgürtel)

Finsternis-Mod Pistole: Alle Pistolen haben in der Dunkelheit ein größeres Magazin. Kosten: 800 (Voraussetzung: Kampfgürtel)

Finsternis-Mod Schrotflinte: Alle Schrotflinten haben in der Dunkelheit ein größeres Magazin. Kosten: 800 (Voraussetzung: Kampfgürtel)

Finsternis-Mod MP: Alle MPs haben in der Dunkelheit ein größeres Magazin. Kosten: 1000 (Voraussetzung: Finsternis-Mod Pistole)

Kleinwaffen Explosivgeschosse: Pistolen und MPs verschießen Explosivgeschosse, die mehr Schaden anrichten als normale Kugeln. Kosten: 1250 (Voraussetzung: Finsternis-Mod MP)

Finsternis-Mod Sturmgewehr: Alle Sturmgewehre haben in der Dunkelheit ein größeres Magazin. Kosten: 1000 (Voraussetzung: Finsternis-Mod Schrotflinte)

2-Hand-Waffen Explosivgeschosse: Sturmgewehre und Schrotflinten verschießen Explosivgeschosse, die mehr Schaden anrichten als normale Kugeln. Kosten: 1250 (Voraussetzung: Finsternis-Mod Sturmgewehr)

Bereich: Schwarm

Schwarm: Drücke **F** und aktiviere einen dunklen Schwarm, der deine Feinde für ein paar Sekunden betäubt. Kosten: 1000 (Voraussetzung: Herzen verzehren)

Expertenschwarm: Die Abklingzeit des Schwarms ist viel kürzer. Kosten: 1250 (Voraussetzung: Schwarm)

Schwarm aus der Vorhölle: Damit erreicht der Schwarm mehr Ziele. Kosten: 1500 (Voraussetzung: Expertenschwarm)

Schwarzer Schwarm: Erhöht die Betäubungszeit umschwärmter Feinde noch mehr. Kosten: 1250 (Voraussetzung: Schwarm)

Killerschwarm: Erhöht den Schaden über Zeit bei umschwärmten Feinden. Kosten: 1500 (Voraussetzung: Schwarzer Schwarm)

Blutrachen

Blutrachen sind unabhängig von der Hauptgeschichte, aber sie gehören ebenfalls zum Plot. Du kannst Blutrachen allein oder kooperativ online spielen und hast die Wahl aus einem von vier Charakteren: Inugami, Shoshanna, JP Dumond und Jimmy Wilson. Jeder von ihnen hat eigene Waffen und Taktiken, und je nach Situation ist mal der eine und mal der andere Charakter im Vorteil. Du kannst die Blutrachen-Kampagne oder den Abschusslisten-Modus alleine oder mit deinen Freunden spielen. Bestimmte Missionen der Abschusslisten sind nur online verfügbar, während andere auch offline gespielt werden können.



Mitwirkende

The Darkness II

Published by 2K Games in association with
Top Cow Productions, Inc.

Developed by Digital Extremes

Inspired by the comic book series *The Darkness* created by Marc
Silvestri, Garth Ennis and David Wohl

Original Story by Paul Jenkins

Top Cow Executive Producers

Marc Silvestri
Matt Hawkins

Digital Extremes

CEO

James Schmalz

President

Michael Schmalz

Creative Director

Sheldon Carter

Technical Director

Glen Miner

Lead Programmer

Darryl Baldock

Programming

Gavan Acton
Daniel Brewer
Shaun Carroll
Tomasz Cybulski
Eddy Douridas
Sharad Gupta
Andy Kempling
Brian Keron
Tristan Lewis
Hayden Mulholland
Ernesto Novillo
Chris Seddon
Maciej Sinilo

Adrian Smith
Adrian Togeskov
Jacques Waller
Steven Wong

Additional Programming

Pablo Alonso
Ryan Baker
Kevin Wingham
Howie Yoo

Lead Designer

Tom Galt

Lead Designer (Vendettas)

Mathieu Berube

Narrative Designer

Ryan Mole

Level Design

Joey Adey
Joe Buck
Kol Crosbie
Ben Edney
Andrejs Verlis
Hazel Whorley

Technical Design

Jon Gogul
Phil Hoekstra

Mitwirkende (Fortsetzung)

Additional Design

Allen Goode
Scott McGregor
Steve Sinclair

Lead Sound Designer

Dustin Crenna

Sound Design

Jeff Hartling
Travis Didluck

Additional Sound Design

George Spanos

Art Director

Mat Tremblay

Lead Environment Artist

Ron Davey

Environment Artists

Kary Black
James Chew
Kyle Davis
Corey Hayes
Anthony Joseph
Matt Kazan
Jason Lavoie
Michael Leatham
Andrea Lehnen
Mike Marquis
Phil Nguyen
Emmanuel Pappas
Jeff Ross
Mike Towse
Jonathan Wiley
Evan Yovanovich
Kol Crosbie

FX

Dan Hunter
Jeremy Mathes

Layout Art

Erwin Evegaars
Joonchul Kim
Lillian Lee
Will Makra
Andrew Nelson
Frank Trzcinski

Lighting

Cliff Daigle

Lead Character Artist

Michael Brennan

Character Art

Hugues Giboire
Mathew Makin
Fabricio Torres
Chris Watson

Concept Art

Will Makra
Thomas Pringle
Mike Sebalj
Craig Sellars
Eric Vedder

Additional Art

Muckney Tipping
Mario Vasquez

Animation

Jay Baker
Geoff Crookes
Rick Gimbel
Lucy Guo
Chiwook Han
Ian Hulbert
Scott Johnston
Chris Kniffen
Jason Teske
Jason Walmsley

Mitwirkende (Fortsetzung)

Producer

Dave Kudirka

Associate Producer

Jeff Edwards

Assistant Producer

Daniel Dahl

Quality Assurance Lead

Ryan Marr

Quality Assurance

Nick Boehler
John Dennison
Trevor Kenny
Dmitri Linkiewicz
Alex 'Xander' McKenzie
Cameron Morse
Corey Sanderson

Additional QA

Dave Cardoso
Claire McHendrie
Mark Ollivierre
Graham Taylor
Giles Whitaker

Operations and Administration

Operations Manager

Tanya Deaville

Controller

Murphy Pettypiece

Human Resources

Kate Roberts
Karen Janes

IT Support

Matthew Arnold
Julie Angelini
Jake Hansen
Jason Murphy

Administration

Christina Banman
Elaine Deaville
Rebecca Ford
Caterine Pittana
Denise Raymond
Javier Tavera

Special Thanks

Alex Ahilov
Caitlin Andrews
Kaleb Aylsworth
Keith Belovay
Harold Brenes
Matias Cammisia
Valerie Cotic
Peter Dannenberg
Avinash Hegde
Martin Holmberg
Gaz Iqbal
Race Lancaster
Jeana Lowes
Darryl Kee
Haine Kim
Simon King
Yuliya Kostyuk
Will Kuo
Michael Maggard
Hiten Mistry
Alex Muscat
Dejan Pavlovski
Andrew Rudson
Mark Ruscica
Philip Simmons
Ryan Smith
Blake Stephenson
Robbie Thompson
Mike Weir
Karol Wlodarczyk
Farid Zakaria

To all our families and loved ones for their support

Art Bully Productions, LLC

Co-founder/Art & Project Directors

Marcus Dublin
Alan Van Ryzin

Staff

Team Art Bully

Extra Special Thanks

AMC pixel factory
Dave Greene (IAMSTATIC)
Ron Gervais (IAMSTATIC)
Yaron 'Lonewolf' Levi
WhiteMoon Dreams

Published by 2K Games
2K Games is a Division of 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software

2K PUBLISHING

President

Christoph Hartmann

C.O.O.

David Ismailier

SVP, Product Development

Greg Gobbi

Director of Product Development

John Chowanec

Senior Director of PD Operations

Kate Kellogg

Mitwirkende (Fortsetzung)

Director of Technology

Jacob Hawley

Online Systems Architect

Louis Ewens

Online Engineer

Adam Lupinacci

Producer

Seth Olshfski

Associate Producers

Dan Schmittou
Josh Morton
Karl Unterholzner

Production Assistants

Anton Maslennikov
Tom Drake

Additional Production Support

Brandon Jenkins
Andrew Dutra
Scott James

Director of Creative Production

Jack Scalici

Senior Manager of Creative Production

Chad Rocco

Manager of Creative Production

Josh Orellana

Production Assistant Creative Production

Dave Blank
Kaitlin Bleier

Writers

Paul Jenkins
Chad Rocco

Jack Scalici
Robbie Thompson
Walt Williams

Story Editor

Chad Rocco

Motion Capture Supervisor

David Washburn

Motion Capture Coordinator

Steve Park

Motion Capture Lead Artist

Anthony Tominia

Motion Capture Specialists

Jose Gutierrez
Gil Espanto

Motion Capture Assistant

Nick Bishop

V/O Direction

Chad Rocco
Jack Scalici
Paul Jenkins
Walt Williams

SVP Marketing

Sarah Anderson

VP Marketing

Matt Gorman'

VP International Marketing

Matthias Wehner

Director of Marketing

Tom Bass

Senior Brand Manager

Matt Knoles

Associate Product Manager

Phil McDaniel

Director of PR, North America

Ryan Jones

Senior PR Manager

Charlie Sinhaseni

PR Manager

Jennie "sp8des" Sue

PR Assistant

Jennifer Heinser

International Associate PR Manager

Erica Denning

Director, Marketing Production

Jackie Truong

Art Director, Marketing

Lesley Zinn

Web Director

Gabe Abarcar

Senior Manager, Interactive Marketing

Elizabeth Tobey

Community Managers

Greg Laabs
David Eggers

Web Designer

Keith Echevarria

Jr. Graphic Designer

Christopher Maas



Mitwirkende (Fortsetzung)

Marketing Production Assistant

Ham Nguyen

Video Production Manager

J. Mateo Baker

Video Editor

Kenny Crosbie

Jr. Video Editor

Michael Howard

Game Capture Specialist

Doug Tyler

Marketing Project Manager

Renee Ward

VP Business Development

Kris Severson

VP Sales & Licensing

Steve Glickstein

Strategic Sales and Licensing Director

Paul Crockett

VP, Legal

Peter Welch

Director of Operations

Dorian Rehfield

Licensing/Operations Specialist

Xenia Mul

Director of Licensing, Strategic Partnerships & In-game Media

Shelby Cox

Marketing Manager, Partner Relations

Dawn Burnell

Marketing Assistant

Rebecca Euphrat

Special Thanks

Jordan Katz

David Cox

Take-Two Sales Team

Take-Two Channel

Marketing Team

Siobhan Boes

Hank Diamond

Alan Lewis

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Pedram Rahbari

Jenn Kolbe

2K IS Team

Seth Krauss

Greg Gibson

Take-Two Legal Team

Jonathan Washburn

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Sasha de Guzman

Michele Shadid

Trailer Park

g-NET

Access Communications

SA Studios

Off Base Productions

KD&E

Big Solutions

Gwendoline Oliviero

Kelly Dolcini

BreAnne Sylvester

Bridget Silvestri

Cale Branson

Denby Grace

Anthony DeLuca

Jordan Limor

Michael Kelly

Phil Shpilberg

Emily Britt

Evan Hart (NVIDIA)

Mitwirkende (Fortsetzung)

Nathan Hoobler (NVIDIA)

Pliney the Elder

John Bartkiw

POP Sound

2K Quality Assurance

VP of Quality Assurance

Alex Plachowski

Quality Assurance Test Manager (Projects)

Grant Bryson

Quality Assurance Test Manager (Support Team)

Alexis Ladd

Douglas Rothman

Lead Tester

Shawn Watson

Lead Tester (Support Team)

Casey Ferrell

Nathan Bell

Scott Sanford

Will Stanley

Senior Tester

Brian Salazar

Joseph Bettis

Josh Lagerson

Justin Waller

Marc Perret

Ruben Gonzalez

Stephen Florida

Quality Assurance Team

Adan Saenz Carta

Alex Colby

Andrew Garrett

Andrew Vietri

Antonio Monteverde-Talarico

Benjamin Sorofman

Bill Lanker

Brant Kortman

Bruno Dueker

Charles Buckley

Chris Adams

Chris Henderson

Coby Robinson

Cody Paterson

Colin Campbell

Corwin Chapman

Dave Beukers

David Boyd

David Chong

David Hambardzumyan

Davis Krieghoff

Devon Stewart

Dustin Gibbs

Erin O'Malley

Evan Jackson

Gabe Woods

George Kalantzis

Grant Bowers

Gregg Silberman

Imad Haddad

Ivan Preciado

Jacob Karesh

James Elrick

Jan Navarro

Jason Berlin

Jason Kolesa

Jeffrey Schrader

Jenn Cunningham

Jeremy Thompson

JP Hernandez

Jessica Wolff

Joshua Glover

Keane Tanouye

Keith Doran

Kelley Kirtley

Kevin Skorcz

Kyle Hertz

Lincoln West

Luis Nieves

Luke Williams

Manny Juarez

Mark Vazquez

Matthew Foley



Mitwirkende (Fortsetzung)

Matthew Porter
Micah Grossman
Michael Speiler
Nick Chavez
Nick Pylvanainen
Nigel Nikitovich
Noah Ryan-Stout
Paul Carrion
Patrick Benneyworth
Patrick Bowman
Pele Henderson
Peter Goeppinger
Peter Long
Robert Hornbek
Robert Klemptner
Robert Newman
Sanji Yapa
Susan Kim
Travis Rowland
Tory DeBiaso
Vien Pham
Wesley Thatcher

Special Thanks

Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Eric Lane
Todd Ingram
Pedro Villa

2K CHINA

General Manager
Julien Bares

Production Director
Liu Jing

Chief Animator
Shen Hui

Animator
Yan Sheng Qiang

Junior Animator

Gao Ming Yuan
Du Xia
Shen Yi Xin
Cui Yan Ping

Senior Animator

Yuan Zhi Wei

Associate Producer

Su Lu

2K International

General Manager

Neil Ralley

International Marketing Manager

Sian Evans

Senior International Product Manager

Warner Guinée

Senior Director PR, International

Markus Wilding

Assistant International PR Manager

Sam Woodward

International Digital Marketing Manager

Martin Moore

2K International Product Development

International Producer

Iain Willows

Localization Manager

Nathalie Mathews

Assistant Localization Manager

Arsenio Formoso

External Localization Teams

Around the Word
Synthesis Iberia
Synthesis International srl
Effective Media

2K International Quality Assurance

Localization QA Supervisor

Lena Brenk
Jose Minana

Mastering Engineer

Wayne Boyce

Mastering Technician

Alan Vincent

Localization QA Project Lead

Karim Cherif

Localization QA Leads

Luigi Di Domenico
Oscar Pereira

Senior Localization QA Technicians

Elmar Schubert
Florian Genthon
Fabrizio Mariani
Jose Olivares
Stefan Rossi

Mitwirkende (Fortsetzung)

Localization QA Technicians

Andrea de Luna
Chau Doan
Christopher Funke
Christina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
Javier Vidal
Pablo Menendez
Sergio Accettura

Design Team

James Crocker
Tom Baker

2K International Team

Agnès Rosique
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Dan Cooke
David Halse
Diana Freitag
Dominique Connolly
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Karen C.M. Teo
Lieke Mandemakers
Luis De La Camara Burditt
Matt Roche
Olivier Troit
Richie Churchill
Ross Purdy
Sandra Melero
Simon Turner
Solenne Antien
Stefan Eder

Take-Two International Operations

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

TOP COW PRODUCTIONS, INC.

CEO

Marc Silvestri

President and COO

Matt Hawkins

Publisher

Filip Sablik

Assistant to the Publisher

Bryan Rountree

Sales Assistant

Elena Salcedo

Executive Producer for Union Entertainment

Rich Leibowitz

Original Concept Design

Dan Jevons

FOX STUDIOS

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

POP SOUND

Lead Dialog Editor
Garrett Montgomery
Adam Dolin

Original Dialog Recording and Mix

Tim Hoogenakker
Dawn Redmann

Nick Bozzone
Kyle Krajewski
Tim West
Brett Rothfeld
Joe Garten
Rob Weiss
Anthony Vanchure
Anthony Sorise
Mark Camperell
Dan Francis
Luis Rosario

Producers

Erin Reilly
Susie Boyajan
Laura Harley

THE DARKNESS II

Cast List

Jackie Estacado
Brian Bloom

Darkness

Mike Patton
Brian Bloom

Jenny

Stefanie Frame

Victor

William Salyers

Giorgio

Allan Steele

Angelus

Anastasia Baranova

Frank

Andre Sogliuzzo

Aunt Sarah

Barbara Goodson

Mitwirkende (Fortsetzung)

Bragg

Bill Lobley

Inugami

Brian Tochi

Eddie

Chris Tardio

Muttley

Daniel Hugh Kelly

JP Dumond

David Fennoy

Johnny Powell

David Hoffman

Jimmy Wilson

David Shaughnessy

Jimmy the Grape/Dr. James

Frank Ashmore

Peevish

James Murray

Tony Cannoli

Joe Hanna

Fred

Joe Sabatino

Mobster

Joey Russo

Shoshanna

Johanna Parker

Enzo

Jonathan Roumie

Leo

John Cygan

Plank

Keith Silverstein

Wiseguy

Ken Garito

Dolfo

Michael Yurchak

Darkling

Peter Newman

Butcher

Phil Idrissi

Vinnie

Rick Pasqualone

Crudd

Roger Jackson

Mobster

Senad Ramovic

Additional Voices

Alan Blumenfeld

Allan Steele

Anastasia Baranova

Andre Sogliuzzo

Barbara Goodson

Bill Lobley

Brian Tochi

Daniel Hugh Kelly

Farshad Farafat

Imari Williams

Jack Angel

James Murray

Joe Hanna

Joe Sabitino

Jonathan Roumie

John Cygan

Keith Silverstein

Ken Garito

Micheal Yurchak

Rick Pasqualone

Roger Jackson

Stefanie Frame

Troy Baker

Mitwirkende (Fortsetzung)

Motion Capture Actors

Anthony Tominia

Bridger Fox

Chris Tardio

David Hoffman

Nick Bishop

Rick Pasqualone

Steve Park

Special Thanks

Beverly Hynds

Gabe Abarcar

Greg Gobbi

Jennie Sue

Erica Denning

Chad Rocco

Jack Scalici

Tom Bass

Original Score Composer

Tim Wynn

Music

Labels and Publishers

www.2kgames.com/thedarkness2/music

LibLZF Copyright © 2000-2008

Marc Alexander Lehmann

schmorp@schmorp.de

Die modifizierte oder nicht modifizierte Weiterverbreitung und Verwendung in ursprünglicher oder binärer Form sind gestattet, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

1. Bei der Weiterverbreitung von Quellcode müssen der obige Urheberrechtshinweis, diese Liste mit Bedingungen sowie die unten stehende Ausschlussklausel enthalten sein.

2. Bei der Weiterverbreitung in Binärform müssen der obige Urheberrechtshinweis, diese Liste mit Bedingungen sowie die unten stehende Ausschlussklausel in der Dokumentation und/oder anderen Materialien, die der reproduzierten Version beiliegen, enthalten sein.

DIESE SOFTWARE (LibLZF) WIRD VOM AUTOR IN DER VORLIEGENDEN FORMANGEBOTEN UND JEDGLICHE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGENDE GEWÄHR FÜR MARKTTAUGLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK IST AUSGESCHLOSSEN. IN KEINEM FALL IST DER AUTOR FÜR DIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE, BESONDERE, BEISPIELHAFTE ODER FOLGESCHÄDEN HAFTBAR (EINSCHLIESSLICH, JEDOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF, DER BESCHAFFUNG VON ERSATZPRODUKTEN UND -DIENSTEN, DEM DATEN- ODER GEWINNVERLUST SOWIE DEM BETRIEBSAUSFALL), DIE UNABHÄNGIG VON URSACHE ODER JEDGLICHER HAFTUNGSTHEORIE, VERTRAGLICH FESTGELEGT, DURCH STRIKTE HAFTUNG ODER RECHTSWIDRIGKEIT (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT) DURCH DIE NUTZUNG DIESER SOFTWARE ENTSTANDEN IST, SELBST WENN DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN BEKANNT WAR.

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.take2games.com/eva veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

DIESE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE DEFINITION SIE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONSTWIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN FOLGENDEN (a) GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN (VEREINBARUNG) EINVERSTANDEN. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND. SOFTWARE BEINHÄLT SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE SOFTWARE, DAS ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPAC-KUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESPEICHERTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGBAR GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN DIESE SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS. INDEM SIE DIESE SOFTWARE INSTALLIEREN, KOPIEREN (UND/ ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BE-GLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-2 TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. („LIZENZGEBER“), SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

1. LIZENZ

LIZENZ. Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit ein nicht ausschließlichs, nicht übertragbares, eingeschränktes Recht, diese Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielskone zum Computervisual zu nutzen, es sei denn, weitere Rechte werden explizit in der Programmdokumentation verliehen. Die von Ihnen erworbenen Rechte sind abhängig von der Befolgung der Bestimmungen dieser Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Datum, an dem Sie die Software in-stallieren oder anderweitig besitzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgendwie weggegeben haben oder wenn der Lizenzgeber diese Ver-einbarung beendet. Die eingeräumte Lizenz endet sofort und unmittelbar, wenn Sie versuchen, technische Schutzvorrichtungen im Zusammenhang mit der Software zu umgehen. Diese Software wird an Sie 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 auslegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit ein-geräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw. soweit einschlägig, dessen Lizenz-geber.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Ge-schäftseigennamen, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauplätze, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlich-keitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Mar-kenrechts und den weltweit anwendbaren Gesetzen und Verträgen. Die Software darf, abgese-hen von einer einzelnen Sicherungskopie, in keiner Weise, ganz oder zum Teil, egal auf wel-che Weise, kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden, wenn nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder teilweise kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann möglicherweise in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden. Nehmen Sie zur Kenntnis, dass in den USA Urheberrechtsverletzungen Gegenstand gesetzlicher Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verletzung sein können. Auch in Deutschland ist eine strafrechtliche Verfolgung vorsätz-licher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers können ebenfalls alle Rechte im Fall jederder Verlet-zung dieser Vereinbarung geltend machen. Alle Rechte die Ihnen hiermit nicht ausdrücklich eingeräumt werden, behält sich der Lizenzgeber vor.

LIZENZBEDINGUNGEN. Sie stimmen zu, folgende Dinge nicht zu tun: (a) Die Software gewerblich zu nutzen; (b) die Software oder Kopien davon zu verbreiten, vermieten, lizenzieren, verleihen oder sonst wie zu übertragen, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt oder es in dieser Vereinbarung vorgesehen ist; (c) die Software oder Teile davon zu kopieren (es sei denn es ist in dieser Vereinbarung gestattet, was namentlich für die Anfertigung einer einzelnen Sicherungskopie gilt); (d) die Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere Nutzer ermöglicht; (e) die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netz-werk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spiel-konsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben); (f) die Software zum Zweck der Umgehung der Nutzungsbedingungen, die auf der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM vorgesehen sind, auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, (dieses Verbot bezieht sich nicht auf Kopi-ern, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computerspieler oder einem anderen ortsfest-bundenen Platz zu nutzen, es sei denn es ist in dieser Vereinbarung ausdrücklich vorgesehen; (h) die Software in einem öffentlichen Raum räumt Ihnen eine spezifische ortsbundene Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen; (h) die Software ganz oder teilweise zurückzuentwerfen (Reverse Engineering) oder zu dekompilem, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassemble-ren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsvermerke, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder deren Verpackung zu entfernen oder zu verändern; (j) die Software in ein Land zu transportieren, exportieren oder re-exportieren (direkt oder indirekt), das nach den US-amerikanischen Exportgesetzen und den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Bestimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freispieldbaren,

heruntergeladenen Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“ genannt) zu erhalten, kann es nötig sein, Software her-unterzuladen, einzigartige Seriennummern einzugeben, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein (sich mit den entspre-chenenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären). Der Zugang zu spezie-llen Inhalten ist a. Benutzerkonto pro Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu speziellen Inhalten kann durch den Lizenzgeber, verkauft oder von einem anderen Benutzer registriert werden, es sei denn, dies wird ausdrücklich eingeräumt. Die Klauseln dieses Paragraphen ersetzen jegliche etwaig anders lautende Klauseln in dieser Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG ZUVOR GESPEICHERTER KOPPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopie (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopie) der Soft-ware und des Begleitmaterials oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Spezielle Inhalte einschließlich an-sonsten nicht verfügbare Inhalte ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Spezielle Inhalt funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Kopie der Originalinstallation gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem Benutzer nicht zu Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN UNGEGÄCHT DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zu der Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhal-ten zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhin-dern. Wenn die Software Zugang zu speziellen Inhalten zulässt, kann lediglich ein Exemplar der Software zur gleichen Zeit auf diese Inhalte 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, die Gegenstand einer gültigen Lizenz ist, kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sie dürfen in diese Zugangs-kontrollen nicht eingreifen oder versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen. Wenn Sie die technischen Schutzmaßnahmen außer Kraft setzen oder sich in anderer Weise daran zu schaffen machen, wird die Software nicht richtig funk-tionieren. Ein Eingriff in die technischen Schutzmaßnahmen ist nur in dem Ausnahmefall gestat-tet, dass diese das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Lizenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionieren nicht selbstsamt ermöglicht hat.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE. Die Software ermöglicht Ihnen even-tuell, selbst Inhalte zu schaffen, einschließlich eines Spielflans, eines Szenarios, eines Screenshots, eines Audioscenes oder eines Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nut-zung der Software und insoweit als das Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software ur-beherrschte Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufbare, voll übertragbare und lizenzierte, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jederder Weise und für jedweden Zweck im Zusam-menhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, ein-schließlich des Rechts zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder in anderer Weise in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mit-teiln und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die anwendbaren Gesetze und Verträge für geistige Eigentums-rechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie begeben sich hiermit soweit nach dem anwendbaren Recht möglich, jedweder Urheberrechte sowohl in Bezug auf die Nutzung dieser Rechte durch den Lizenzgeber als auch durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und ver-wandten Waren und Dienstleistungen. Diese Lizenzräumung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberpersönlichkeitsrechte besteht über eine Beendigung dieser Vereinbarung hinaus fort.

INTERNETVERBINDUNG. Die Software benötigt möglicherweise eine Internetverbindung, um auf die Internet-basierten Features zuzugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen. Um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungs-gemäß laufen, kann es notwendig sein, dass Sie (a) über eine hinreichende Internetverbindung verfügen und/oder (b) einen gültigen und aktiven Account bei einem Online-Dienstleister, wie dies in der Programmdokumentation vorgesehen ist, verfügen, einschließlich Spielflattformen von Drittanbietern, dem Lizenzgeber oder einem Tochterunternehmen des Lizenzgebers. Wenn Sie derartige Accounts nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software jetzt oder in Zukunft ganz oder teilweise nicht ordnungs-gemäß funktionieren.

II. INFORMATIONSSAMMLUNG UND -NUTZUNG.

Durch das Installieren und Verwenden dieser Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit diesen Regelungen zur Erfassung und Verwendung von Informationen, einschließlich (sofern zutreffend) Weitergabe von Daten an den Lizenzgeber und mit ihrer verbundene Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäi-schen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Ver-dung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spielplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kann es sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spielplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte In-formationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielskone sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie

Spielerbezeichnungen und Bildschirminformationen), Spielstände, Spielerrfolge, Spielleistung, besuchte Orte, Freundslisten, Hardware MAC Adre-ss-e, Internetprotokoll-Adresse und Ihre Benutzung verschiedener Spielteure enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, sollte anonym sein und nicht Ihre Identität preisge-ben oder persönliche Information darstellen, sollten Sie jedoch persönliche Informationen in Ihren Benutzeridentifikationsmerkmalen aufnehmen (wie z.B. Ihr richtiger Name) werden auch solche persönlichen Informationen automatisch an den Lizenzgeber weitergegeben und wie hier beschrieben genutzt.

Die Informationen, die der Lizenzgeber sammelt, können durch den Lizenzgeber auf öffent-lich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern, Plattformbetreibern und mit dem Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt oder vom Lizenzgeber für jeden an-deren gesetzmäßigen Zweck verwendet werden. (Nur wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgegeben haben oder abgeben, o erklären Sie sich mit der Nutzung der relevanten Daten durch den Lizenzgeber einverstanden, einschließlich der öffentlichen Zustellung dieser Daten, wie z.B. die Identifikation der durch Sie geschaffenen Inhalte oder der Zustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spieldaten.

III. GEWÄHRLEISTUNG

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG. Der Lizenzgeber haftet bei Vorsatz, grober Fahr-lässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz sowie bei Verletzung von Leben, Körper oder der Gesundheit nach den gesetzlichen Vorschriften. Der Lizenzgeber haftet nicht für leichte Fahrlässigkeit, es sei denn, der Lizenzgeber hat eine wesentliche Vertragspflicht verletzt. In diesen Fällen ist die Haftung des Lizenzgebers auf typische und vorhersehbare Schäden beschränkt. Diese Gewährleistung ist nicht anwendbar auf normale Verschleißerscheinungen. Diese Gewährleistung gilt ferner nicht, wenn der Mangel auf missbräuchlicher oder fehlerhafter Bedienung oder Nachlässigkeit beruht.

Es sei denn, dass sich aus dem Vorstehenden Gegenteiliges ergibt, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder konkludent erteilt, einschließlich anderer Zusicherungen allgemeiner Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine ande-ren Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertre-ters begründet ein Gewährleistungsversprechen.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zu rücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die Ihnen 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, beschreibt.

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter www.take2.de/online-support.

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer: Um Zeit und Kosten zu sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, CD-Laufwerk, besondere Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen“, „dxdiag“ eingeben und Informationen speichern).

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 - 1 393 493 (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 - 160 672 (1,802 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

2. Standard-Hotline (nur mit EAN-Code nutzbar)

Diese Hotline ist günstiger, zu erreichen Mo.-Fr. 16.00 – 20.00 Uhr, und erfordert für eine schnellere Bearbeitung den EAN-Code des gekauften Spiels (13-stelliger Code unter dem Strichcode auf der Rückseite der Verpackung)

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 - 1 392 492 (0,62 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 - 241 231 (0,676 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

HELPLINE

Hier gibt es Lösungs- und Spielhinweise und Cheats, erreichbar Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr.

Aus Deutschland wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 - 1 391 491 (1,86 € / Minute aus dem deutschen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 - 400 873 (1,802 € / Minute aus dem österreichischen Festnetz, abweichende Preise für Mobilfunkteilnehmer)

BEENDIGUNG: Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber davon zu rücktreten, und endet automatisch, wenn Sie gegen die darin festgelegten Regelungen und Bedingungen verstoßen. In diesem Fall müssen Sie alle physischen Kopien der Software zer-stören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die die zugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden. In diesem Fall sind die genannten Kopien und Materialien auch endgültig von jeglichem Ser-ver oder Computer zu entfernen und zu löschen, auf dem diese installiert worden sind.

VERSCHIEDENES: Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung dieser Lizenz zwi-schen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewährleistungen zwischen den Parteien. Die Abänderung dieser Vereinbarung bedarf der Schriftform. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch nicht berührt. Die Parteien verpflichten sich, die unwirksame Bestimmung durch andere wirksame Bestimmungen zu ersetzen, die dem gewollten wirtschaftlichen Zweck am nächsten kommen.

ANWENDBARES RECHT. Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von dieser Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollis-i-onrechts Anwendung. WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER LIZENZ HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH WENDEN AN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC., 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012

© 2008-2011 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games und die entsprechenden Logos sind Marken von Take-Two Interactive Software, Inc. The Darkness unterliegt © 2011 Top Cow Productions, Inc. "The Darkness", The Darkness-Logos und die Abbildungen sämtlicher vorkommenden Charaktere sind eingetragene Marken von Top Cow Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.