EVOLVE

NEDERLANDS - RAADPLEEG VOOR HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT HET INSTELLINGENMENU VAN UW PLAYSTATION®4-SYSTEEM VOOR BELANGRIJKE GEZONDHEIDS- EN VEILIGHEIDSINFORMATIE

VOORZORGSMAATREGELEN - Deze gamedisk bevat software voor het PlayStation®4-systeem (PS4™-systeem) en voldoet uitsluitend aan de PS4™-specificaties voor de PAL-markt. Lees de veiligheidsgids voor het PS4™-systeem aandachtig door om er zeker van te zijn dat u deze gamedisk op de juiste manier gebruikt en bewaart.

GEZONDHEIDSWAARSCHUWINGEN - Speel altijd in een goed verlichte omgeving. Neem regelmatig pauze; 15 minuten per uur. Stop met spelen als u last krijgt van duizeligheid, misselijkheid, vermoeidheid of hoofdpijn. Sommige personen die gevoelig zijn voor flitsende of knipperende lichten of geometrische vormen en patronen kunnen zonder het te weten epilepsie hebben en zij kunnen een epileptische aanval krijgen als ze televisie kijken of videogames spelen. Raadpleeg uw arts voordat u videogames gaat spelen als u aan epilepsie lijdt en waarschuw direct een arts als u tijdens het spelen een van de volgende symptomen ervaart: gezichtsstoornissen, spiertrekkingen of andere ongecontroleerde bewegingen, verlies van bewustzijn, verwarring en/of stuiptrekkingen.

GEZONDHEIDSWAARSCHUWING 3D - Sommige mensen ervaren mogelijk ongemak (zoals pijnlijke of vermoeide ogen of misselijkheid) tijdens het bekijken van 3D-filmbeelden of het spelen van stereoscopische 3D-games op 3D-televisies. Als u een dergelijk ongemak ervaart, moet u het gebruik van uw televisie onmiddellijk staken tot de klachten zijn verdwenen. In het algemeen raden we u aan langdurig gebruik van uw PS4™-systeem te vermijden en elk uur dat u speelt een kwartier pauze te nemen. Bij het spelen van stereoscopische 3D-games of het bekijken van 3D-filmbeelden kan het echter per persoon verschillen hoe lang en hoe vaak u pauze moet nemen. Zorg dat u lang genoeg pauzeert om eventuele klachten te laten verdwijnen. Raadpleeg uw arts als de symptomen blijven bestaan. Het gezichtsvermogen van jonge kinderen (vooral kinderen jonger dan zes jaar) is nog in ontwikkeling. We raden u aan de arts of optometrist van uw kind te raadplegen voordat u jonge kinderen toestaat 3D-filmbeelden te bekijken of stereoscopische 3D-games te spelen. Volwassenen moeten toezicht houden op jonge kinderen om er zeker van te zijn dat ze zich aan de bovengenoemde aanbevelingen houden.

ILLEGAAL KOPIËREN - Het gebruik van het PS4™-systeem en PS4™-gamedisks is gebonden aan een softwarelicentie. Het PS4™-systeem en de PS4™-gamedisks zijn voorzien van technische beschermingsmechanismen die zijn ontwikkeld om ongeautoriseerde vermenigvuldiging van de auteursrechtelijk beschermde werken op de PS4™-gamedisks te verhinderen. Ongeautoriseerd gebruik van geregistreerde handelsmerken of ongeautoriseerde vermenigvuldiging van auteursrechtelijk beschermde werken door deze mechanismen te omzeilen of op andere wijze is wettelijk verboden. Als u informatie hebt over illegaal gekopieerde producten of methoden die worden gebruikt om onze technische beschermingsmaatregelen te omzeilen, stuurt u dan een e-mail naar **anti-piracy@eu.playstation.com** of belt u de lokale klantenservice.

OUDERLIJK TOEZICHT INSTELLEN - De beoordeling op de voorkant van de verpakking geeft aan voor welke leeftijd deze gamedisk geschikt is. Stel ouderlijk toezicht in op uw apparaat om te voorkomen dat jongere kinderen de game spelen. Zie voor meer informatie over leeftijdsclassificaties en het instellen van ouderlijk toezicht de snelstartgids die is meegeleverd met uw PS4™-systeem of ga naar **playstation.com/parents**

HULP EN ONDERSTEUNING - Ga naar **eu.playstation.com** of bel het onderstaande telefoonnummer:

Nederlands ☎ **0495 574 817**

INHOUDSOPGAVE

HOOFDMENU 3

BESTURING 4

HUNTER-BESTURING 5
MONSTER-BESTURING 6
SCHERMINFO HUNTER 7
SCHERMINFO MONSTER 9

MENU'S 11

PAUZEMENU 11
OPTIEMENU 12
MULTIPLAYERMENU 13
MULTIPLAYERSPELTYPEN 14
SOLOMENU 15
AANGEPAST-SPELMENU 16
MAP-EFFECTEN 17

MATCHMAKING 18

KIES JE KLASSE 18
SPELLEN ZOEKEN 18
COMMUNICATIE! 18
HUNTER-CONFIGURATIE 19
MONSTER-CONFIGURATIE 20

HUNTER-KLASSEN 21

ASSAULT 21
TRAPPER 22
MEDIC 23
SUPPORT 24

MONSTERS 25

GOLIATH 26
KRAKEN 27
WRAITH 28

WILDE DIEREN 29

EVOLUEER OF STERF 30

ETEN EN PANTSER 30
EVOLUEREN 30
ELITEWEZENS 31

INFORMATIE 2K-ONDERSTEUNING 31

CREDITS 32

EINDGEBRUIKERSOVEREENKOMST 43

HET JACHTSEIZOEN IS GEOPEND!

WELKOM OP SHEAR! De mens is gearriveerd om de wildernis te temmen, zoals hij dat eerder op honderden andere planeten heeft gedaan. De natuur werd onderworpen en de overdadige grondstoffen van Shear werden opgeslokt voor de welvaart van de mens. Maar deze keer verliep het niet geheel volgens plan. Iets houdt zich daar verborgen. Iets dat honger heeft. Iets dat de mens nog nooit heeft gezien. Het terroriseert de kolonie en laat een spoor van dood en verderf achter.

Het bedrijf heeft iemand nodig met speciale talenten, een ervaren Hunter (jager) die Shear eindelijk van de problematische plaag kan verlossen. Als je over de juiste vaardigheden en middelen beschikt, is er geen grotere uitdaging dan een trofee vangen die een jaarloon waard is.

Maar een eenzame Hunter maakt geen schijn van kans tegen wat zich in de dichte begroeiing van Shear verborgen houdt. Onvoorstelbare monsters, koningen van de voedselketen die met ieder maal sterker worden, zijn de dodelijkste vijanden die deze getrainde killers ooit hebben gezien.

Vecht als de Hunters om de kolonies te beschermen of vecht als het Monster om de menselijke indringers uit te roeien. Jij mag kiezen. De winnaar gaat er met de buit vandoor... en heel Shear.

INSTALLATIE

Zodra je het installatieproces hebt gestart, kun je de tutorialmissies voor Goliath (je eerste Monster) en Markov (je eerste Hunter) spelen voordat de game volledig is geïnstalleerd. Zolang de installatie niet geheel is voltooid, heb je slechts beperkte toegang tot de opties in het hoofdmenu.

HOOFDMENU

MULTIPLAYER
Sluit je aan bij een multiplayerspel of host er een.

SOLO
Speel solo als Hunter met een AI-team of als Monster tegen AI-Hunters. Je kunt de speluitleg opnieuw spelen om medailles te ontgrendelen.

PROFILE (PROFIEL)
Bekijk de klassementen voor elk type Monster en Hunter, check wat je nog moet presteren of ontgrendelen, of ontwerp je eigen badge voor je hunter.

EXTRAS (EXTRA'S)
Bekijk de credits, (ont)koppel je my2K-account of bekijk de filmpjes.

OPTIONS (OPTIES)
Ga naar het optiemenu om verschillende instellingen aan te passen.

STORE
Ga naar de PlayStation®Store om extra content te kopen.

BESTURING

MENUBESTURING

Door opties lopen	Linker joystick
Optie selecteren	⊗
Menu verlaten	◎
Profiel openen	L2

DUALSHOCK®4 DRAADLOZE CONTROLLER

HUNTER-BESTURING

PAUZEMENU

L2 ZOOMEN

SCHIETEN R2

MINIKAART AAN/UIT

L1 UITRUSTING

VAARDIGHEID R1

WISSELEN MET TRAPPER

PRIMAIR △

WISSELEN MET ASSAULT

SECUNDAIR ○

WISSELEN MET SUPPORT

WISSELEN MET MEDIC

ANDERE HUNTER

SPRINGEN/ JETPACK ✕

HERLADEN/GEBRUIKEN/ BIJBRENGEN □

VERPLAATSEN / ZIJWAARTS VERPLAATSEN L3 SPRINTEN

KIJKEN ROUTEPUNT R3

MONSTER-BESTURING

L2 + R2
EVOLUEREN
(INGEDRUKT
HOUDEN)

PAUZEMENU

MÊLEE-AANVAL / TOESLAAN
(TERWIJL JE SLUIPT)
R2

L2 ETEN
(INGEDRUKT HOUDEN)

MINIKAART
AAN/UIT

L1
VAARDIGHEID 1

VAARDIGHEID 2 R1

VAARDIGHEID 4 △

SLUIPEN ◎

VERPLAATSINGS-
VAARDIGHEID ✕

VAARDIGHEID 3 □

VERPLAATSEN
/ ZIJWAARTS
VERPLAATSEN

KIJKEN
RUIKEN R3

SCHERMINFO HUNTER

RICHTKRUIS

Er verschijnt een richtkruis in het midden van het scherm dat zich aanpast aan je huidige wapen of uitrusting.

GEZONDHEIDSMETER

De meter links in het scherm loopt leeg als je schade oploopt. Meestal kan gezondheid alleen worden aangevuld door de Medic (hospik).

JETPACK-METER

De meter rechts in het scherm loopt leeg als je het jetpack gebruikt. Hij wordt aangevuld als je het jetpack niet gebruikt.

HUNTER-UITRUSTING

Toont de wapens, uitrustingsvoorwerpen en beschikbare vaardigheden voor je klasse. De achtergrond van elk uitrustingscomponent begint geheel blauw en loopt leeg als je hem gebruikt. Hij knippert rood als hij bijna leeg is.

Druk op ◉ om handmatig te herladen. De wapens worden altijd automatisch herladen als de munitie op is. Let op: de energie of munitie van bepaalde wapens en onderdelen van je uitrusting wordt na een tijdje automatisch aangevuld. Andere voorwerpen, zoals mijnen, kun je in beperkte mate tegelijkertijd inzetten. Als je de limiet overschrijdt, wordt het oudste actieve item vernietigd.

KOMPAS

Hou je richting in de gaten met het kompas terwijl je coördineert met de andere Hunters.

MONSTERSPOREN

Deze gloeiende sporen die je onderweg tegenkomt, geven aan waar het Monster is geweest. De monstersporen vervagen na een tijdje.

MONSTERALARM

Geeft relevante informatie over de status van het Monster (zoals monstersporen en de locatie van wilde dieren die het Monster zijn tegengekomen).

ACTIEVE BONUS

Er verschijnt een ronde timer in de rechterbovenhoek wanneer je een Buff (bonus) ontvangt via Elite Wildlife (wilde dieren). De Buff is actief totdat de timer is leeggelopen.

ANDERE HUNTER

Wanneer je wilt, kun je met de richtingstoetsen een andere Hunter kiezen, maar alleen als de Hunter nog in leven is.

SCHERMINFO MONSTER

RICHTKRUIS
Er verschijnt een richtkruis in het midden van het beeld. De rode segmenten eronder geven het uithoudingsvermogen en de speciale manoeuvres van het Monster weer.

PANTSER
De blauwe meter geeft het pantser van het Monster weer. Als je pantser is beschadigd, kun je het herstellen door dierlijke of menselijke kadavers op te eten.

GEZONDHEID
De rode meter geeft de gezondheid van het Monster weer. Als deze meter leeg is, kan hij niet worden aangevuld, hoewel je een deel kunt terugkrijgen door te evolueren of specifieke gezondheidsbonussen te bemachtigen.

VAARDIGHEDEN
Hier worden alle vaardigheden van het Monster weergegeven, samen met de bijbehorende toetsen. Vaardigheden moeten na gebruik even opladen en zijn tot die tijd grijs. Het icoontje licht rood op als de kracht weer beschikbaar is.

ENERGIE

Deze gesegmenteerde ronde meter verschijnt boven het monster terwijl je eet. Hoe meer je eet, des te meer energie je krijgt. Als de meter vol is, hou je L2 + R2 ingedrukt om naar het volgende stadium te evolueren. Je krijgt ook energie door Hunters uit te schakelen.

REUKVAARDIGHEID

Zijn reukvermogen stelt het Monster in staat dieren en Hunters in de omgeving te spotten, zelfs door muren of obstakels zoals het terrein.

ACTIEVE BONUS

Er verschijnt een ronde timer in de rechterbovenhoek wanneer je een Buff (bonus) ontvangt via Elite Wildlife (wilde dieren). De Buff is actief totdat de timer is leeggelopen.

MENU'S
PAUZEMENU

Druk tijdens het spelen op OPTIONS om naar het pauzemenu te gaan.

RESUME (HERVATTEN)
Verlaat het pauzemenu en speel verder.

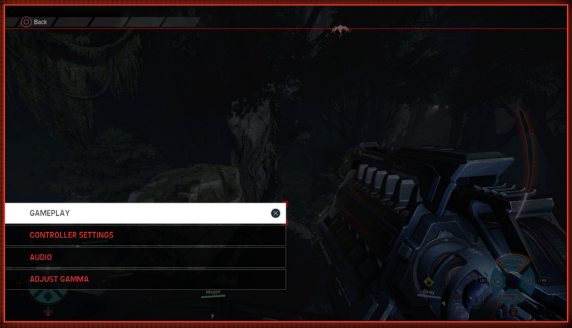
RESTART (HERSTARTEN)
Begin het huidige spel opnieuw.

OPTIONS (OPTIES)
Pas de instellingen van je controller, het geluid en de graphics aan.

DIFFICULTY (NIVEAU, ALLEEN IN SOLO)
Pas het spelniveau in het solospeltype aan.

LEAVE GAME (SPEL VERLATEN)
Verlaat het huidige spel.

OPTIEMENU



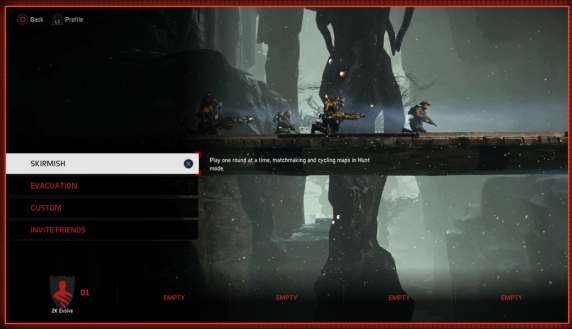
GAMEPLAY
Reset de hulptekst of pas de instellingen van het sprinten aan.

CONTROLLER SETTINGS (CONTROLLER-INSTELLINGEN)
Pas de spelbesturing aan, waaronder de controller-icoontjes, de Hunter-besturing, de Monster-besturing, de indeling van de joysticks, de kijkgevoeligheid, de omgekeerde kijk-as, de trilfunctie en de richthulp.

AUDIO
Schakel de ondertitels in of uit, of pas het volume van de muziek, effecten en dialogen aan.

ADJUST GAMMA (GAMMA AANPASSEN)
Pas het gammaniveau van de game aan.

MULTIPLAYERMENU



Selecteer een speltype om mee te doen aan een online-spel voor maximaal vier spelers.

SKIRMISH (GEVECHT)

Speel steeds één ronde, met matchmaking en wisselende maps in het speltype Hunt.

EVACUATION (EVACUATIE)

Speel 5 missies in een dynamische campagne waarbij alle speltypen aan bod komen en de omgevingen worden beïnvloed door overwinningen en nederlagen.

CUSTOM (AANGEPAST)

Speel samen met je vrienden een besloten spel met aangepaste regels.

VRIENDEN UITNODIGEN

Ga naar je vriendenlijst en nodig je vrienden uit om mee te doen aan een spel.

MULTIPLAYERSPELTYPEN

HUNT (JACHT)

De Hunters moeten het Monster opsporen en doden voordat het Monster gehakt van ze maakt. Als het Monster stadium 3 bereikt, is het in staat het doel te verwoesten.

DEFEND (VERDEDIGEN)

Het Monster moet de krachtbron van het vrachtschip vernietigen voordat de tijd om is. De Hunters moeten de krachtbron verdedigen tot de tijd om is of het Monster het loodje heeft gelegd.

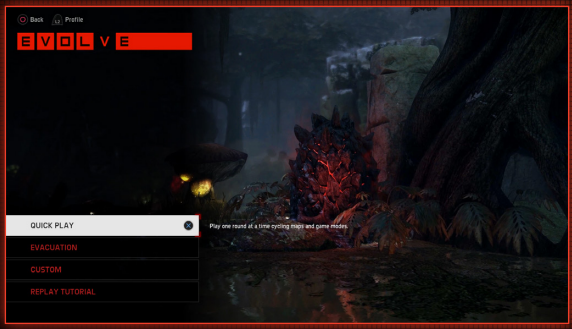
NEST

Het Monster moet de Hunters doden om te voorkomen dat ze alle eieren en helpers vernietigen. Het Monster kan een ei uitbroeden voor een helper, maar dit kost het Monster wel een ei.

RESCUE (REDDEN)

De Hunters moeten 5 overlevers bijbrengen en evacueren voordat het Monster de overlevers heeft gedood.

SOLOMENU



QUICK PLAY (SNEL SPEL)

Speel steeds één ronde, met wisselende maps en speltypen.

EVACUATION (EVACUATIE)

Speel 5 missies in een dynamische campagne waarbij alle speltypen aan bod komen en de omgevingen worden beïnvloed door overwinningen en nederlagen.

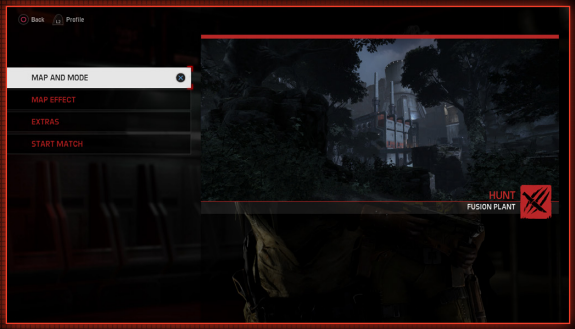
CUSTOM (AANGEPAST)

Zet een Evolve-spel op, geheel naar eigen voorkeuren.

REPLAY TUTORIAL (SPELUITLEG OPNIEUW SPELEN)

Speel de speluitleg opnieuw om medailles te ontgrendelen.

AANGEPAST-SPELMENU



START MATCH (MATCH STARTEN)

Selecteer deze optie en druk op ⊗ om de jacht te openen.

MAP AND MODE (MAP EN SPELTYPE)

Kies welk speltype en welke map je wilt spelen. Je kunt ook voor Quick Play kiezen om een willekeurige map en speltype te spelen.

MAP EFFECT (MAP-EFFECT)

Pas je map en speltype aan door een van deze mods te selecteren.

EXTRAS (EXTRA'S)

Stel extra parameters naar eigen voorkeur in.

MAP-EFFECTEN

Het aantal en soort map-effecten hangt af van de gekozen map.

VRACHTSCHIP

Een vrachtschip patrouilleert in de omgeving en helpt de Hunters met zoeken naar het Monster.

TWEEDE MONSTER

Monsterhelpers volgen het Monster en vallen Hunters aan.

TELEPORT-POORTEN

Via teleport-poorten kunnen Hunters naar een centrale locatie teleporteren.

TELEPORT-SCHEUREN

Via teleport-scheuren kan het Monster naar verschillende locaties teleporteren.

WOLKELOZE LUCHT

Bij een wolkeloze lucht moeten roofdieren zich verschuilen en is het Monster makkelijker te zien.

VLEESETENDE PLANTEN

Extra planten die de omgeving gevaarlijker maken voor Hunters.

AANVALSDRONES

Aanvalsdrones patrouilleren de kaart om het Monster te spotten en aan te vallen.

EMP

EMP-knallen zorgen ervoor dat de Hunters hun vaardigheden tijdelijk verliezen.

KOLONISTEN

Kolonisten vechten met de Hunters mee tegen het Monster.

CANYON-STRIDERS

Extra canyon-striders zorgen voor extra voedsel voor het Monster.

EBONSTAR-BONDGENOOT

Een EbonStar-bondgenoot vecht met de Hunters mee tegen het Monster.

EBONSTAR-LIJKEN

EbonStar-lijken leveren extra voedsel op voor het Monster.

GOED WEER

Natuurlijke belichting, geen nadelige weersomstandigheden.

STORMEN

Het stormtype hangt af van de gekozen map.

GESCHUT

Een geschut verdedigt gebieden tegen aanvallen door Monsters.

RADIOACTIEVE WOLKEN

Radioactieve wolken brengen Hunters die in de buurt zijn schade toe.

VOGELS

Extra vogels, waardoor het makkelijker is om het Monster te vinden.

FANTOMEN

Fantomen creëren extra vijandelijke aanvallen tegen de Hunters.

MEDBAYS

Bij medbays kunnen Hunters genezen en 'strikes' verwijderen.

GEMUTEERDE PLANTEN

Het Monster kan zichzelf genezen door gemuteerde planten te eten.

KRACHTVELD

Krachtveldmuren beperken de ruimte waarin het Monster zich kan verschuilen.

MENSETENDE AAL

Overstroomde gebieden met mensetende alen zijn gevaarlijk voor Hunters.

RUIMTELASER

Een laserwapen in de ruimte dat op gezette tijden het Monster beschiet en zware schade toebrengt.

VALLENDE SATELLIETEN

Delen van een satelliet die naar het planeetoppervlak vallen en Hunters schade toebrengen.

VERBETERD GESCHUT

Ter voorbereiding op de verwachte aanvallen van het Monster hebben de overlevende kolonisten het verdedigingsgeschut verbeterd om het Monster extra schade toe te brengen.

GEPANTSERDE HELPERS

De helpers van het Monster hebben zich te goed gedaan aan koloniale slachtoffers, wat ze bepantsering heeft opgeleverd voor de naderende slachting.

MATCHMAKING
KIES JE KLASSE

Voordat je in de wachtrij voor een potje Evolve wordt geplaatst, kun je aangeven welke rol je het liefst speelt. Evolve probeert vervolgens een match te vinden waarin je je favoriete rol kunt spelen. Je geeft elke klasse een score van 1 tot 5, waarbij 1 de hoogste waardering is en 5 de laagste. Ook nadat je de waarderingen hebt opgegeven, kun je altijd je voorkeuren wijzigen door de optie Choose Role (rol kiezen) te selecteren in het menu Matchmaking.

In een party van 2-4 spelers kun je alleen voorkeuren voor Hunters opgeven. Maar als je in een party van 5 spelers zit, word je automatisch in een Custom Match (aangepaste match) geplaatst en kan iedereen de rol van het Monster kiezen.

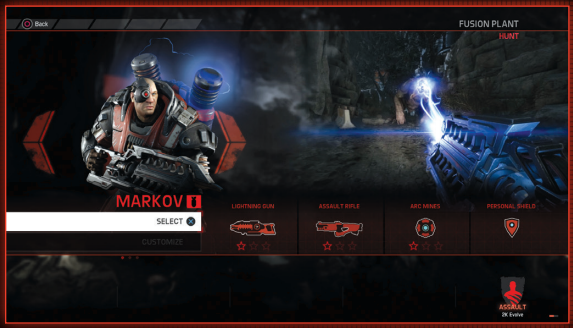
SPELLEN ZOEKEN

Nadat je je voorkeursrollen hebt geselecteerd en een party hebt aangemaakt met je vrienden, kun je naar beschikbare matches zoeken. Terwijl je Evolve speelt, verdien je XP (ervaringspunten) en ga je in rang omhoog. Je rang helpt bepalen aan welke spelers je wordt gekoppeld, zodat de wedstrijden leuk en competitief blijven.

COMMUNICATIE!

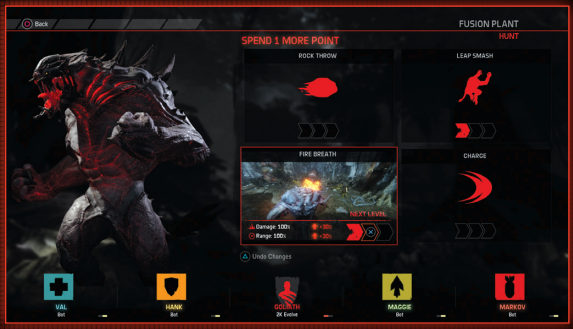
In Evolve is effectieve communicatie het verschil tussen jager of prooi. Je kunt de rechter joystick gebruiken om routepunten te markeren om je teamgenoten te wijzen op interessante locaties, maar we raden aan je favoriete headset aan te sluiten, zodat je optimaal van Evolve's coöperatieve ervaring kunt genieten.

HUNTER-CONFIGURATIE



Gebruik de linker joystick om een vrijgespeelde Hunter te selecteren. Nadat je een Hunter hebt geselecteerd, druk je op ✕ om de Perk (voordeel) te kiezen waarmee je Hunter aan de match begint.

MONSTER-CONFIGURATIE

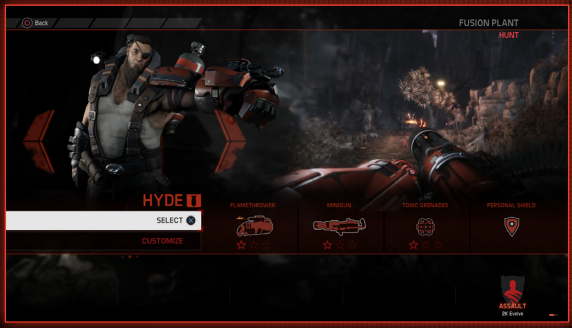


Hier kun je drie punten toewijzen aan vier verschillende vaardigheidscategorieën die uniek zijn voor ieder Monster. Je kunt maximaal drie punten aan elke categorie toewijzen, zodat je de categorie tot drie niveaus kunt verbeteren. Druk op △ om de toewijzing ongedaan te maken en de punten opnieuw toe te wijzen. Zodra je alle punten hebt toegewezen, kun je een Perk voor het Monster kiezen.

HUNTER-KLASSEN

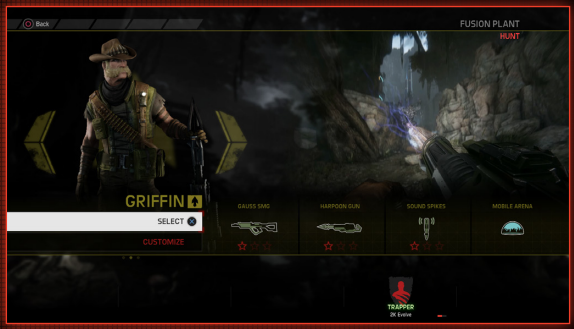
Voor een goede jacht heb je door de wol geverfde Hunters nodig. Elke Hunter vertolkt een sleutelrol in het stoppen van de verwoestingsdrift van het Monster.

ASSAULT



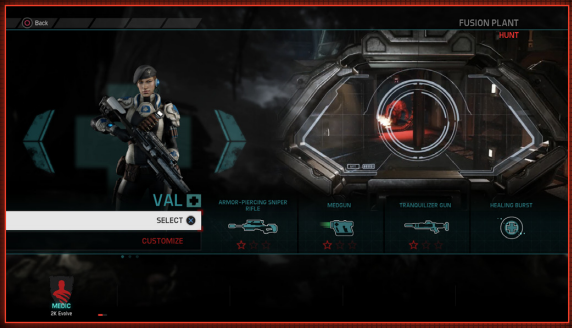
De Assault moet het Monster verwonden. Als je voor deze klasse kiest, ga je de rechtstreekse confrontatie aan met het Monster waarbij je zowel uitdeelt als incasseert. De Assault is een zwaarbewapende Hunter die van dichtbij zware schade toebrengt aan vijanden en op de middellange afstand goed is voor een hoge vuurkadans. Dankzij het schild kan de Assault onbevreesd de aanval kiezen, daarbij geholpen door gespecialiseerde wapens die tactische vuurgevechten mogelijk maken.

TRAPPER



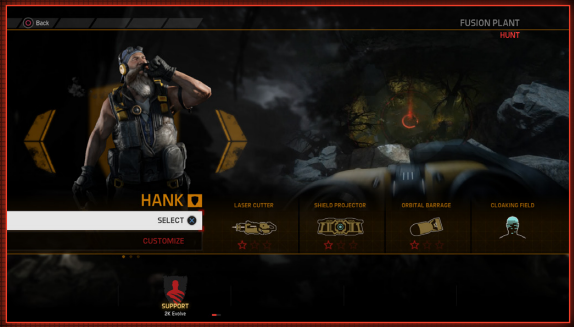
De Trapper moet het Monster opsporen, in de val lokken en bedwingen. Trappers beschikken over unieke gereedschappen waarmee ze hun bijzondere prooi eenvoudiger kunnen opsporen. Met hun draagbare arenavallen kunnen ze het Monster vangen als het te dichtbij komt. In combinatie met vallen die de bewegingsvrijheid van het Monster beperken, kan het Monster enorme schade worden toegebracht.

MEDIC



De Medic moet het team in leven zien te houden. Medics houden het team van Hunters in topconditie. Met hun krachtige technologie genezen ze verwondingen en kunnen ze soms zelfs de doden oplappen. Omdat Medics zowel zichzelf als hun teamgenoten in een oogwenk bij kunnen brengen, doen ze er verstandig aan buiten bereik van het Monster te blijven.

SUPPORT



Naar gelang de situatie moet de Support de aanval of verdediging ondersteunen, zodat je team de overhand krijgt. Of het nu gaat om het beschermen van een teamgenoot of het plaatsen van automatisch geschut, op de Support kun je bouwen. Als de nood aan de man is kunnen ze op afstand aanvallen met zware wapens, maar hun camouflagetechnologie stelt hen ook in staat om zowel zichzelf als teamgenoten binnen bereik te helpen ontsnappen.

MONSTERS

De planeet Shear telt meer dan één Monster. Deze drie angstaanjagende roofdieren zijn zo divers als de wereld waarin ze leven.

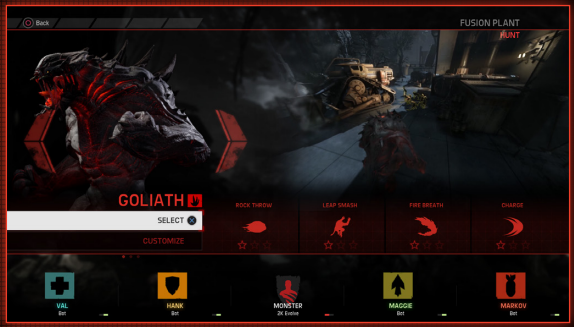
REUKVAARDIGHEID

De Monsters verschillen onderling, maar beschikken allen over een uitstekende neus. Druk op R3 om hun reukvaardigheid te gebruiken en snel Hunters en wilde dieren in de buurt te onthullen.

SLUIPEN

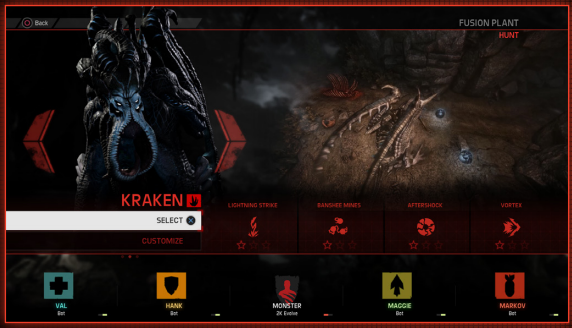
Alle drie de Monsters kunnen zich ongezien voortbewegen. Druk op ◉ om te sluipen. Tijdens het sluipen kun je ongezien toeslaan om te doden zonder dat Hunters of wilde dieren in de buurt er iets van merken.

GOLIATH



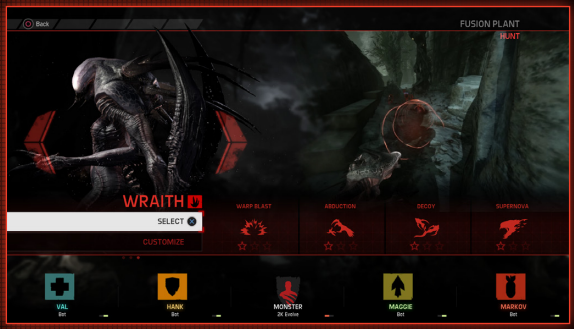
Dankzij zijn brute kracht en ongelooflijke wendbaarheid kan de Goliath obstakels beklimmen en zonder moeite verticale oppervlakken bedwingen. Van een afstandje kan hij rotsen gooien die groot genoeg zijn om meerdere Hunters tegelijk af te maken. Hij komt snel dichterbij met zijn verwoeste Leap Smash (sprongknal) of een Charge waarmee hij iedereen onder de voet loopt. Van dichtbij laat hij je in rook opgaan met zijn Flame Breath (vurige adem).

KRAKEN



De Kraken vliegt hoog boven het slagveld. Deze gevaarlijke vijand deelt de lakens uit in het luchtruim. Met zijn schokkende Lightning Strike (bliksem) of dodelijke Vortex-windvlagen maakt hij Hunters het leven zuur. Van dichtbij lanceert hij zijn Aftershock (naschok) om vijanden die te dichtbij komen levend te verbranden. Banshee Mines (bansheemijnen), die vanzelf op Hunters af gaan, stellen hem in staat om zich op strategische wijze terug te trekken.

WRAITH



De Wraith maakt de velden van Shear op hoge snelheid en bijna onopgemerkt onveilig. Met zijn krachtige Warp Blast (warpknal) teleporteert de Wraith zichzelf over korte afstanden en veroorzaakt hij een grote ontploffing. Hij ontvoert Hunters en onttrekt zijn prooi zo aan de actie. De Wraith kan onzichtbaar worden en een tijdelijke kopie van zichzelf maken met de vaardigheid Decoy (lokmiddel) om zelfs de slimste Hunters om de tuin te leiden. Tot slot kan hij met zijn Supernova-vaardigheid gigantische hoeveelheden bio-elektrische energie verzamelen om zijn mêlee-aanval razendsnel uit te voeren.

WILDE DIEREN VAN SHEAR

De planeet Shear kent vele verschillende ecosystemen vol flora en fauna. Wees op je hoede. Als je even niet oplet, kun je ten prooi vallen aan vleesetende planten, wilde beesten en andere natuurlijke gevaren, waardoor je extra kwetsbaar bent voor Monsters.

EVOLUEER OF STERF

Monsters staan eenzaam boven aan de voedselketen en eten alles wat ze kunnen pakken. Dood dieren en hou L2 ingedrukt om de kadavers op te eten.

ETEN EN PANTSER

De blauwe meter in de scherminfo van het Monster geeft je pantser weer. De meter loopt leeg als je schade oploopt. Door dieren of dode Hunters op te eten, vul je hem weer aan. Als je geen pantser meer hebt, begint het Monster gezondheid te verliezen. Vul je gezondheid weer aan door te evolueren of door specifieke Buffs te bemachtigen.

EVOLUEREN

Let goed op de ronde energiemeter die volloopt terwijl je dieren opeet. Als de meter vol is, kun je evolueren door L2 + R2 ingedrukt te houden. Door te evolueren, nemen de grootte, kracht en vaardigheden van het Monster toe. Daarnaast kun je extra punten toewijzen aan de vaardigheden van je Monster, zodat hij nog gevaarlijker wordt.

ELITEWEZENS

Zoek Elite Creatures (elitewezens), albinodieren die een Buff opleveren als je ze doodt. Zowel Hunters als Monsters ontvangen bonussen als ze deze dieren doden.

INFORMATIE 2K-ONDERSTEUNING:

Ga voor technische ondersteuning en de klantenservice naar de website van 2K op **http://support.2k.com**. Hier vind je de kennisdatabase met de FAQ.

Als de oplossing voor je probleem hier niet tussen staat, kun je je vraag aan ons voorleggen door op het tabblad “EEN AANVRAAG INDIENEN” te klikken.

ONTWIKKEL-TEAM 2K EVOLVE NORTH

Aaron T Heuser
Adam Dolin
Daniel Manley
EJ Samuel
Erik J Caponi
Etienne Grunenwald
Fred Zeleny
Jacob C Palmer
Jarrette Torcedo
Jason Sereno
Jeanne Anderson
Jiaoyang Sun
Leslie Harwood
Michael Vincent Castro
P.J. Leffelman
Peter Turner
Scott Napp
Sonny Santa Maria
Stephen Babb
Terry Nass

UITGEGEVEN DOOR 2K
2K is een uitgever van Take-Two Interactive Software, Inc.

2K PUBLISHING

DIRECTEUR
Christoph Hartmann

UITVOEREND DIRECTEUR
David Ismailer

2K PRODUCTONT-WIKKELING

ONDERDIRECTEUR PRODUCTONTWIKKELING
John Chowanec

DIRECTEUR PRODUCTONTWIKKELING
Melissa Miller

UITVOEREND PRODUCENT
Denby Grace

SENIOR PRODUCENT
Michael J. Boccieri

COPRODUCENTEN
Casey Coleman
Dan Schmittou
Andrew Webster

PRODUCTIEASSISTENTEN
Dave Blank
Ben Holschuh
Scott James
Nick Syrovatka

COÖRDINATOR DIGITALE RELEASE
Tom Drake

ASSISTENT DIGITALE RELEASE
Myles Murphy

2K CREATIEVE ONTWIKKELING

ONDERDIRECTEUR CREATIEVE ONTWIKKELING
Josh Atkins

CREATIEF DIRECTEUR
Eric Simonich

DIRECTEUR CREATIEVE PRODUCTIE
Jack Scalici

DIRECTEUR ONDERZOEK EN PLANNING
Mike Salmon

SENIOR MARKTONDERZOEKER
David Rees

SENIOR SCHRIJVER
Walt Williams

SENIOR MANAGER CREATIEVE PRODUCTIE
Josh Orellana

COÖRDINATOR CREATIEVE PRODUCTIE
Kaitlin Bleier

ASSISTENTEN CREATIEVE PRODUCTIE
William Gale
Megan Rohr

SUPERVISIE MOTION CAPTURE
David Washburn

COÖRDINATOR MOTION CAPTURE
Steve Park

HOOFD INTEGRATIE MOTION CAPTURE
Anthony Tominia

SPECIALIST DIGITALE MEDIA
J. Mateo Baker

SENIOR MOTION-CAPTURE-SPECIALIST
Jose Gutierrez

MOTION-CAPTURE-SPECIALISTEN
Gil Espanto
Jen Antonio

BRUIKBAARHEIDSONDERZOEKER
Jordan Limor

ASSISTENT GEBRUIKERSTESTS
Jonathan Bonillas
Justin Sousa

2K MARKETING-TEAM

SENIOR ONDERDIRECTEUR MARKETING
Sarah Anderson

ONDERDIRECTEUR MARKETING
Matt Gorman

ONDERDIRECTEUR INTERNATIONALE MARKETING
Matthias Wehner

SENIOR PRODUCTMANAGER
Niklas Karlsson

SENIOR PRODUCTMANAGER, DIGITALE MEDIA
Kelly Miller

ONDERSTEUNEND PRODUCTMANAGER
Anaoshak Khavarian

SENIOR DIRECTEUR COMMUNICATIE, NOORD- EN ZUID-AMERIKA
Ryan Jones

PR-MANAGER
Brian Roundy
Scott Pytlik

SENIOR DIRECTEUR MARKETINGPRODUCTIE
Jackie Truong

ONDERSTEUNEND MANAGER MARKETINGPRODUCTIE
Ham Nguyen

PRODUCTIEASSISTENT MARKETING
Nelson Chao

SENIOR GRAFISCH ONTWERPER
Christopher Maas

COÖRDINATOR MARKETING ASSETS
Jeneane Wagner

VIDEOPRODUCTIEMANAGER
Kenny Crosbie

BEELDBEWERKERS
Michael Regelean
James Slaven

ASSISTENTEN BEELDBEWERKING
Doug Tyler
Nick Pylvanainen

DIRECTEUR MARKETINGEVENTS EN BEURZEN
Lesley Zinn Abarcar

MANAGER EVENEMENTEN
David Iskra

CREATIEF DIRECTEUR
Gabe Abarcar

WEBDIRECTEUR
Nate Schaumberg

WEBDESIGNER
Keith Echevarria

WEBONTWIKKELAAR
Alex Beuscher

WEBPRODUCENT
Tiffany Nelson

CHANNELMARKETING-MANAGER
Anna Nguyen

CHANNELMARKETING-MANAGER
Marc McCurdy

SENIOR MANAGER, COMMUNITY EN CONTENT
Darren Gladstone

MANAGER COMMUNITY EN SOCIALE MEDIA
John Imah

SENIOR MANAGER KLANTENSERVICE
Ima Somers

MANAGER KLANTENSERVICE
David Eggers

COÖRDINATOR KENNISBANK
Mike Thompson

SENIOR MANAGER ZAKELIJKE PARTNERS EN LICENTIES
Jessica Hopp

MARKETINGMANAGEMENT-PARTNER
Dawn Earp

COÖRDINATOR DIGITALE MARKETING
Ashley Landry
Kelsie Lahti

ASSISTENT MARKETING
Kenya Sancristobal

2K UITVOERENDE WERKZAAMHEDEN

ONDERDIRECTEUR STUDIOWERKZAAMHEDEN
Kate Kellogg

ONDERDIRECTEUR JURIDISCHE ZAKEN
Peter Welch

ONDERDIRECTEUR ZAKELIJKE ONTWIKKELING
Steve Lux

UITVOEREND DIRECTEUR
Dorian Rehfield

SPECIALIST LICENTIES/
BEDRIJFSVOERING
Xenia Mul

MANAGER UITVOERENDE
WERKZAAMHEDEN
Ben Kvalo

COÖRDINATOR BEDRIJFSVOERING
Peter Driscoll

2K-BASISTECHNOLOGIE

ONDERDIRECTEUR TECHNOLOGIE
Naty Hoffman

DIRECTEUR TECHNOLOGIE
Simon Golding
Online-architect
Louis Ewens

HOOFD TECHNISCHE
VORMGEVING
Jonathan Tilden

SENIOR TECHNICUS ONDERZOEK
EN ONTWIKKELING
Markus Breyer

SOFTWARETECHNICUS
Jack Liu

TEAM MY2K

SENIOR ARCHITECT
David R. Sullivan

JUNIOR TECHNISCH PRODUCENT
Nick Silva

SENIOR SOFTWARETECHNICI
Alberto Covarrubias
Fraser Hutchinson
Adam Lupinacci
Dale Russell
Sky Schulz

SOFTWARETECHNICI
Scott Barrett
Marc Fletcher
Kai Xu

2K IT

DIRECTEUR, 2K IT
Rob Roudebush

IT-MANAGER
Bob Jones
SENIOR NETWERK-/
SYSTEEMTECHNICUS
Russell Mains

SYSTEEMTECHNICI
Jon Heysek
Lee Ryan

SYSTEEMBEHEERDER
Fernando Ramirez

JUNIOR SYSTEEMBEHEERDERS
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff

IT-ANALIST
Michael Caccia

2K UITVOERENDE WERKZAAMHEDEN ONLINE

DIRECTEUR, UITVOERENDE
WERKZAAMHEDEN ONLINE
Tim Holman

SENIOR MANAGER MOBIEL
Jeremy Rosenthal

KWALITEITSBEWAKING 2K

ONDERDIRECTEUR
KWALITEITSBEWAKING
Alex Plachowski

TESTMANAGER
Doug Rothman

SUBMISSION-MANAGER
Alexis McMullen

IT-MANAGER
Chris Jones

SENIOR HOOFD COMPLIANCE
Scott Sanford

PROJECTLEIDER
Jason Kolesa

LEIDING ONDERSTEUNING
Corey Lay
Josh Lagerson
Nathan Bell

SENIOR TESTERS
Alex Coffin
Bill Lanker
Chris Adams
Jorge Corpeño
Michael Sobyak
Ruben Gonzalez

TESTERS
Charles Bradford
Glen Jamison
Zack Gartner
Alexander McDonough
Amanda Bassett
Ana Garza
Andi Cable
Andrew Garrett
Anthony Bertoli
Anthony Fierro Jr.
Anthony Zaragoza
Bar Peretz
Barbara Mullen

Branden Nash
Brian Crew
Brian Reiss
Charles Maidman
Chelsea Habighorst
Chris Johnson
Corey Bradley
Corey Harrison
David Benedict
David Drake
David Lotruglio
DeRonta King
Dijon Ross
Dolores Reynolds
Enrique Meza
Greg Jefferson
Hal Rydberg
Hugh Cortney

Jae Maidman
James Schifflin
Jan Flugum
Jennifer Kosh
Jessica Maciejewski
Jonathan Williams
Jordan Wineinger
Josh Brown-Sage
Josh Ray
Joshua Manes
Justin Wolf
Kayla Mager
Kent Benson
Kristine Romine
Krystal Hestand
Kurt Servito
Kyle Cobos
Lane Weatherson
Lionel Brandon
Mailanee Anderson
Marci Sousa
Marshall Strelow
Matt Cates
Matt Dingus
Max Rohrer
Michael Newsom
Nathan Craig
Nicole Millette
Carrillo-Ureno
Pele Henderson
Philip Lui
Raechel Pedroza
Raquel Treichel
Regina Moinichen
Richard Heath
Robb Bryant
Ryan Begnaud
Stevie Johnson
Tanner Gonzales
Theadore Mills
Timothy Jones
Timothy Smith
Timothy Thompson
Todd Phillips
Todd White
Travis Allen
Travis Van Essen
William Cranmer

2K LAS VEGAS IT
Juan Corral
Todd Ingram
Eric Chiang

MET DANK AAN
Alex Fairchild
Ashley Fountaine
David Arnspiger
David Barksdale
Dustin Carey
Eric Zala
Jeremy Ford
Jeremy Richards
Joe Bettis
Leslie Cullum
Louis Napolitano
Rachel Hajewski

2K INTERNATIONAL

ALGEMEEN MANAGER
Neil Ralley

INTERNATIONAAL MARKETINGDIRECTEUR
Siân Evans

INTERNATIONAAL PRODUCTMANAGER
Warner Guinée

SENIOR DIRECTEUR, INTERNATIONALE PR
Markus Wilding

INTERNATIONALE PR-MANAGERS
Sam Woodward
Megan Rex

EINDVERANTWOORDELIJKEN INTERNATIONALE SOCIALE MARKETING
Ibrahim Bhatti
Mitko Lambov

2K INTERNATIONAL PRODUCTONTWIKKELING

INTERNATIONALE PRODUCENTEN
Iain Willows
Scott Morrow

LOKALISATIEMANAGER
Nathalie Mathews

ASSISTENT LOKALISATIEMANAGER
Arsenio Formoso

EXTERNE LOKALISATIETEAMS
Synthesis Global Solutions

Lokalisatiebenodigdheden en ondersteuning van XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL KWALITEITSBEWAKING

MANAGER KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Jose Minana

MASTERINGTECHNICUS
Wayne Boyce

MASTERINGTECHNIEK
Alan Vincent

PROJECTLEIDER KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Oscar Pereira

PROJECTLEIDING KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Elmar Schubert
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Karim Cherif

SENIOR TECHNICI KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Alba Loureiro
Christopher Funke
Cristina La Mura
Enrico Sette
Harald Raschen
José Olivares

TECHNICI KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Alessandro Testa
David Swan
Denis Stankus
Etienne Dumont
Gabriel Uriarte
Iris Loison
Javier Vidal
Jihye Kim
Johanna Cohen
Luca Magni
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Mélissa Bordonado
Namer Merli
Norma Hernandez
Pablo Menéndez
Pierre Tissot
Roland Habersack
Seon Hee C. Anderson
Sergio Accettura
Stefan Rossi
Timur Khorev

ONTWERPTEAM
James Crocker
Tom Baker

2K INTERNATIONAL MARKETING- EN PR-TEAM
Agnès Rosique
Alan Moore
Ben Lawrence
Ben Seccombe
Bernardo Hermoso
Carlo Volz
Catherine Vandier
Dan Cooke
Diane Freitag
Dominique Connolly
Erica Denning
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Jesús Sotillo
Lieke Mandemakers
Matt Roche
Natalie Gausden
Olivier Troit
Richie Churchill
Sandra Melero
Simon Turner
Stefan Eder

TAKE-TWO INTERNATIONALE ZAKEN
Anthony Dodd
Martin Always
Nisha Verma
Phil Anderton
Denisa Polcerova

2K CHINA

PRODUCENT
Su Lu

ALGEMEEN MANAGER
Jace Yang

VICEPRESIDENT VORMGEVING
Liu Jing

TEAM 2K ASIA

SENIOR MARKETINGDIRECTEUR
Jason Wong

MARKETINGMANAGER AZIË
Diana Tan

PRODUCTMANAGER AZIË
Chris Jennings

MARKETINGMANAGER JAPAN
Takahiro Morita

LOKALISATIEMANAGER
Yosuke Yano

ASSISTENT LOKALISATIE
Yasutaka Arita

TAKE-TWO ASIA BEDRIJFSVOERING
Eileen Chong
Veron Khuan
Chermine Tan

TAKE-TWO ASIA ZAKELIJKE ONTWIKKELING
Erik Ford
Andrew Donovan
Ellen Hsu
Henry Park
Satoshi Kashiwazaki
Fumiko Okura

KWALITEITSBEWAKING 2K CHINA

DIRECTEUR KWALITEITSBEWAKING
Zhang Xi Kun

SUPERVISOR KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Steve Manners

HOOFD KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE EVOLVE
Chu Jin Dan

PROJECTLEIDING KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Shen Wei
Zhu Jian
Li Sheng Qiang

TECHNICI KWALITEITSBEWAKING LOKALISATIE
Sun Fu Dong
Kan Liang
Mao Ling Jie
Wang Yi Min
Qin Qi
Ning Xu
Wei Xin
Tang Shu
Wu Heng

FOX SOUND STUDIOS
Rick Fox
Victoria Fox

STEMACTEURS

ABE
Matt Mercer

BUCKET
Peter Jessop

CABOT
Daniel Riordan

CAIRA
Fryda Wolff

GRIFFIN
JB Blanc

HANK
William Salyers

HYDE
Ben Crowe

LAZARUS
Tom Mardirosian

MAGGIE
Cherise Boothe

MARKOV
Dimtri Diatchenko

PARNELL
Dorian Lockett

VAL
Courtenay Taylor

COMMANDER PARK
Kate Higgins

OVERIGE STEMMEN
Dee Bradley Baker
Brian Bloom
Kimberly D. Brooks
Feodor Chin
Brian T. Delaney
Dave Fennoy
Anna Graves
Liam O'Brien
Jonathan Roumie
Rick Wasserman
Fred Tatasciore

ACTEURS MOTION CAPTURE
Brian Bloom
Yorgo Constantine
Lyndsy Kail
Michelle Lee
TJ Storm
America Young
Todd Soley

EINDREDACTEUR DIALOGEN
Dante Fazio

REDACTIE DIALOGEN
Dan Francis
Austin Krier
Sean Madsen
Stephen Salvaggio
Sara Wilt

AUDIOCONSULTANT
Charles Deenen

CINEMATISCHE MIX
Erik Foreman

OPNAMESTUDIO STEMMEN

Lime Studios

OPNAMEN DIALOGEN
Tom Paolantonio

PRODUCENT
Susie Boyajan

POMANN SOUND

OPNAMEN DIALOGEN
Max Conklin
Rich Cerbini

PRODUCENT
Josh Moyer

SOUND LOUNGE

OPNAMEN DIALOGEN
Justin Kooy
Josh Wilson

PRODUCENT
Harrison Navelansky

OPNAMESTUDIO MOTION CAPTURE

HOUSE OF MOVES

DIRECTEUR
Brian Rausch

ONTWIKKELINGSMANAGER
Jimmy Corvan

TECHNISCHE SUPERVISIE
DJ Hauck

SENIOR PRODUCENT
Heather McCann

PRODUCENT
Colleen Crosby

PRODUCTIELEIDER
Katie David

TONEELMEESTER
Troy Reynolds

PODIUMASSISTENTIE/
KWALITEITSBEWAKING
Brian Wilson
Vastlegging opnamen
Annie Wildmoser

HOOFD VIDEO
Nikola Dupkanic

CAMERABEDIENING
Paul Sun
Kyle Klutz
Elisha Christian

TECHNISCH REGISSEUR PIJPLIJN
Chad Provencher

MUZIEK GECOMPONEERD DOOR
Jason Graves
Lustmord
Charlie Clouser

OVERIGE ONTWIKKELING

AGORA GAMES

STUDIODIRECTEUR
Steven Flenory

PRODUCTIETEAM
Elliott Haase
Nicholas Cesare
Brett McNeff
Samantha Toews

TECHNISCH TEAM
Aaron Westendorf
Andrew Andkjar
Brad LaFountain
David Czarnecki
David Andrade
Graylin Kim
Jack Letourneau
John Gibson
Matt Wilson
Paul Ventura
Vitaly Babiy

TOEGEPASTE CINEMATOGRAFIE
Michael O'Rourke
Jason Flynn

BATKIN CONSULTING INC.
Boris Batkin
Vadim Shcherbakov

BLIND SQUIRREL GAMES INC.

UITVOEREND PRODUCENT/
DIRECTEUR
Brad Hendricks

TECHNISCH DIRECTEUR
Matthew Fawcett

HOOFD AI-TECHNICUS
David Forrest

NETWERKTECHNICUS
Mike Winfield

TECHNICI
Luke Mordarski
Justin Hilton

GEBRUIKERSINTERFACE-TECHNICI
Jason Neal
John Plou

RENDERING-TECHNICUS
Sal Llamas

TECHNICUS
Chris Lierman

ARTDIRECTOR/HOOFD
VORMGEVING
Alan Lee

SENIOR VORMGEVER
OMGEVINGEN
Koy VanOteghem

VORMGEVING OMGEVINGEN
Scott Army
Galen Davis

HOOFD CONCEPTVORMGEVING
Jeff Zugale

CONCEPTVORMGEVER
Jason Hazelroth

HOOFD ANIMATIE
Craig Dragaset

VORMGEVING
GEBRUIKERSINTERFACE
Yvonne Chung

VORMGEVING PERSONAGES
Vidonm Medina
Jon Finch
Cochey Cantu

EVOLVE-LETTERTYPEN EXCLUSIEF VOOR 2K ONTWIKKELD DOOR CHANK CO, GEVESTIGD TE MINNEAPOLIS
LETTERTYPEN ONTWORPEN DOOR CHANK DIESEL EN MARI MIHAI

ONDERSTEUNING OVERIGE ONTWIKKELING DOOR CRYTEK
Alexander Marschal
Caleb Essex
Carsten Wenzel
Chris Bolte
Dancho Makaveev
Doe Kim
Dominik Friedrich
Eric Werner
Hanno Hagedorn
Harald Zlattinger
Ivo Zoltan Frey
Jason Cole
Jean Geffroy
Liam Cullen
Luke Adwick
Michael Kelleher
Michael Nagasaka
Nicolas Schulz
Patrick Gamble
Pierre Donzallaz
Rashad Redic
Rob Stoneman
Travis Ramsdale
Frieder Erdmann
Chris Raine
Achim Lang
Adam Booth
Adam Johnson
Anton Knyazyev
Axel Gneiting
Carl Jones
Chris Brunning
Christian Werle
Christopher Ziliotto
David Paul Kaye
Dmitry Tishkov
Gabriel Rodriguez-Hernandez
Ivo Herzeg
Jaesik Hwang
Jan Pinter
Leander Beernaert
Marco Hopp
Mathieu Pinard
Matthijs van der Meide
Michiel Meesters
Mikhail Korotyaev
Nicola Pirker
Paul Bennett
Rune Rask Langkilde
Sascha Hoba
Sean Tracy
Scott Fitzgerald
Scott Peter
Sergei Shaykin
Sergey Sokov
Thomas Wollenzin
Valerio Guagliumi

TUSSENTITEL 'EVOLVE-VOETAFDRUK' DOOR DIGITALE PRODUCTIE: DIGITAL DOMAIN

PRESIDENT, RECLAME EN GAMES
Rich Flier

UITVOEREND PRODUCENT/HOOFD PRODUCTIE
Scott Gemmell

SUPERVISOR VISUELE EFFECTEN
Aladino Debert

PRODUCENT VISUELE EFFECTEN
Rachel Mariscal

COPRODUCENT VISUELE EFFECTEN
Alex Michael

CG-SUPERVISOR
Lee Carlton

COMPOSITING-SUPERVISOR
Michael Melchiorre

CG-GENERALIST
Casey Benn

TECHNISCH REGISSEUR EFFECTEN
Hiroshi Tsubokawa

COMPOSITOR
Nicole Yoblonski

D-MANN PRODUCTIES

FOLEY-ARTIEST
Darrin Mann

EARBASH AUDIO, INC.

HOOFD AUDIODESIGN
Yuan Liu

HOOFD AUDIODESIGN
Rebecca Liu

EIGHT BALL SOUND INC.

HOOFD AUDIODESIGN
Caron Weidner

AUDIODESIGNERS
Mike Schapiro

HALON ENTERTAINMENT LLC

CINEMATOGRAFISCH REGISSEUR
Daniel D. Gregoire

TECHNISCHE VORMGEVING
Paul Forgy

ENGINE-SPECIALISTEN
Eric Ruskoski
Jason Choi

CINEMATOGRAFISCHE ANIMATIE
Robert Diaz
Craig D. McPherson
Todd Patterson
Kenny DiGiordano
Paolo Joel Ziemba

MOTION-CAPTURE-ARTIESTEN
Travis Yee
Jerry Zigounakis
Andrew Moffett

COMP-ARTIEST
Zachary Wong

BELICHTINGSVORMGEVING
Youna Kang

SENIOR PRODUCENT
Patrice Avery

PRODUCTIECOÖRDINATOR
Clayton Shank

ILLFONIC

DIRECTEUR
Charles Brungardt

STUDIOREGISSEUR
Kedhrin Gonzalez

HOOFDPROGRAMMEURS
Paul Jackson

VORMGEVING VISUELE EFFECTEN
Bill Kladis

VORMGEVING VISUELE EFFECTEN
Matt Hubel

LAYER MEDIA

CREATIEF REGISSEUR
Brennan Ieyoub

HOOFD VORMGEVING
Matt Gravish

PRODUCENT
Sean Rivers

AUDIODESIGN
Craig Beridon

COPRODUCENT
Robert Rivers

LIQUID DEVELOPMENT

DIRECTEUR
Fred Stockton

ACCOUNTMANAGER
Heather Dyer

PROJECTLEIDER
Darren Bartlett

CREATIEF DIRECTEUR
Stefan Henry-Biskup

MANAGER
CONCEPTVORMGEVING
Marshall Short

PRODUCTIECOÖRDINATOR
Jose Montanez

ANIMATIEMANAGER
Jason Baskett

HOOFDVORMGEVERS
Tony Clark
Jane Dangoia

3D-DESIGNERS
Andy Bruning
Ankit Garg
Anupam Mehta
Cedric Seaut
Chris Dong
Eric Montanari
Erik Litzsey
Gabe Selinger
Gurjeet Singh
Hossein Diba
Jennifer Dang
Johnny Xiao
Kevin Dryad
Luis Santos
Manuel Noyola
Mario Colindres
Mashru Mishu
Pablo Vicentin
Renesh Poolathody
Royal Sybrandt
Sri Ram Chandra
Teh Vang
Tim Feeney
Vimal Kerkatta
Yogesh Sharma

TEXTURE-DESIGNERS
David Talaski
Nick Silva
Sang Jin Hong
Sarah Francian
Steven Locklear

MASS MEDIA
Mike Anstine
Clarissa Asam
Joshua Buckley
Benjamin Callaway
Joe David
Andy Green
Ken Jordan
Colby Koch
Dan Pinal
Kelly Ramlow
Roman Scharnberg
Ryan Snow
Nigel Spencer
Gabe Sventek
David Todd
Robert Toone
Oleg Vasilyev
Stan Vasilyev
Thomas Wilson

METRICMINDS

MANAGING PARTNER
Philip Weiss

PROJECTMANAGEMENT
Simon Heinz

HOOFD CINEMATOGRAFISCHE
VORMGEVING
Matthias Müller

CINEMATOGRAFISCHE
VORMGEVING
Philip Erdsiek
Adrian Loew
Laurentiu Nastasa
Jan Klasen
Tobias Scholz

NABEWERKING ANIMATIE/
BEWEGING
Simon Crossan
Daniel Lange
Dimitri Joseph
Joel Fisher

MODELLERING
Maximilian Keilich

NABEWERKING MOTION
CAPTURE
René Dose
Dimitri Joseph
Julian Zalac
Dawid Wieczorek

IT
Christian Dreher

OVERIGE TOOLSONTWIKKELING
DOOR ROBOTIC ARM SOFTWARE
Dan Goodman
Peter Hoff

SOUND SATISFACTION

FOLEY-ARTIEST
Gregg Barbanell

TEAM ONE

CREATIEF
Phil Henson
Patrick O'Rourke
Jim Darling
Ken Bones

STRATEGIE
Ashleigh Edwards
Cathy Gribble

PRODUCTIE
Julie Bedard
Alissa Kovall
Kevin Shuster
Lynn Welsh
Jenny Valladares

ACCOUNT
Drew Porter
Nathan Smith
Erica Kim
Bailey Jones

VIRTUOUS GAMES

ALGEMEEN MANAGER
Vivian Tian

DIRECTEUR ZAKELIJKE
ONTWIKKELING
Philippe Angely

PRODUCENT
Ming Shenliang

HOOFD VORMGEVING
Zhang Chong

TEAMLEIDER
Liu Lingfeng

VORMGEVERS
Huang Junfeng
Chen Zuo
Han Pan
Gong Lei
Qin Tao
Xu Dongfang
Yang Chuanfeng
Ying Wei
Luo Wei
He Bing

WINKING ENTERTAINMENT LTD.

ARTDIRECTOR
Lin Yong Min

PROJECTMANAGER
Cindy Geng/Brandon Huang

MANAGER ZAKELIJKE
ONTWIKKELING
Rita Liu

ARTDIRECTOR PERSONAGES
Zheng Sun

HOOFD VORMGEVING
PERSONAGES
Chen Suyan

VORMGEVING PERSONAGES
Shen Runyi
Liu Xiaodong
Sui Shi Qi
Shen Yaotian
Liu Jiaojiao
Zhao Dong
Shi Nian
He Zhenyu

ARTDIRECTOR OMGEVINGEN
Da Liu

HOOFD VORMGEVING
OMGEVINGEN
Xu Xiangfeng

VORMGEVING OMGEVINGEN
Yang Jamin
Xin Yikun
Sun Chenfei
Fan Yunhai
Wu Junjian

ARTDIRECTOR
CONCEPTVORMGEVING
He Caozhen

HOOFD CONCEPTVORMGEVING
Zeng Liang

CONCEPTVORMGEVERS
Li Yuan
Chen Qianmo
Mou Yujiang
Qiu Qingfeng

OVERIGE CONCEPTVORMGEVING
Nicholas Stohlman

MET DANK AAN

Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Seth Krauss
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Verkoopteam Take-Two
Take-Two digitale-verkoopteam
Take-Two channelmarketingteam
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Justyn Sanderford
Juridisch team Take Two
Jonathan Washburn
DB Sinclair & JParty
Michael Howard
Doug MacLeod
David Boutry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Sotika Nou
Chris Bigelow
Brooke Grabrian
Katie Nelson
Chris Burton
Aly Fidiam-Smith
Christina Vu
Betsy Ross
Pete Anderson
Oliver Hall
Nick Bublitz
Maria Zamaniego
Danielle Williams
Nicole Hillenbrand
Sasha de Guzman
Victoria Zaragoza
Gwendoline Oliviero
Neil Foster
Ariel Owens-Barham
Karla Duarte
Adam Wexler
Access Communications
Alienware
Amazon Web Services
AMD
Arxan Technologies, Inc.
AV Images
Ayzenberg Group
Codejock Software Solutions
Frank N Magid Associates
Freddie Georges Production Group
Intel
JetBrains S.R.O.
Kathy Lee-Fung
Layer Media
MODCo Media
Nvidia
Perforce Software
Petrol Advertising
Q & A Research
Qualtrics
Team One Advertising
Turtle Beach
Xoreax

BEPERKTE GARANTIE OP SOFTWARE EN LICENTIEOVEREENKOMST

Deze beperkte garantie op de software en licentieovereenkomst (deze "Overeenkomst") kan van tijd tot tijd worden bijgewerkt. De actuele versie wordt geplaatst op www.take2games.com/eula. Als je deze Software blijft gebruiken nadat een herziene Overeenkomst is gepubliceerd, geef je aan akkoord te gaan met de gewijzigde bepalingen

DE "SOFTWARE" OMVAT ALLE SOFTWARE BIJ DEZE OVEREENKOMST, DE BEGELEIDENDE HANDLEIDING(EN), VERPAKKING, ANDERE GESCHREVEN BESTANDEN, ELEKTRONISCHE OF ONLINEMATERIALEN OF -DOCUMENTATIE, EN ENIGE EN ALLE KOPIEËN VAN DEZE SOFTWARE EN DE MATERIALEN.

DE SOFTWARE WORDT IN LICENTIE AAN JE VERSTREKT EN NIET AAN JE VERKOCHT. DOOR DE SOFTWARE EN ENIG ANDER MATERIAAL BIJ DE SOFTWARE TE OPENEN, DOWNLOADEN INSTALLEREN, KOPIËREN OF OP ANDERE WIJZE TE GEBRUIKEN, ACCEPTEER JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. ("LICENTIEGEVER"), ALSMEDE HET PRIVACYBELEID OP www.take2games.com/privacy EN DE SERVICEVOORWAARDEN OP www.take2games.com/legal.

LEES DEZE OVEREENKOMST GOED DOOR. ALS JE DE BEPALINGEN VAN DEZE OVEREENKOMST NIET ACCEPTEERT, MAG JE DE SOFTWARE NIET OPENEN, INSTALLEREN, KOPIËREN OF GEBRUIKEN.

LICENTIE

Conform deze Overeenkomst en haar bepalingen verleent Licentiegever je hierbij het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, beperkte en onherroepelijke licentie om één exemplaar van de Software te gebruiken voor persoonlijk, niet-commercieel gebruik van de game op één Gameplatform (zoals een computer, mobiel apparaat of gameconsole), tenzij anders is vastgelegd in de documentatie van de Software. Je licentierechten zijn onderworpen aan je naleving van deze Overeenkomst. De looptijd van je licentie onder deze Overeenkomst gaat in op de dag dat je de Software installeert of anderszins gebruikt, en loopt af op de dag dat je afstand doet van de Software of, als dit eerder is, op de dag dat de Licentiegever deze Overeenkomst beëindigt (zie hieronder).

De Software wordt aan jou in licentie gegeven, niet verkocht, en je erkent hierbij dat er geen aanspraak of eigendomsrecht op de Software wordt overgedragen of toegekend en dat deze Overeenkomst niet moet worden opgevat als de verkoop van enig recht op de Software. Licentiegever behoudt alle rechten op en belangen in de Software, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, alle auteursrechten, handelsmerken, handelsgeheimen, handelsnamen, eigendomsrechten, patenten, titels, computercodes, audiovisuele effecten, thema's, personages, namen van personages, verhalen, dialogen, omgevingen, illustraties, geluidseffecten, muzikale werken en morele rechten. De Software wordt beschermd door de wetgeving van de Verenigde Staten op het gebied van auteursrecht en handelsmerken en wereldwijd door toepasselijke wetgeving en door wereldwijde verdragen. Het is niet toegestaan de Software te kopiëren, vermenigvuldigen of distribueren, op enige wijze of op enig medium, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Iedereen die de Software geheel of gedeeltelijk, op enige wijze of op enig medium, kopieert, vermenigvuldigt of distribueert, schendt willens en wetens de auteursrechtwetten en kan civiel- en strafrechtelijk worden vervolgd in de Verenigde Staten of eigen land. Overtredingen van het Amerikaanse auteursrecht kunnen worden bestraft met boetes van maximaal US$ 150.000 per overtreding. De Software bevat in licentie verstrekt materiaal en ook de licentiegevers van Licentiegever kunnen aanspraak maken op hun rechten in het geval van schending van deze Overeenkomst. Alle rechten die in deze Overeenkomst niet nadrukkelijk aan jou worden verleend, blijven voorbehouden aan Licentiegever.

VOORWAARDEN VAN DE LICENTIE

Je stemt ermee in het volgende niet te doen:

de Software commercieel exploiteren;

de Software, of kopieën van de Software, distribueren, leasen, in licentie geven, verkopen, verhuren of anderszins overdragen of toewijzen, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever, of zoals uiteengezet in deze Overeenkomst;

een kopie maken van de Software of van enig deel van de Software (anders dan hierin uiteengezet);

een kopie van deze Software beschikbaar stellen via een netwerk voor het gebruik of het downloaden ervan door meerdere gebruikers;

behalve waar dit door de Software of in deze Overeenkomst expliciet anders wordt aangegeven, de Software gebruiken of installeren (of anderen hiertoe toestemming verlenen) op een netwerk, voor online gebruik, of op meer dan één computer of game-eenheid tegelijkertijd;

de Software kopiëren naar een vaste schijf of ander opslagapparaat ter omzeiling van de vereiste dat de Software wordt uitgevoerd vanaf de meegeleverde cd-rom of dvd-rom (dit verbod is niet van toepassing op kopieën, geheel of gedeeltelijk, die door de Software tijdens de installatie zelf zijn gemaakt om de prestaties te verbeteren);

de Software gebruiken op of kopiëren naar een centrum of een andere commerciële locatie voor het spelen van games, met dien verstande dat Licentiegever je een aparte licentieovereenkomst kan aanbieden voor het beschikbaar stellen van de Software voor commercieel gebruik;

de Software geheel of gedeeltelijk reverse-engineeren, decompileren, demonteren, weergeven, vertonen, afgeleide werken vervaardigen op basis van de gehele of gedeeltelijke Software, of de Software anderszins geheel of gedeeltelijk wijzigen;

kennisgevingen betreffende eigendomsrechten, merken of labels die zich op of in de Software bevinden, verwijderen of wijzigen;

een andere gebruiker beperken of belemmeren bij het gebruik en genot van onlinefuncties van de Software;

vals spelen of gebruikmaken van een onrechtmatige robot, spider of ander programma in verband met enige onlinefuncties van de Software;

enige voorwaarden, beleidslijnen, licenties of gedragscode voor onlinefuncties van de Software schenden; of

de Software vervoeren, exporteren of herexporteren (direct of indirect) naar enig land dat dergelijke Software niet mag ontvangen volgens Amerikaanse exportwetten of regelgeving of Amerikaanse economische sancties, of op andere wijze dergelijke wetten of regelgeving of de wetten van het land waarin de Software is verkregen, schenden, hetgeen regelmatig kan worden aangepast.

TOEGANG TOT SPECIALE FUNCTIES EN/OF ANDERE DIENSTEN, INCLUSIEF DIGITALE KOPIEËN: download van de Software, gebruik van een unieke code, registratie van de Software, lidmaatschap van diensten van derden en/of lidmaatschap van een dienst van de Licentiegever (inclusief acceptatie van de bijbehorende voorwaarden en beleidsbepalingen) zijn mogelijk vereist om de Software te activeren, toegang te krijgen tot digitale exemplaren van de Software, of bepaalde vrij te spelen, downloadbare, online- of andere speciale content, diensten en/of functies (gezamenlijk de "Speciale functies") te openen. Toegang tot Speciale functies is beperkt tot één Gebruikerscaccount (zoals hieronder gedefinieerd) per code. Het is niet toegestaan om de toegang tot Speciale functies over te dragen, te verkopen, in lease te verstrekken, te verhuren, om te wisselen naar omwisselbare virtuele munten of opnieuw te laten registreren door een andere gebruiker, tenzij dit expliciet wordt vermeld. In geval van conflict met andere bepalingen in deze Overeenkomst zijn de voorwaarden in deze paragraaf bindend.

OVERDRACHT VAN LICENTIE VOOR EXEMPLAAR OP SCHIJF: je hebt het recht het volledige fysieke exemplaar van de Software en begeleidende documentatie blijvend over te dragen aan een andere persoon, zolang je geen kopieën behoudt (met inbegrip van archiverings- en reservekopieën) van de Software, begeleidende documentatie of enig deel of enige component van de Software en de begeleidende documentatie, en zolang de ontvanger instemt met de bepalingen van deze Overeenkomst. Voor de overdracht van de licentie voor een exemplaar op schijf moet je mogelijk specifieke stappen ondernemen, zoals uiteengezet in de documentatie bij de Software. Het is niet toegestaan om virtuele munten over te dragen, te verkopen, in lease te geven, te verhuren of om te wisselen naar omwisselbare virtuele munten of virtuele items, tenzij zoals nadrukkelijk is uiteengezet in deze Overeenkomst of met voorafgaande schriftelijke toestemming van Licentiegever. Speciale functies, inclusief content die uitsluitend beschikbaar is met een code voor één gebruiker, mogen onder geen enkele voorwaarde worden overgedragen aan een andere persoon. Het is mogelijk dat Speciale functies niet meer functioneren als de oorspronkelijke installatie van de Software is verwijderd of het exemplaar op schijf niet meer beschikbaar is voor de gebruiker. De Software is alleen bestemd voor privégebruik. ONVERMINDERD HET VOORAFGAANDE IS HET NIET TOEGESTAAN PRE-RELEASEVERSIES VAN DE SOFTWARE OVER TE DRAGEN.

TECHNISCHE BEVEILIGING: de Software kan zijn voorzien van maatregelen die de toegang tot de Software controleren, de toegang tot bepaalde functies of content controleren, het maken van onrechtmatige kopieën verhinderen of anderszins proberen te voorkomen dat iemand de beperkte rechten en licenties overschrijdt die worden toegekend onder de Overeenkomst. Dergelijke maatregelen kunnen de integratie van licentiebeheer, productactivering en andere beveiligingstechnologie in de Software als mede het bewaking van het gebruik omvatten, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, tijd, datum, toegang of andere controlesystemen, tellers, serienummers en/of beveiligingsapparaten die zijn ontworpen om het onrechtmatig openen, gebruiken en kopiëren van de Software of enig deel of enige component hiervan te voorkomen, waaronder schendingen van deze Overeenkomst. Licentiegever behoudt zich het recht voor om het gebruik van de Software op elk gewenst moment te bewaken. Het is niet toegestaan dergelijke maatregelen voor toegangscontrole te belemmeren of om te proberen dergelijke beveiligingsfuncties uit te schakelen of te omzeilen. Als je de technische beveiligingsmaatregelen uitschakelt of anderszins omzeilt, functioneert de Software niet correct. Als de Software toegang geeft tot Speciale functies, mag per keer slechts één exemplaar van de Software deze functies benaderen. Mogelijk zijn aanvullende bepalingen van toepassing en moet je je registreren om toegang te krijgen tot de online services en om Software-updates en patches te downloaden. Alleen Software met een geldige licentie kan worden gebruikt voor het gebruik van onlineservices, waaronder het downloaden van updates en patches. Tenzij zoals anderszins is verboden volgens toepasselijke wetgeving, kan Licentiegever de onder deze Overeenkomst verstrekte licentie en de toegang tot de Software op elk gewenst moment zonder opgave van reden beperken, opschorten of beëindigen, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, gerelateerde services en producten.

DOOR DE GEBRUIKER GEMAAKTE INHOUD: met de Software kun je mogelijk inhoud maken, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, een plattegrond, een scenario, een screenshot, een auto-ontwerp, een voorwerp of een video van je gameplay. In ruil voor het gebruik van de Software, en voor zover je bijdragen via gebruik van de Software aanleiding geven tot enig auteursrechtelijk belang, verleen je hierbij aan Licentiegever een exclusief, permanent, onherroepelijk, volledig overdraagbaar en in sublicentie te geven wereldwijd recht op en een exclusieve, permanente, onherroepelijke, volledig overdraagbare en in sublicentie te geven wereldwijde licentie voor het gebruik van je bijdragen op enige wijze en voor enig doeleinde met betrekking tot de Software en verwante zaken en diensten, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, de rechten om je bijdragen te reproduceren, te vermenigvuldigen, aan te passen, te wijzigen, uit te voeren, te vertonen, te publiceren, uit te zenden, te verzenden of anderszins te communiceren aan het publiek op enige bekende of nog onbekende wijze, en te distribueren zonder enige voorafgaande kennisgeving of vergoeding aan jou van enige aard voor de volledige duur van de bescherming die wordt toegekend aan intellectuele-eigendomsrechten door toepasselijke wetten en internationale verdragen. Je doet hierbij afstand van enige morele rechten op auteurschap, publicatie, reputatie of toeschrijving met betrekking tot het gebruik en de beschikking van Licentiegever of andere spelers van dergelijke zaken in relatie met de Software en verwante goederen en diensten onder de toepasselijke wetten. Deze aan Licentiegever verleende licentie en de bovengenoemde verklaring van afstand van enige toepasselijke morele rechten blijven van kracht na beëindiging van deze Overeenkomst.

INTERNETVERBINDING: mogelijk heb je een internetverbinding nodig om onlinefuncties te benaderen, de Software te verifiëren of andere functies uit te voeren.

GEBRUIKERSACCOUNTS: voor het gebruik van de Software of een softwareonderdeel of voor de correcte werking van de Software moet je mogelijk een geldige en actieve gebruikerscaccount voor een onlineservice hebben en onderhouden, zoals een gameplatform van derden of een account voor een sociaal netwerk ("Account van derden"), of een account bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever, zoals is uiteengezet in de documentatie bij de Software. Als je dergelijke accounts niet hebt, werken bepaalde functies van de Software geheel of gedeeltelijk niet, of niet meer, correct. Voor de Software moet je mogelijk ook een Softwarespecifiek gebruikerscaccount maken bij Licentiegever of een dochteronderneming van Licentiegever ("Gebruikerscaccount") om de Software en de functionaliteit en onderdelen te openen. De aanmeldingsgegevens van je Gebruikerscaccount kunnen worden gekoppeld aan een Account van derden. Je bet verantwoordelijk voor alle gebruik en de beveiliging van je Gebruikerscaccounts en Accounts van derden die je gebruikt om de Software te benaderen en gebruiken.

Virtuele munten en Virtuele items

Als je met de Software door te spelen een gebruikslicentie voor Virtuele munten en Virtuele items kunt aanschaffen en/of verdienen, gelden de volgende voorwaarden.

VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS: met de Software kunnen gebruikers (i) fictieve virtuele munten gebruiken als exclusief ruilmiddel binnen de Software ("Virtuele munten" of "VM's") en (ii) toegang krijgen tot virtuele items (en bepaalde beperkte gebruikersrechten) binnen de Software ("Virtuele items" of "VI's"). Ongeacht de gebruikte terminologie vertegenwoordigen VM's en VI's een beperkt licentierecht dat onder deze Overeenkomst valt. Conform de voorwaarden en jouw naleving van deze Overeenkomst verleent Licentiegever je het niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte recht en de niet-exclusieve, niet-overdraagbare, niet in sublicentie verstrekbare, beperkte licentie om exclusief binnen de Software door jou verkregen VM's en VI's te gebruiken voor je persoonlijke, niet-commerciële gameplay. Tenzij zoals anderszins is verboden volgens toepasselijk recht, worden de door jou verkregen VM's en VI's in licentie aan je verstrekt. Je stemt ermee in dat onder deze Overeenkomst geen aanspraak of eigendomsrecht op VM's of VI's wordt overgedragen of toegewezen. Deze Overeenkomst dient niet te worden geïnterpreteerd als verkoop van enige rechten op VM's en VI's.

VM's en VI's hebben geen equivalente waarde in echte valuta's en fungeren niet als vervanging voor echte valuta's. Je erkent en stemt ermee in dat Licentiegever op elk gewenst moment maatregelen kan herzien of nemen die van invloed zijn op de waargenomen waarde of de aanschafprijs van VM's en/of VI's, tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving. Als je VM's en VI's niet gebruikt, worden hiervoor geen kosten in rekening gebracht, met dien verstande echter dat de onder deze Overeenkomst verleende licentie voor VM's en VI's wordt beëindigd overeenkomstig de voorwaarden van deze Overeenkomst en de documentatie bij de Software wanneer Licentiegever de Software stopzet of deze Overeenkomst op andere wijze wordt beëindigd. Licentiegever behoudt zich naar eigen inzicht het recht voor om kosten in rekening te brengen voor het recht op toegang tot of gebruik van VM's of VI's en/of met of zonder kosten VM's of VI's kan distribueren.

VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS VERDIENEN EN AANSCHAFFEN: je hebt de mogelijkheid om VM's aan te schaffen of bij Licentiegever te verdienen voor de voltooiing van bepaalde activiteiten of prestaties in de Software. Licentiegever kan bijvoorbeeld VM's of VI's verstrekken nadat je een activiteit in de game hebt voltooid, zoals het bereiken van een nieuw level, het voltooien van een taak of het maken van gebruikerscontent. Nadat je VM's en/of VI's hebt verkregen, worden ze bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Je kunt VM's en VI's alleen aanschaffen binnen de Software of via een platform waaraan een webwinkel van derden, een Application Store of een andere door Licentiegever geautoriseerde winkel deelneemt (gezamenlijk "Softwarewinkel" genoemd in deze Overeenkomst). Het aanschaf en gebruik van items of munten via een Softwarewinkel zijn gebonden aan de toepasselijke documenten van de Software-winkel, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, de servicevoorwaarden en gebruikersovereenkomst. Deze onlineservice is in sublicentie aan je verstrekt door de Softwarewinkel. Licentiegever kan kortingen of speciale acties aanbieden bij de aanschaf van VM's. Dergelijke kortingen en speciale acties kunnen op elk gewenst moment en zonder kennisgeving worden gewijzigd of stopgezet door Licentiegever. Nadat je een geautoriseerde aankoop van VV in een Application Store hebt voltooid, wordt het bedrag van aangeschafte VM's bijgeschreven op je Gebruikersaccount. Licentiegever zal een maximumbedrag vaststellen dat je per transactie en/of dag mag besteden voor de aanschaf van VM's. Dit bedrag kan variëren afhankelijke van de aanverwante Software. Licentiegever kan naar eigen inzicht aanvullende limieten instellen voor het VM-bedrag dat je kunt aanschaffen of gebruiken, hoe je VM's kunt gebruiken en het maximale VM-saldo dat op je Gebruikersaccount kan worden bijgeschreven. Je bent volledig verantwoordelijk voor alle VM-aankopen via je Gebruikersaccount, ongeacht of je deze al dan niet hebt geautoriseerd.

SALDOBEREKENING: je kunt je beschikbare VM's en VI's openen en bekijken in je Gebruikersaccount nadat je je hierbij hebt aangemeld. Licentiegever behoudt zich het recht voor om naar eigen inzicht alle berekeningen voor de beschikbare VM's en VI's in je Gebruikersaccount uit te voeren. Bovendien behoudt Licentiegever zich het recht voor, naar eigen inzicht, om te bepalen hoeveel VM's op welke manier worden bij- en afgeschreven van je Gebruikersaccount in verband met je aanschaf van VM's of voor andere doeleinden. Hoewel Licentiegever ernaar streeft om dergelijke berekeningen op een consistente, redelijke basis uit te voeren, erken je hierbij en stem je ermee in dat de beslissing van Licentiegever over de beschikbare VM's en VI's in je Gebruikersaccount definitief is, tenzij je aan Licentiegever documentatie kunt overleggen dat deze berekening doelbewust onjuist was of is.

GEBRUIK VAN VIRTUELE MUNTEN EN VIRTUELE ITEMS: alle aangeschafte Virtuele munten en/of Virtuele items in de game kunnen door spelers gedurende de gameplay worden verbruikt of verloren overeenkomstig de gameregels die van toepassing zijn op munten en items. Deze regels kunnen variëren afhankelijk van de aanverwante Software. VM's en VI's kunnen alleen binnen de Software worden gebruikt en Licentiegever kan naar eigen inzicht het gebruik van VM's en VI's tot één game beperken. De geautoriseerde toepassingen en doeleinden van VM's en VI's kunnen op elk gewenst moment worden gewijzigd. Je beschikbare VM's en/of VI's zoals weergegeven in je Gebruikersaccount worden telkens verlaagd wanneer je VM's en/of VI's binnen de Software gebruikt. Als je VM's en/of VI's gebruikt, verzoek je erom dat deze worden afgeschreven van je beschikbare saldo in je Gebruikersaccount. Je moet over voldoende beschikbare VM's en/of VI's in je Gebruikersaccount hebben om een transactie binnen de Software te voltooien. VM's en/of VI's in je Gebruikersaccount kunnen zonder kennis-geving worden verminderd zodra bepaalde gebeurtenissen in plaats van je gebruik van de Software plaatsvinden: Je kunt bijvoorbeeld VM's of VI's verliezen als je een game hebt verloren of je personage sterft. Je bent verantwoordelijk voor alle gebruik van VM's en/of VI's via je Gebruikersaccount, ongeacht of je dit hebt geautoriseerd. Je dient Licentiegever direct op de hoogte te stellen wanneer je ontdekt dat VM's en/of VI's zonder je toestemming zijn gebruikt via je Gebruikersaccount door een ondersteuningsverzoek in te dienen bij www.take2games.com/support.

NIET INWISSELBAAR: VM's en VI's kunnen alleen worden ingewisseld voor items en diensten in de game. Je mag VM's of VI's niet verkopen, in lease of licentie verstrekken of verhuren en je kunt deze niet omwisselen in omwisselbare VM's. VM's en VI's kunnen alleen worden omgewisseld voor items of diensten in de game, dus niet voor geld, iets van geldelijke waarde of andere items van Licentiegever of enige andere persoon op enig moment, behalve zoals nadrukkelijk in deze Overeenkomst is beschreven of anderszins vereist is volgens toepasselijke wetgeving. VM's en VI's hebben geen contante waarde. Licentiegever of enige andere persoon of entiteit is niet verplicht om je VM's of VI's in te wisselen voor iets van waarde, met inbegrip van, maar niet beperkt tot, echte valuta's.

GEEN TERUGBETALING: alle aankopen van VM's en VI's zijn definitief en in geen geval kunnen dergelijke aankopen worden terugbetaald, overgedragen of omgewisseld. Tenzij zoals verboden is volgens toepasselijke wetgeving, heeft Licentiegever het volste recht om deze VM's en/of VI's te beheren, te reguleren, te controleren, te wijzigen, op te schorten en/of te elimineren wanneer Licentiegever dit naar eigen inzicht gepast acht. Licentiegever is niet aansprakelijk jegens jou of iemand anders wegens het uitoefenen van dergelijke rechten.

GEEN OVERDRACHTEN: het is ten strengste verboden om VM's of VI's over te brengen naar, te verhandelen met, te verkopen aan of uit te wisselen met iemand, behalve tijdens de gameplay via de Software zoals nadrukkelijk is toegestaan door Licentiegever ("Ongeautoriseerde transacties"), met inbegrip van, maar

niet beperkt tot, gebruikers van de Software. Dergelijke handelingen worden derhalve ook niet goedgekeurd door Licentiegever. Licentiegever behoudt zich het recht voor, naar eigen inzicht, om je Gebruikersaccount en je VM's en VI's te beëindigen, op te schorten of te wijzigen en deze Overeenkomst te beëindigen als je je schuldig maakt aan, helpt bij of verzoekt om Ongeautoriseerde transacties. Alle gebruikers die deelnemen aan dergelijke activiteiten, doen dit op eigen risico en stemmen hierbij ermee in om Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en tussenpersonen te vrijwaren en behoeden voor alle schade, verliezen en onkosten die direct of indirect voortvloeien uit dergelijke acties. Je erkent dat Licentiegever de toepasselijke app-store erom kan verzoeken om elke Ongeautoriseerde transactie te stoppen, op te schorten, te beëindigen, buiten gebruik te stellen of terug te draaien, ongeacht wanneer deze Ongeautoriseerde transactie heeft plaatsgevonden (of zal plaatsvinden) wanneer Licentiegever vermoedens of bewijs heeft van fraude, schendingen van deze Overeenkomst, schendingen van toepasselijke wet- of regelgeving, of een doelbewuste handeling die erop is gericht om de werking van de Software belemmert of anderszins het effect heeft of kan hebben dat de werking van de Software op enigerlei wijze wordt belemmerd. Als we van mening zijn of reden hebben om aan te nemen dat je je schuldig hebt gemaakt aan een Ongeautoriseerde transactie, stem je bovendien ermee in dat Licentiegever naar eigen inzicht je toegang tot beschikbare VM's en VI's in je Gebruikersaccount kan beperken of je Gebruikersaccount en je rechten op enige VM's, VI's en andere items in verband met je Gebruikersaccount kan beëindigen of opschorten.

LOCATIE: VM's zijn alleen beschikbaar voor klanten op bepaalde locaties. Je kunt VM's niet aanschaffen of gebruiken als je je niet op een goedgekeurde locatie bevindt.

VOORWAARDEN VOOR SOFTWAREWINKEL

Deze Overeenkomst en de levering van de Software via een Softwarewinkel (waaronder de aanschaf van VM's of VI's) valt onder de aanvullende voorwaarden die zijn uiteengezet op of in of worden vereist door de toepasselijke Softwarewinkel. Al deze toepasselijke voorwaarden zijn bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Licentiegever is niet verantwoordelijk of aansprakelijk jegens jou voor enige kredietbank- of bankgerelateerde kosten of andere kosten of heffingen in verband met je aankooptransacties binnen de Software of via een Softwarewinkel. Al deze transacties worden beheerd door de Softwarewinkel, niet Licentiegever. Licentiegever doet nadrukkelijke afstand van alle aansprakelijkheid voor al deze transacties en je stemt ermee in dat je enige verhaalsmogelijkheid met betrekking tot alle transacties bij of via de Softwarewinkel is.

Deze Overeenkomst geldt alleen tussen jou en Licentiegever, en niet met een Softwarewinkel. Je erkent dat de Softwarewinkel niet verplicht is om je onderhouds- of ondersteuningsdiensten te leveren in verband met de Software. Onverminderd het voorgaande en voor zover toegestaan volgens toepasselijke wetgeving, heeft de Softwarewinkel geen enkele andere garantieverplichting met betrekking tot de Software. Elke vordering rond de Software in verband met productaansprakelijkheid, het onvermogen om toepasselijke wettelijke of juridische vereisten na te leven, vorderingen onder consumentenbescherming of soortgelijke wetgeving, of inbreuk op intellectuele eigendom vallen onder deze Overeenkomst. De Softwarewinkel is niet verantwoordelijk voor dergelijke vorderingen. Je moet je houden aan de servicevoorwaarden en andere toepasselijke regels of beleidslijnen van de Softwarewinkel. De licentie voor de Software is een niet-overdraagbare licentie om de Software alleen te gebruiken op een toepasselijk apparaat dat je bezit of beheert. Je verklaart dat je niet woont in een land of andere geografische regio waartegen de VS een embargo heeft ingesteld, of dat je voorkomt op de lijst Specially Designated Nationals van het Amerikaanse ministerie van Financiën of op de lijst Commerce Denied Person of de lijst met entiteiten van het Amerikaanse ministerie van Handel. De Softwarewinkel is een derde begunstigde voor deze Overeenkomst en kan deze Overeenkomst bij je afdwingen.

VERZAMELING EN GEBRUIK VAN INFORMATIE

Door de Software te installeren en te gebruiken, stem je in met de bepalingen voor het verzamelen en gebruiken van informatie zoals uiteengezet in deze paragraaf en het privacybeleid van Licentiegever, inclusief (waar van toepassing) (i) overdracht van persoonsgegevens en andere informatie aan Licentiegever, dochterondernemingen, leveranciers en zakenpartners en naar bepaalde andere derden, zoals overheidsautoriteiten, in de VS en andere landen buiten Europa of je thuisland, waaronder landen met lagere standaarden op het gebied van privacybescherming; (ii) de openbare weergave van je gegevens zoals de identificatie van je zelfgemaakte inhoud of de weergave van je scores, klassering, prestaties en andere gamegegevens op websites en andere platforms; (iii) het delen van je gameplaygegevens met hardwareproducenten, platformhosts en marketingpartners van Licentiegever; en (iv) andere toepassingen en openbaarmakingen van je persoonsgegevens of andere informatie die is vermeld in het voornoemde privacybeleid, zoals dit van tijd tot tijd wordt gewijzigd. Als je niet wilt dat je gegevens op deze wijze worden gedeeld, moet je de Software niet gebruiken.

Voor de doeleinden van alle kwesties op het gebied van gegevensprivacy, inclusief de verzameling, het gebruik, de openbaarmaking en de overdracht van je persoonsgegevens en andere gegevens, heeft het privacybeleid op www.take2games.com/privacy, zoals dit regelmatig wordt gewijzigd, voorrang op enige andere verklaring in deze overeenkomst.

GARANTIE

BEPERKTE GARANTIE: Licentiegever garandeert je (als je de eerste en oorspronkelijke koper van de Software bent, maar niet als je het exemplaar op schijf van de Software en de begeleide documentatie hebt verkregen als overdracht van de oorspronkelijke koper) dat het originele opslagmedium met de Software bij normaal gebruik en onderhoud vrij is van defecten in materiaal of werking tot negentig (90) dagen na de aanschafdatum. Licentiegever garandeert je dat deze Software compatibel is met een personal computer die voldoet aan de minimale systeemvereisten die worden aangegeven in de documentatie van de Software, of dat de Software door de producent van de game-eenheid is gecertificeerd als compatibel met de game-eenheid waarvoor de Software is gepubliceerd. Vanwege variaties in hardware, software, internetverbindingen en individueel gebruik staat Licentiegever echter niet garant voor de prestaties van deze Software op jouw specifieke computer of game-eenheid. Licentiegever geeft geen garantie dat je de software ongestoord kunt gebruiken, dat de Software voldoet aan je vereisten, dat de werking van de software ononderbroken en zonder fouten zal zijn, dat de Software compatibel is met software of hardware van derden of dat eventuele gebreken in de software zullen worden gecorrigeerd. Geen enkele mondelinge of schriftelijke mededeling die wordt gedaan door Licentiegever of enige geautoriseerde vertegenwoordiger, kan worden opgevat als een garantie. Omdat bepaalde rechtsgebieden de uitsluiting of beperking van impliciete garanties of de beperking van de toepasselijke wettelijke rechten van een consument niet toestaan, zijn sommige of alle bovengenoemde uitsluitingen en beperkingen mogelijk niet op jou van toepassing.

Als je tijdens de garantieperiode om enige reden een defect vindt in het opslagmedium of de Software, stemt Licentiegever ermee in alle Software die tijdens de garantieperiode defect blijkt te zijn, kosteloos te vervangen zolang de Software nog wordt geproduceerd door Licentiegever. Als de Software niet langer beschikbaar is, behoudt Licentiegever het recht de Software te vervangen door Software van gelijke of grotere waarde. Deze garantie is beperkt tot het opslagmedium en de Software zoals deze oorspronkelijk is geleverd door Licentiegever, en geldt niet voor normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en is nietig als het defect voortvloeit uit verkeerd gebruik, slechte behandeling of nalatigheid. Impliciete garanties die bij wet zijn voorgeschreven, worden uitdrukkelijk beperkt tot voornoemde periode van 90 dagen.

Met uitzondering van wat hierboven is uiteengezet, treedt deze garantie in plaats van alle andere garanties, mondeling of schriftelijk, uitdrukkelijk of impliciet, met inbegrip van enige andere garantie van verkoopbaarheid, geschiktheid voor een bepaald doel of niet-inbreuk. Geen enkele andere verklaring of garantie van welke aard dan ook zal bindend zijn voor Licentiegever.

Als je de Software volgens de hierboven beschreven beperkte garantie retourneert, stuur de originele Software dan alleen naar het onderstaande adres van Licentiegever. Vermeld je naam en retouradres, voeg een kopie bij van je gedateerde aankoopbewijs en beschrijf kort het defect en het systeem waarop je de Software uitvoert.

VRIJWARING

Je gaat ermee akkoord Licentiegever en de partners, licentiegevers, dochterondernemingen, contractanten, managers, directeuren, medewerkers en vertegenwoordigers van Licentiegever te vrijwaren, te behoeden en schadeloos te stellen voor alle schade, verliezen en kosten die direct of indirect voortvloeien uit alles wat je doet of verzuimt te doen bij het gebruik van de Software conform de bepalingen van de Overeenkomst.

IN GEEN GEVAL IS LICENTIEGEVER AANSPRAKELIJK VOOR SPECIALE, INCIDENTELE OF GEVOLGSCHADE DIE VOORTVLOEIT UIT EIGENDOM, GEBRUIK OF STORING VAN DE SOFTWARE, MET INBEGRIP VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, SCHADE AAN EIGENDOM, VERLIES VAN GOODWILL, COMPUTERFOUTEN OF -STORING EN, VOOR ZOVER WETTELIJK IS TOEGESTAAN, SCHADE DOOR PERSOONLIJK LETSEL, SCHADE AAN EIGENDOMMEN, WINSTDERVING OF SCHADELOOSSTELLING DOOR ENIGE OORZAAK OF ACTIE DIE HET GEVOLG IS VAN OF VERBAND HOUDT MET DEZE OVEREENKOMST OF DE SOFTWARE, VOORTVLOEIEND UIT EEN ONRECHTMATIGE DAAD (WAARONDER NALATIGHEID), EEN CONTRACT, STRIKTE AANSPRAKELIJKHEID OF ANDERSZINS, ONGEACHT OF LICENTIEGEVER OP DE HOOGTE IS GESTELD VAN DE MOGELIJKHEID VAN DERGELIJKE SCHADE. IN GEEN GEVAL ZAL DE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ALLE SCHADE (BEHALVE ALS DIT IS VEREIST DOOR TOEPASSELIJKE WETGEVING) DE PRIJS OVERSCHRIJDEN DIE JE HEBT BETAALD VOOR HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE.

IN GEEN GEVAL ZAL DE TOTALE AANSPRAKELIJKHEID VAN LICENTIEGEVER VOOR ENIGE EN ALLE VORDERINGEN ONDER DEZE OVEREENKOMST JEGENS JOU, ONGEACHT WELKE JURIDISCHE STAPPEN WORDEN ONDERNOMEN, HOGER ZIJN DAN DE KOSTEN DIE JE AAN LICENTIEGEVER HEBT BETAALD VOOR DE VOORGAANDE TWAALF (12) MAANDEN VOOR ALLES WAT VERBAND HOUDT MET DE SOFTWARE OF, ALS DIT BEDRAG HOGER IS, US$ 200.

OMDAT IN SOMMIGE STATEN/LANDEN BEPERKINGEN VAN DE DUUR VAN IMPLICIETE GARANTIES EN/OF DE UITSLUITING OF BEPERKING VAN INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE, OVERLIJDEN OF PERSOONLIJK LETSEL TEN GEVOLGE VAN NALATIGHEID, FRAUDE OF MOEDWILLIG WANGEDRAG NIET ZIJN TOEGESTAAN, ZIJN DEZE BEPERKINGEN EN/OF UITSLUITINGEN OF ENIGE BEPERKING VAN AANSPRAKELIJKHEID DIE VOORTVLOEIT UIT DE BOVENSTAANDE VRIJWARING, MOGELIJK NIET OP JOU VAN TOEPASSING. ALS ENIGE BEPALING VAN DEZE GARANTIE IN STRIJD IS MET WETGEVING OP FEDERAAL, STAATS- OF GEMEENTELIJK NIVEAU EN NIET KAN WORDEN TOEGEPAST, BLIJVEN DE OVERIGE BEPALINGEN ONVERMINDERD VAN KRACHT. DEZE GARANTIE GEEFT JE SPECIFIEKE WETTELIJKE RECHTEN, EN JE KUNT DAARNAAST ANDERE RECHTEN HEBBEN DIE VAN RECHTSGEBIED TOT RECHTSGEBIED KUNNEN VERSCHILLEN.

WE CONTROLEREN DE GEGEVENSSTROOM NAAR OF VAN ONS NETWERK EN ANDERE DELEN VAN INTERNET, DRAADLOZE NETWERKEN OF ANDERE NETWERKEN VAN DERDEN NIET EN KUNNEN DEZE GEGEVENSSTROOM OOK NIET CONTROLEREN. DEZE STROOM IS GROTENDEELS AFHANKELIJK VAN DE PRESTATIES VAN INTERNET EN DE DRAADLOZE DIENSTEN DIE WORDEN GELEVERD OF GECONTROLEERD DOOR DERDEN. WANNEER DEZE DERDEN IETS DOEN OF NALATEN, KAN JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN SOMS WORDEN BELEMMERD OF ONDERBROKEN. WE GARANDEREN NIET DAT DERGELIJKE GEBEURTENISSEN ZICH NIET VOORDOEN. DIENOVEREENKOMSTIG DOEN WE AFSTAND VAN ENIGE EN ALLE AANSPRAKELIJKHEID TEN GEVOLGE VAN OF IN VERBAND MET ALLES WAT DERDEN DOEN OF NALATEN WAARDOOR JE VERBINDING MET INTERNET, DRAADLOZE DIENSTEN OF DELEN HIERVAN OF HET GEBRUIK VAN DE SOFTWARE EN AANVERWANTE DIENSTEN EN PRODUCTEN WORDT BELEMMERD OF ONDERBROKEN.

BEËINDIGING

De Overeenkomst is van kracht totdat deze door jou of door Licentiegever wordt beëindigd. Deze Overeenkomst wordt automatisch beëindigd als Licentiegever stopt met het beheer van de Softwareservers (voor games die uitsluitend online worden geëxploiteerd, als Licentiegever besluit of van mening is dat je gebruik van de Software betrekking heeft of kan hebben op fraude of witwaspraktijken of een andere illegale activiteit of als je niet voldoet aan de voorwaarden van deze Overeenkomst, inclusief, maar niet beperkt tot, de bovenstaande licentievoorwaarden. Je kunt deze Overeenkomst op elk gewenst moment beëindigen door (i) Licentiegever te verzoeken om je Gebruikersaccount voor toegang tot of gebruik van de Software te beëindigen en verwijderen volgens de methode die in de servicevoorwaarden is beschreven, of (ii) alle exemplaren van de Software in jouw bezit, onder jouw toezicht of onder jouw beheer te vernietigen en/of verwijderen. Als je de Software verwijdert van het Gameplatform, worden niet de gegevens in verband met je Gebruikersaccount verwijderd, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount. Als je de Software opnieuw installeert met hetzelfde Gebruikersaccount, heb je mogelijk nog altijd toegang tot de eerdere gegevens van je Gebruikersaccount, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount. Behalve zoals anders verboden is volgens toepasselijke wetgeving, worden echter ook alle VM's en/of VI's in verband met je Gebruikersaccount verwijderd als je Gebruikersaccount wordt verwijderd wanneer deze Overeenkomst om enigerlei reden wordt beëindigd. Je kunt de Software of VM's of VI's in verband met je Gebruikersaccount dan niet meer gebruiken. Als deze Overeenkomst wordt beëindigd doordat je deze Overeenkomst hebt geschonden, verbiedt Licentiegever je om de Software opnieuw te registreren of openen. Wanneer de Overeenkomst wordt beëindigd, dien je het fysieke exemplaar van Software, aanverwante materialen en alle onderdelen in jouw bezit of onder jouw beheer permanent te vernietigen, waaronder alle clientservers, computers, game-eenheden of mobiele apparaten waarop de

Software is geïnstalleerd. Wanneer deze Overeenkomst wordt beëindigd, worden je gebruiksrechten voor de Software, waaronder VM's en VI's in verband met je Gebruikersaccount, direct beëindigd. Bovendien moet je alle gebruik van de Software staken. De beëindiging van deze Overeenkomst is niet van invloed op onze rechten of jouw verplichtingen onder deze Overeenkomst.

BEPERKTE RECHTEN AMERIKAANSE REGERING

De ontwikkeling van de Software en documentatie is uitsluitend gefinancierd met particuliere middelen en de Software en documentatie worden geleverd als "Commercial Computer Software" (commerciële computersoftware) of "Restricted Computer Software" (beperkte computersoftware). Gebruik, vermenigvuldiging of openbaarmaking door de Amerikaanse regering of een subcontractant van de Amerikaanse regering is onderworpen aan de beperkingen die zijn uiteengezet in subparagraaf (c)(1)(ii) van de bepalingen betreffende Rights in Technical Data and Computer Software (rechten op technische data en computersoftware) in DFARS 252.227-7013, of zoals uiteengezet in subparagraaf (c)(1) en (2) van de bepalingen betreffende Commercial Computer Software Restricted Rights (beperkte rechten op computersoftware) in FAR 52.227-19, voor zover van toepassing. De contractant/producent is de Licentiegever op de onderstaande locatie.

VERHAALSMOGELIJKHEDEN

Je stemt er hierbij mee in dat Licentiegever onherstelbare schade oploopt als niet specifiek wordt toegezien op de naleving van de bepalingen van deze Overeenkomst. Derhalve stem je ermee in dat Licentiegever recht heeft, zonder borgstelling, andere waarborg of bewijs van schade, op een passende schadeloosstelling met betrekking tot deze Overeenkomst, waaronder tijdelijke en permanente wettelijke schadevergoeding, naast enige andere beschikbare verhaalsmogelijkheden.

BELASTINGEN EN ONKOSTEN

Je bent verantwoordelijk voor, dient de betaling te verrichten voor en zal Licentiegever en alle dochterondernemingen, managers, directeuren en medewerkers van Licentiegever vrijwaren en behoeden voor enigerlei belasting, accijns en heffing die door een overheidsinstelling wordt opgelegd in verband met de transacties zoals bedoeld in deze Overeenkomst, waaronder rente en boetes hierover (behalve belastingen over de netto-inkomsten van Licentiegever), ongeacht of deze kosten zijn opgenomen op een factuur die je op enig moment is toegestuurd door Licentiegever. Je dient kopieën van alle vrijstellingsverklaringen te overleggen aan Licentiegever als je recht hebt op vrijstelling. Al jouw uitgaven en kosten in verband met activiteiten onder deze Overeenkomst, indien van toepassing, zijn volledig jouw verantwoordelijkheid. Je hebt geen recht op terugbetaling van enige onkosten door Licentiegever en vrijwaart Licentiegever hiervoor.

SERVICEVOORWAARDEN

Alle toegang tot en gebruik van de Software vallen onder deze Overeenkomst, de toepasselijke documentatie bij de Software, de servicevoorwaarden van Licentiegever, en het privacybeleid van Licentiegever. Alle voorwaarden van de serviceovereenkomsten zijn hierbij bij verwijzing opgenomen in deze Overeenkomst. Deze overeenkomsten vertegenwoordigen de volledige overeenkomst tussen jou en Licentiegever in verband met je gebruik van de Software en aanverwante diensten en producten en vervangen alle eerdere zowel schriftelijke als mondelinge overeenkomsten tussen jou en Licentiegever. Als deze Overeenkomst in strijd is met de servicevoorwaarden, geldt deze Overeenkomst.

OVERIGE

Als enige bepaling in deze Overeenkomst om enige reden niet kan worden toegepast, zal een dergelijke bepaling worden bijgesteld, maar alleen voor zover nodig is om de bepaling uitvoerbaar te maken. Alle overige bepalingen van deze Overeenkomst blijven onverminderd van kracht.

TOEPASSELIJK RECHT

Deze Overeenkomst dient te worden geïnterpreteerd (zonder inachtneming van wettelijke bepalingen die hiermee strijdig zijn) volgens de wetgeving van de Staat New York, VS, zoals deze wetgeving wordt toegepast op overeenkomsten tussen inwoners van New York die worden ondertekend en uitgevoerd in New York, met uitzondering van gevallen waarop federale wetgeving van toepassing is. Zonder nadrukkelijke schriftelijke verklaring van afstand van Licentiegever voor een specifiek geval of tenzij in strijd met lokale wetgeving, zal het enige en exclusieve rechtsgebied en de enige en exclusieve plaats van handeling met betrekking tot de inhoud van deze Overeenkomst de rechtbanken en de federale rechtbanken van de staat die zijn gevestigd in de plaats waar de hoofdvestiging van Licentiegever zich bevindt (New York County, New York, VS). Jij en Licentiegever gaan akkoord met de bevoegdheid van deze rechtbanken en komen overeen dat een exploot mag worden betekend op de wijze zoals in deze Overeenkomst is uiteengezet voor het doen van aanzeggingen of anderszins zoals toegestaan krachtens de wetgeving van de staat New York of de federale wetgeving van de VS. Jij en Licentiegever gaan ermee akkoord dat de Internationale Conventie van de VN over contracten voor de internationale verkoop van goederen (Wenen, 1980) niet van toepassing zal zijn op deze Overeenkomst of op geschillen of transacties die voortvloeien uit deze Overeenkomst.

ALS JE VRAGEN HEBT OVER DEZE LICENTIE, KUN JE SCHRIFTELIJK CONTACT OPNEMEN MET TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, VERENIGDE STATEN.

©2010 – 2015 Take-Two Interactive Software, Inc. 2K, het 2K-logo, Evolve, het Evolve-logo, en Take-Two Interactive Software zijn handelsmerken van Take-Two Interactive Software, Inc. Turtle Rock Studios en het Turtle Rock Studios-logo zijn handelsmerken van Turtle Rock Studios, Inc. Delen van deze software worden onder licentie geleverd © 2004-2015 Crytek GmbH. Alle rechten voorbehouden. Crytek, CryEngine en het CryEngine-logo zijn gedeponeerde handelsmerken van Crytek GmbH in de EU, de Verenigde Staten en andere landen. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaars.