

! WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie www.xbox.com/support, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALTSVERZEICHNIS

VERBINDUNG MIT Xbox LIVE	01
SPIELSTEUERUNG	02
KAMPAGNE	03
HAUPTMENÜ	03
SPIELBILDSCHIRM	05
PAUSENMENÜ	06
MULTIPLAYER	07
CHARAKTERANPASSUNG	08
MITWIRKENDE	11
BESCHRÄNKTE GARANTIE	22
PRODUKTSUPPORT	24

Xbox LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter www.xbox.com/live.

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite www.xbox.com/live/countries.

JUGENDSCHUTZ

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf www.xbox.com/familysettings.

SPIELSTEUERUNG

Xbox 360 CONTROLLER



MENÜSTEUERUNG

Option anwählen	Linker Stick
Option bestätigen.....	A
Menü verlassen.....	B

STEUERUNG WÄHREND DES SPIELS

Bewegen	Linker Stick
Umsehen/Zielen	Rechter Stick
Deckung/Sprint/Kontextaktionen	A
Nahkampf/Sprung.....	B
Nachladen.....	X
Aufnehmen.....	X GEDR. HALTEN
Waffe wechseln	Y
Zielen	LT
Schießen	RT
Granate werfen.....	LB
Team befehligen (nur Einzelspieler).....	RB
Position und Ziel des Teams anzeigen (nur Einzelspieler)	GEDR. HALTEN RB
Offizier-/Sanitärerfähigkeiten (nur Multiplayer).....	RB
Sekundärfeuer umschalten (nur Einzelspieler).....	Steuerkreuz ↻
Nächster Granaten-Typ.....	Steuerkreuz ⇨
Vorheriger Granaten-Typ.....	Steuerkreuz ⇩
Offizier: Nachschublieferung (nur Multiplayer).....	Steuerkreuz ↻
Ducken	Linke Stick-Taste ↵
Kamera umschalten (Ziel-Modus).....	Rechte Stick-Taste ↵
Info-Details zeigen (nur Einzelspieler).....	BACK
Bestenliste (nur Multiplayer)	BACK
Menü.....	START

KAMPAGNE

Es ist sechs Monate her, seit ein katastrophaler Sandsturm Dubai von der Landkarte gefegt hat. Tausende kamen ums Leben, ebenso wie die amerikanischen Soldaten, die die Stadt evakuieren sollten. Heute liegt die Stadt unter Sand begraben und ist die reichste Ruine der Welt. Sechs Monate nach den ersten Sandstürmen wird ein geheimnisvolles Funksignal von Dubai empfangen und ein Aufklärungsteam der Delta Force in der begrabenen Stadt abgesetzt, um die Situation zu untersuchen. Die Mission ist einfach: Überlebende finden und evakuieren. Sie finden eine vom Krieg zerrüttete Stadt vor. Um Dubai zu retten, müssen sie den Mann finden, der für diesen Wahnsinn verantwortlich ist: Col. John Konrad.

HAUPTMENÜ



KAMPAGNE

SPIEL FORTSETZEN

Der zuletzt gespeicherte Spielstand wird geladen.

NEUES SPIEL

Wähle einen von vier Speicherslots und beginne eine neue Kampagne. Wähle eine Schwierigkeit: Strandspaziergang, Kampfeinsatz, Selbstmordmission oder FUBAR. Schließe das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe Selbstmordmission ab, um FUBAR freizuschalten.

KAPITEL WÄHLEN

Wähle eine bereits abgeschlossene Mission auf der interaktiven Karte, um sie erneut zu spielen.

SPIEL LADEN

Wähle einen Spielstand aus und setze dein Spiel fort.

INFO-DATENBANK

Sieh dir Infos an, die du während der Kampagne gesammelt hast.

HAUPTMENÜ

MULTIPLAYER

Xbox LIVE

Erstelle eine Xbox LIVE-Sitzung oder schließe dich einer an, und erhalte Zugang zu deinem Hauptquartier.

SYSTEM LINK

Erstelle eine System-Link-Sitzung oder schließe dich einer an.

INHALTE ZUM HERUNTERLADEN

Lade dir neue Inhalte zum Herunterladen herunter, falls verfügbar.

OPTIONEN

Nimm verschiedene Spieleinstellungen vor, wie Steuerung, Audio, Bildschirmgröße im Spiel, Helligkeit und Speichergerät, oder sieh dir die Liste der Mitwirkenden an Spec Ops: The Line an.

CONTROLLER

Sieh dir die aktuelle Tastenbelegung an und ändere diverse Einstellungen:

V EMPFINDLICHKEIT: Lege die vertikale Empfindlichkeit für das Umsehen/Zielen zwischen 1 und 10 fest.

H EMPFINDLICHKEIT: Lege die horizontale Empfindlichkeit für das Umsehen/Zielen zwischen 1 und 10 fest.

UMSEHEN INVERTIEREN: Schalte die invertierte Steuerung für das Umsehen/Zielen an oder aus.

VIBRATION: Schalte die Controller-Vibration an oder aus.

ZIELHILFE: Schalte die Einzelspieler-Zielhilfe an oder aus oder lege fest, dass sie durch die aktuelle Missionsschwierigkeit bestimmt werden soll.

TASTENBELEGUNG: Wähle zwischen Standard- und alternativer Tastenbelegung.

AUDIO

UNTERTITEL: Schalte Untertitel an oder aus.

MUSIKLAUTSTÄRKE: Lege die Musiklautstärke zwischen 1 und 10 fest.

SPRACHLAUTSTÄRKE: Lege die Sprachlautstärke zwischen 1 und 10 fest.

SOUNDEFFEKTLAUTSTÄRKE: Ändere die Lautstärke für Soundeffekte.

AUDIOSPRACHE: Wähle zwischen deutscher und englischer Audiosprache.

HELLIGKEIT

GAMMA: Passe den Gammawert für das Spiel an.

FILTER: Wähle einen Grafikfilter aus. Du hast die Auswahl zwischen Standard, Retro und Kräftig.

HAUPTMENÜ

BILDSCHIRMGRÖSSE IM SPIEL ANPASSEN

Verwende den linken und den rechten Stick, um die angezeigten Ränder an den Rand deines Bildschirms anzupassen.

SPEICHERGERÄT ÄNDERN

Wähle das Speichergerät, das deine Spielstände enthalten soll.

MITWIRKENDE

Sieh dir die Mitwirkenden für Spec Ops: The Line an.

SPIELBILDSCHIRM



FADENKREUZ

Während du zielst oder in Deckung gehst, erscheint dein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms.

WAFFENANZEIGE

Hier siehst du die Waffe, die du aktuell angelegt hast, wie viel Munition du hast und deine Sekundärfeueroption. Wenn deine Sekundärfeueroption nicht verfügbar ist, wird sie ausgegraut dargestellt.

GRANATENAUSWAHL

Hier siehst du, mit welchem Granatentyp du aktuell ausgerüstet bist und wie viele Granaten du hast.

TEAM-POSITION/ZIEL

Halte **RB** gedrückt, um die Position deines Teams und dein Ziel zu sehen.

SPIELBILDSCHIRM

TEAMBEFEHLE

ANGRIFF

Gib deinem Team einen Angriffsbefehl, indem du **RB** gedrückt hältst und loslässt, während der Cursor sich auf einem Feind befindet.

KONTEXTABHÄNGIGE BEFEHLE

An bestimmten Stellen sind kontextabhängige Befehle verfügbar, zum Beispiel „**RB** antippen: Blendgranate“. Tippe **RB** an, wenn die Befehle auf dem Bildschirm erscheinen, um sie zu verwenden.

PAUSENMENÜ



Drücke während des Spiels **START**, um das Pausenmenü aufzurufen. Hier siehst du die aktuelle Aufgabe und wie viele Info-Sammelobjekte es in der Mission zu finden gibt.

FORTSETZEN

Verlasse das Pausenmenü und kehre zum Spiel zurück.

KONTROLLPUNKT NEU LADEN

Beginne die aktuelle Mission vom letzten Kontrollpunkt aus erneut.

OPTIONEN

Passe Controller, Audio, Bildschirmgröße im Spiel, Helligkeit und Schwierigkeit an.

VERLASSEN

Kehre zum Hauptmenü zurück.

MULTIPLAYER

XBOX LIVE

Erstelle eine Xbox LIVE-Sitzung oder schließe dich einer an, und erhalte Zugang zu deinem Hauptquartier.

SCHNELLES SPIEL: Suche ein öffentliches Match.

PRIVATE MATCH: Erstelle ein privates Spiel über Xbox LIVE.

HAUPTQUARTIER: Passe deine Ausrüstung an, sieh dir Stats durch etc.

FREUNDE EINLADEN: Lade deine Freunde zum Spiel ein.

Xbox LIVE PARTY EINLADEN: Lade deine Xbox LIVE Party zum Spiel ein.

Xbox LIVE PARTY EINLADEN: Finde deine Xbox LIVE Party.

SYSTEM LINK

Erstelle eine System-Link-Sitzung oder schließe dich einer an.

SPIEL HOSTEN: Erstelle eine Multiplayer-Sitzung über System Link.

SPIEL FINDEN: Suche eine System-Link-Sitzung.

AUSRÜSTUNG: Passe deine Ausrüstung an.

SPIELMODI

CHAOS: Jeder ist sich selbst der Nächste! Töte deine Gegner, bevor sie dich töten.

SAMMELPUNKT: Halte den Sammelpunkt, um Punkte für dein Team anzusammeln. Der Sammelpunkt ändert seine Position. Verfolge ihn auf der Minikarte.

BEGRABEN: Zerstöre alle gegnerischen Schlüsselpositionen (SP), um das Hochrangige Ziel (HRZ) zu enthüllen. Vernichte es und gewinne die Partie. SP lassen sich leichter mit Sprengstoff zerstören, doch alle Waffen können dem HRZ Schaden zufügen. Beschädigte SP können repariert werden, aber wenn sie zerstört werden, sind sie endgültig dahin.

AUFRUHR: Ein klassischer Team-Deathmatch-Modus.

ZERMÜRBUNG: Du hast nur ein Leben – mach was daraus. Bestreite drei Runden Team-Eliminierung ohne Wiedereinstieg.

UPLINK: Beide Teams versuchen, einen zentralen Sammelpunkt unter ihre Kontrolle zu bringen, um Punkte anzusammeln. Die Com-Station deines Teams muss online sein, damit du Punkte verdienst. Schalte die gegnerische Com-Station aus, um den Feind am Punkten zu hindern. Wenn deine Com-Station ausgeschaltet wurde, kannst du sie reparieren.

HINWEIS: Während eines Spiels kannst du Informationen über den aktuellen Spielmodus im Pausenmenü des Spiels finden.

CHARAKTERANPASSUNG

CHARAKTERKLASSEN

Wähle eine aus sechs einzigartigen Klassen, die deinem Spielstil am ehesten entspricht und mit der du dich optimal ins Team einfügen kannst. Die Klassen Schütze und Sanitäter sind von Anfang an verfügbar, andere schaltest du mit zunehmender Stufe durch das Verdienen von ERF und den Abschluss von Multiplayer-Spielen frei. Tritt wieder ein, um größere Klassenboni freizuschalten!

SCHÜTZE

Schützen nehmen insgesamt weniger Schaden als andere Klassen und verleihen dem Spieler sowie Teammitgliedern in der Nähe einen Angriffsbonus. Der Schütze kann außerdem eine schwere Zweitwaffe (M32, MGL, RPG-7 oder M249 SAW) anstelle einer Handfeuerwaffe anlegen.

SANITÄTER

Sanitäter beschleunigen sowohl die eigene Gesundheits-Regeneration als auch die von Teammitgliedern in der Nähe. Außerdem können sie gefallene Verbündete schneller wiederbeleben als andere Klassen und verleihen nach Wiederbelebung sogar vorübergehende Unverwundbarkeit. Darüber hinaus können Sanitäter Verbündeten einen Adrenalin-Schub geben und sie damit vorübergehend unverwundbar machen (außer gegen kritische Treffer und Sprengstoff).

BRECHER

(NUR EXILES, FREIGESCHALTET AB RANG 3)

Brecher sind Sprengstoffexperten. Brecher und Teammitglieder in der Nähe fügen Feinden mehr Explosivschaden zu. Sie können auch die doppelte Menge Granaten, Minen und C4 tragen.

PLÜNDERER (NUR DAMNED,

FREIGESCHALTET AB RANG 3)

Plünderer vergrößern den Sprengradius der eigenen Sprengstoffe und der von Teammitgliedern. Darüber hinaus nehmen sie weniger Explosivschaden. Plünderer können SP schneller reparieren als andere Klassen.

SCHARFSCHÜTZE (FREIGESCHALTET AB RANG 6)

Scharfschützen erhöhen sowohl die eigene Genauigkeit als auch die von Teammitgliedern in der Nähe und können feindliche Spieler markieren. Scharfschützen können auch fortschrittliche Ghillie-Anzüge tragen, die es ihnen ermöglichen, mit der Umgebung zu verschmelzen, wenn sie stillstehen.

CHARAKTERANPASSUNG

OFFIZIER (FREIGESCHALTET AB RANG 37)

Offiziere sind das Rückgrat deines Teams. Sie sorgen für Schadensreduzierung bei sich selbst und bei Teammitgliedern in der Nähe und erhöhen die Effektivität der einzelnen Klassen-Fähigkeiten des Teams. Offiziere können Teammitgliedern Nachschub liefern und Zielmarkierungen platzieren, die den Schutz und die Schadenswirkung von Teammitgliedern in der Nähe erhöhen.

AUSRÜSTUNG

Verleihe deinem Charakter im Ausrüstungsmenü ein einzigartiges Aussehen und statt ihn mit Waffen und Schutzkleidung aus.

WAFFEN

Wähle Primärwaffen, Sekundärwaffen und Sprengstoffe aus, die dein Charakter im Kampf tragen soll.

SCHUTZKLEIDUNG

Statte deinen Charakter mit verschiedenen Schutzanzügen aus. Mit jeder neuen Schutzkleidungsklasse steigt der Schutz, der dem Träger geboten wird, auf Kosten der Bewegungsfreiheit.

KIT

KOPF: Gegenstände für Kopf und Gesicht, einschließlich Kappen, Helme und Gesichtsbemalung.

ZUBEHÖR: Rüste deinen Charakter mit Zubehör aus, um sein Aussehen zu verändern.

MUSTER: Verwende unterschiedliche Gewebe und Muster für deine Uniform.

VORTEILE

Vorteile bieten dir einzigartige Fähigkeiten, die dir eine Hilfe im Kampf sein können. Du kannst zwei Vorteile auf einmal nutzen. Später kann noch ein dritter freigeschaltet werden. Jeden Vorteil gibt es in einer einfachen und einer fortgeschrittenen Version. Die fortgeschrittene Version kannst du durch häufige Verwendung eines Vorteils freischalten.

ANGEPASST: Ermöglicht das Rennen durch einen Sandsturm.

ALLZEIT BEREIT: Beginne das Spiel mit einer zusätzlichen Primärwaffe statt einer Pistole.

CHARAKTERANPASSUNG

BLUTDURST: Dein Angriffsschaden erhöht sich mit jedem Kill um 10 %. Der Schaden wird jedoch zurückgesetzt, wenn du stirbst oder 30 Sekunden lang niemanden tötest.

KOMMANDO: Du gehst mit zwei zusätzlichen Magazinen in den Kampf.

MEISTER DER DECKUNG: Damit nimmst du weniger Schaden, wenn du dich in Deckung befindest, außer bei seitlichem Beschuss.

GETARNT: Das Fadenkreuz eines Feindes wird nicht rot, wenn er auf dich zielt.

GEIST: Das Wort „Geist“ erscheint auf deiner Kill-Liste nach einem Kill. Das bedeutet, dass niemand einen Rache-Bonus einstreichen kann, indem er dich tötet.

FALLENSTELLER: Deine Position wird falsch auf der Minikarte des Feindes angezeigt.

BOMBEN-EXPERTISE: Feindliche Minen explodieren 5 Sekunden, nachdem sie ausgelöst wurden.

BELASTBAR: Du bleibst länger am Leben, wenn du außer Gefecht (am Boden aber nicht tot) bist.

HACKER: Reduziert die Zeit, die du durch Blendgranaten und Sandbomben betäubt bist.

LAGEBEWUSSTSEIN: Verdeckte Personen erscheinen als normale Spieler und dein Fadenkreuz wird über ihnen rot.

RUHIGE HAND: Wechsle unmittelbar vom normalen Zielmodus auf Visier oder Zielfernrohr.

TAKTIKER: Jedes Mal, wenn du einen Feind mit einer Kugel triffst, sinkt dessen Bewegungsgeschwindigkeit um 20 %.

HANTELTRAINING: Erhöht deinen Angriffsschaden bei Nahkampfangriffen.

MITWIRKENDE

YAGER CREDITS

CREATIVE LEADS

Cory Davis
Francois Coulon

TECHNICAL DIRECTOR

Hendrik Hoenicke

PROGRAMMING LEAD

André Ditttrich

GAMEPLAY PROGRAMMING

Axel Hylla
Eckhard Duken
Keaton VanAuken
Konstantin Frick
Mikael Danielsson
Riad Djemili
Stephan Ziep

AI PROGRAMMING

Daniel Kollmann
David Bending
Denis Danielyan
Jörg Reisig

CONSOLE PROGRAMMING

Arne Schober
Christoph Freundl
Christoph Reinbothe
Maik Semder
Martin Zielinski

TECHNICAL ART LEAD

Wojciech Zielinski

DESIGN LEAD

Cory Davis

TECHNICAL ART

Francisco Javier
Martínez Palmer
Jan Deissler
an David Hassel
Ken Mayfield
Marc Blumrich
Oliver Stubenrauch

VISUAL EFFECTS LEAD

Florian Zender

VISUAL EFFECTS

Hanno Hinkelbein
Michael Rutishauser
Stephane Nepton
Rafal Fedro

BUILD ENGINEERING

Simon Schossleitner
Tiemo Hedrich

ART DIRECTOR

Mathias Wiese

ART LEAD

Jason Flanagan

ART ASSET CREATION

Alexander Radünz
Dominik Luedtke
Dustin Condie
Javier O'Neill
Marco Gromöller
Tomislav Kis

DESIGN

Johannes Kristmann
Shawn Frison
Torkel Forner

ENVIRONMENT ART

Johannes Böhm
Robert Bergmann
Robert Kopf
Sebastian Schade
Sebastian Schild
Viktor Janzen

LIGHTING ARTIST

Sebastian Schulz

USER INTERFACE

Rafal Fedro

CONCEPT ART

Michael Oberschneider
Christopher Steininger

CHARACTER ART

Calvin Golkowski
Christopher Rockel

ANIMATION LEAD

Marco Roeth

CUT SCENE DIRECTOR

Emmanuel Gorin

GAMEPLAY ANIMATION

Dennis Vizins
Jens Heinrich

CINEMATIC ANIMATION

Claudius Urban
Manfred Ragossnig
Nico Ostermann
Nanette Kaulig
Marian Woller

NARRATIVE DESIGN

Richard Pearsey
Walt Williams

TECHNICAL ANIMATION

Fridtjof Kühn
Oleg Solovjov

AUDIO DEPARTMENT LEAD

Andreas Wengel

AUDIO DEPARTMENT

Alexander Marian

EXECUTIVE PRODUCER

Francois Coulon

PRODUCER

Tarl Raney

ASSOCIATE PRODUCERS

Bairbre Bent
Emmanuel Tabarly
Lila Duken & Mark Liebold
Michael Kempson
Rudolf Diogo Klumpp
Samuli Pöyhtäri

QUALITY ASSURANCE LEADS

Thomas Schmidt
Christophe Paquignon

QUALITY ASSURANCE

Karsten Martin
Lars Wiete
Matthew Brady
Michael Schwahn
Oliver Hildenbrandt
Ricardo Ramos de Ory
Robert Ankarbranth
Stefan Bermig

LEVEL DESIGN LEAD

Jörg Friedrich

CONSOLE PROGRAMMING

Richard Schubert
Robert Hoffmann

HEADS OF ART ASSET CREATION

Dominik Luedtke
Dustin Condie

LEVEL DESIGN

Bruce Locke
Enrique Colinet
Fari Rug
Oliver Pflug
Stephan Renelt
Timm Boukoura
Ulrich Wurzer
Wang Nan

TECHNICAL DESIGN

Dan Banefeld
Jan Liebetrau
Philipp Hagen

TACTICAL ADVISOR

Wil "Hawaiian" Makaneole

2K QUALITY ASSURANCE

VP OF QUALITY ASSURANCE

Alex Plachowski

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER (PROJECTS)

Grant Bryson

QUALITY ASSURANCE TEST MANAGERS (SUPPORT TEAM)

Alexis Ladd
Doug Rothman

LEAD TESTER

Andrew Webster

LEAD TESTERS (SUPPORT TEAM)

Will Stanley
Scott Sanford
Nathan Bell

SENIOR TESTERS

Darren Miller-Pfeuffer
Justin Waller
Marc Perret
Ruben Gonzalez
Josh Lagerson
Stephen "Yoshi" Florida

QUALITY ASSURANCE TEAM

Chad Cheshire
Daniel Brown
David Benedict
Krystle Wallis
Dasha Jantzen
Alexander Langham
Steven Taylor
Robert Hornbeck
Christopher Duplessis
Vien Vien Vivien Pham
Michael Yarsulik
Shayna Marshall
Patrick Thomas

Jonathan Stover
Djordje Rosic
Imad Haddad
Sergio Sanchez
Stephanie Anderson
Jason Berlin
Cris Maurera
Craig Baroody
Jordan Espinoza
Peter Long
Keane Tanouye
Troy Maldonado
Kevin Norwood
Jacob Aguilar
James Kagel
Andrew Haymes
Luis Nieves
Luke Williams
Andrew Garrett
Bill Lanker
Josh Glover
Mark Vazquez
Brian Hibbard
Jeremy Thompson
Chris Adams
Manny Juarez
Paul Carrion
Matthew Foley
Kevin Scorz
Noah Ryan-Stout
Antonio Monteverde-Talarico
John Hernandez
Pele Henderson
Chris Henderson
Alex Coffin
Gabe Woods
Davis Krieghoff
Keith Doran
Andrew Vietri
Micah Grossman
David Hambardzumyan
Lynda Miller
Obed Navas
Alex Vahle
Matt Porter

Alexander Weldon
Christopher Morgan
Lauren Portner
Justin Bonaccaro
Tom Park
Ronald Tolie
Dylan Santizo
Jonathan Castro
Patrick McDonnell
Eric Kiraly
Daniel Kurtz
Travis van Essen
Angela Berry
Bobby Jones
Justin Stanton
Brian Carl
Irma Ward
Michael Speiler

SPECIAL THANKS

Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchirilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins

Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel
Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley
Rob Newman
Adamah Taylor
Ivan Preciado
Derek Bridges
Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholyavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

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 Ismaier

SVP, PRODUCT DEVELOPMENT

Greg Gobbi

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

Greg Gobbi

DIRECTOR OF PD OPERATIONS

Kate Kellogg

DIRECTOR OF TECHNOLOGY

Jacob Hawley

ONLINE SYSTEMS ARCHITECT

Louis Ewens

ONLINE ENGINEER

Adam Lupinacci

SENIOR PRODUCERS

Lulu LaMer

Denby Grace

ASSOCIATE PRODUCER

Chris Thomas

PRODUCTION ASSISTANTS

Andrew Dutra

Dave Blank

Anton Maslennikov

Tom Drake

Scott James

Brandon Jenkins

Jordan Limor

ADDITIONAL PRODUCTION SUPPORT

Josh Morton

Luke Wasserman

Greg Kasavin

Anthony DeLuca

Sean Scott

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

ADDITIONAL WRITING

Jack Scalici

Chad Rocco

Richard Pearsey

Shawn Frison

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

VO DIRECTION

Chad Rocco

Walt Williams

Jack Scalici

SVP MARKETING

Sarah Anderson

VP MARKETING

Matt Gorman

VP INTERNATIONAL MARKETING

Matthias Wehner

DIRECTOR OF MARKETING

Tom Bass

PRODUCT MANAGER

Philip McDaniel

DIRECTOR OF PUBLIC RELATIONS, NORTH AMERICA

Ryan Jones

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

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 TRAFFIC MANAGER

Renee Ward

VP BUSINESS DEVELOPMENT

Kris Severson

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 MANAGER, PARTNER RELATIONS

Dawn Burnell

2K INTERNATIONAL

GENERAL MANAGER

Neil Ralley

INTERNATIONAL MARKETING MANAGER

Sian Evans

SENIOR DIRECTOR, INTERNATIONAL PR

Markus Wilding

ASSISTANT INTERNATIONAL PR MANAGER

Sam Woodward

INTERNATIONAL PRODUCT MANAGER

David Halse

INTERNATIONAL DIGITAL MARKETING MANAGER

Martin Moore

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

INTERNATIONAL PRODUCER

Jean-Sebastien Ferey

LOCALIZATION MANAGER

Nathalie Mathews

ASSISTANT LOCALIZATION MANAGER

Arsenio Formoso

EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS

Around the Word

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

Coda Entertainment

PTW

Localization tools and support provided by XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

QA LOCALIZATION SUPERVISOR

Jose Minana

MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Luigi Di Domenico

LOCALIZATION QA LEADS

Karim Cherif

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA SENIOR TECHNICIANS

Elmar Schubert

Fabrizio Mariani

Florian Genthon

Jose Olivares

Stefan Rossi

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Enrico Sette

Andrea de Luna

Cristina La Mura

Christopher Funke

Pablo Menéndez

Chau Doan

Sergio Accettura

Carine Freund

Javier Vidal

Harald Raschen

2K INTERNATIONAL TEAM

Agnès Rosique

Ben Lawrence

Ben Seccombe

Dan Cooke

Diana Freitag

Dominique Connolly

Erica Denning

Jan Sturm

Jean-Paul Hardy

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
Nisha Verma
Robert Willis
Denisa Polcerova

FOX STUDIOS

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

POP SOUND

FREELANCE DIALOGUE EDITORS

Garrett Montgomery
Dan Francis
Anthony Sorise

RE-RECORDING MIXERS

Nick Bozzone
Robert Weiss
Michael Miller
Tim Hoogenakker

DIALOGUE EDITORS

Brett Rothfeld
Kyle Krajewski
Courtney Bishop
Sunny Warkentin
Kevin McAlpine

PRODUCERS

Susie Boyajan
Erin Reilly
Laura Harley

ASSISTANTS

Jehan Valiente
Tina Evanow
Roxy Munoz
Rosario Estrella

ACTORS - CAST

CAPT. MARTIN WALKER

Nolan North

1ST LT. ALPHANSO ADAMS

Christopher Reid

SSGT. JOHN LUGO

Omid Abtahi

LT. COL. JOHN KONRAD

Bruce Boxleitner

THE RADIOMAN

Jake Busey

AGENT RIGGS

Patrick Quinn

AGENT GOULD

Chris Cox

AGENT DANIELS

Rick Pasqualone

1ST LT. JOHN MCPHERSON

Steven Walters

INTERROGATOR

Richard Epcar

COMMANDO

Michael Yurchak

MARINES

Brian Bloom
Liam O'Brien
Daniel Hugh Kelly

OFFICERS

Daniel Hugh Kelly
John Cygan

SOLDIERS

John Curry
Paul Eiding
Townsend Coleman

ELITE SOLDIERS

David Hoffman
Rick D. Wasserman

REFUGEES

Aycil Yeltan
Elizabeth Sung
Moneer Yaqubi
Navid Negahaban
Shaunt Benjamin
Sunil Malhorta
Yerman Gur

ADDITIONAL VOICES

Doug Rye
Freddy Lehne
Wally Kurth

MOCAP STUNT ACTORS

Lucas Okuma
Ray Carbonel

SPECIAL THANKS

Jordan Katz
David Cox
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einzig
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
2K IS Team
Seth Krauss
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
Jonathan Washburn
David Boutry
Ryan Dixon
Michael Lightner
Gail Hamrick
Sharon Hunter
Michele Shadid
Trailer Park Videogames
Access PR
KD&E
Big Solutions
Gwendoline Oliviero
Benjamin X Chang

Chris Solis
Seamas Gallagher
Jennie Sue
Iain Willows
Mark Ward
Sasha de Guzman
Merja Reed
Rick Shawalker
Daisy Amescua
Lori Durrant
Chris Jones
Pedro Villa
Eric Lane
Todd Ingram
Casey Coleman
Kristian Guyte
Nicholas Chavez
Scott Trono
Jeremy Pryer
Nick Pylvanainen
Lincoln West
Morgan Sears
Kellen Yurick
Ryan Heller
Artapong Intapatana
Brent Kiddoo
Matt Price
Sam Vicchilli
Joe Perlas
Donald Ohlson
Steve Capri
Matt Priddy
Orry Klainman
James Adkins
Clint Baptiste
Darryl Austin
Clay Cashel
Casey Kealoha
Clint Baptiste
Anthony Florez
Kevin Strohmaier
Evan Jackson
Erin O'Malley
Rob Newman
Adamah Taylor

Ivan Preciado
Derek Bridges
Charles Ledesma
Ophir Klainman
Steven Bogolub
Colin Campbell
Anna Kholyavenko
Frank Meadows
Maurice Wilson

DARKSIDE GAME STUDIOS

ART DIRECTOR

Marcel Marcado

LEAD MODELER

Adam Glueckert

LEAD TEXTURER

Karen Sanok

SENIOR ARTIST

Henrique Napolini
Udell Infante

3D ARTIST

David Phillips
Josh Dampman
Ken LeSaint
Marisa Ainsworth
Nelson Izquierdo
Sean Couture
Steve Buchholz
Tyler Bronis

LIGHTING ARTIST

Craig Schiller

LEAD ANIMATOR

Devon Browne

ANIMATOR

Luis Batista

LEAD LEVEL DESIGNER

Jonathon Cooper

CEO

Richard Daniels

CREATIVE DIRECTOR

Nicholas Schreiber

EXECUTIVE PRODUCER

Hugh Falk

PRODUCER

Bryan Jury

ASSOCIATE PRODUCER

Jorge Vereia

LEAD PROGRAMMER

Alejandro Garcia-Tunon

PROGRAMMER

Darrell Christmas
Jeff Hiebert
Jeffrey Crenshaw
Joe Cortese
Les Bird
Nathan Karpinski

QA LEAD

Ryan Kane

QA TESTER

Brandy Rumiez
Brian Gluckman
Daniel Burgos
Evan Salas
Julian Davis

3D ARTIST

Andrew Gilmour
Bruno Melo
Gabriel Tse
Geoff Mellon
Jaco Herbst
Sean Marino
Tadao Masuyama

CONCEPT ARTIST

Aaron Anderson
James Mosingo
Michael "Rusty" Drake
Patrick McEvoy
Todd Keller

ANIMATOR

Cory Collins
John Logsdon
Josh Burton
Neal Sukkert

FX ARTIST

David Gasinski

UI ARTIST

Rebecca Wallace

LEVEL DESIGNER

Jason Fleischman

OPTIMIZATION

Boris Batkin

PROGRAMMER

Alex Miller
James Thompson

AUDIO - DSONIC

Kemal Amarasingham
Simon Amarasingham
Michael Carter
Brian Dutton
Matteo Stronati
Kian Yoa
Brett Apitz
Robert Cooper
Bryce Kanzer
Joanna Iwanowicz
Matthew Hines

VOICE ACTORS

DAMNED MEDIC

Brian Bloom

EXILE BREACHER

Chad Rocco

EXILE GUNNER

Chris Cox

DAMNED SNIPER

David Hoffman

ANNOUNCER

Jake Busey

DAMNED OFFICER

John Cygan

EXILE OFFICER

Liam O'Brien

EXILE SNIPER

Micheal Yurchak

DAMNED GUNNER

Rick Pasqualone

DAMNED SCAVANGER

Rick Wasserman

EXILE MEDIC

Steve Walters

ADDITIONAL ART

Adia
Art Duck
Nikitova

BLIND SQUIRREL GAMES INC.

CEO/EXECUTIVE PRODUCER

Brad Hendricks

TECHNICAL DIRECTOR/ PROGRAMMER

Iain Davies

LEAD PROGRAMMER

Adam Lupinacci
Matthew Fawcett

PROGRAMMER

Matt Campbell
Daniel Selnick
Forrest Baker

SR. PROGRAMMER

Dan Goodman

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION

Dieses Dokument wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert. Die aktuell gültige Version wird auf www.taketwogames.com/eula veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software für mehr als 30 Tage über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus, wird der Nutzer sein Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

DIESE SOFTWARE WIRD LIZENSIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE (DEFINITION SIEHE UNTEN) INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER SONSTWIE VERWENDEN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN VORLIEGENDEN GA-RANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN („VEREINBARUNG“) EINVERSTÜNDET. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND. „SOFTWARE“ BEINHÄLTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFT-WARE, DAS ODER DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPAC-KUNG UND ANDERE SCHRIFTLICHE, GESCHRIBTE, ELEKTRONISCHE ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE MATERIALIEN UND SÄMTLICHE KOPPIEN DIESER SOFTWARE ODER DES BEGLEITMATERIALS. INDEM SIE DIESE SOFT-WARE ÖFFNEN, INSTALLIEREN UND/ODER DIESE SOFTWARE ODER DAS BE-GLEITMATERIAL BENUTZEN, AKZEPTIEREN SIE DIESE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. („LIZENZGEBER“). SIND SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

I. LIZENZ

LIZENZ. Vorbehaltlich der weiteren Bestimmungen dieser Vereinbarung erteilt der Lizenz-geber Ihnen hiermit ein nicht ausschließliches, nicht übertragbares, beschränktes Recht, diese Software für Ihre persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einem einzelnen Computer oder einer Spielkonsole zum Computerspiel 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 benutzen und endet, abhängig davon, was früher eintritt, entweder wenn Sie diese Software irgend-wo 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 mit einer Lizenz versehen, die erkennen hiermit an, dass keiner der Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Software nicht als Verkauf an Rechten an der Software auszuliegen ist. Alle Rechte, die durch diese Vereinbarung nicht explizit ein-geräumt werden, verbleiben bei dem Lizenzgeber bzw., soweit einschlägig, bei dem Lizenzge-ber.

INHABERSCHAFT AN RECHTEN. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Ansprüche in Bezug auf die Software, einschließlich aber nicht beschränkt auf Urheberrechte, Marken, Ge-Schäftsgeheimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Gesichtnisse, Dialoge, Schau-plätze, künstlerische Darstellung, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlich-keitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und der weltweit anwendbaren Gesetzen und Verträgen. Diese Software darf abgebe-ten von einem 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 Heimatstaatzivil- 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 vorsätzli-cher Urheberrechtsverletzungen möglich. Die Software enthält bestimmte Lizenzierte Inhalte und der Lizenzgeber der Lizenzgebers können ebenfalls Ihre Rechte im Fall jeder Verletzung 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 Netzwerk 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 Nutzungsvoorsetzungen, 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 Kopie-n, die ganz oder zum Teil durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses gefertigt werden, um ihnen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten); (g) die Software in einem gewerblichen Computerspielfeld oder einem anderen ortsg-bundenen Platz zu nutzen oder zu kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber räumt Ihnen eine spezifische ortsgebundene Lizenz ein, um die Software auch gewerblich zu nutzen; (h) die Software ganz oder teilweise zurückzuentwickeln (insbesondere Engineering) oder zu dekompileieren, es sei denn ein gesetzlicher Ausnahmefall liegt vor, zu disassembli-eren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder in sonstiger Weise die Software zu verändern; (i) Eigentumsmerkmale, Marken oder Label auf oder innerhalb der Software oder der dazugehörigen Waren 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 oder den dazugehörigen Regelungen oder den anwendbaren nationalen und internationalen Exportgesetzen und -regelungen derartige Software nicht erhalten darf oder in sonstiger Weise diese Be-stimmungen und Regelungen, die sich von Zeit zu Zeit ändern können, zu verletzen.

ZUGANG ZU SPEZIELLEN INHALTEN UND/ODER DIENSTEN INKL. DIGITALER KOPIEN. Um Zugang zu digitalen Kopien der Software oder zu bestimmten freigelegbaren, herunterladbaren Online- oder sonstigen speziellen Inhalten, Diensten und/oder Funktionen (zusammenfassend „spezielle Inhalte“ genannt) zu erhalten, kannes nötig sein, Softwareher-ter unterzuladen, eine gültige Seriennummer eintragen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entspre-chenden Nutzungsbedingungen einverstanden zu erklären). Der Zugang zu speziellen Inhalten ist auf Benutzerkonto per Seriennummer beschränkt. Die Software zu speziellen Inhalten kann nicht übertragen, 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 KOPIEN. Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie der Software und das Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person zu übertragen, wenn Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Soft-ware und des Begleitmaterials oder von Teilen davon zurückbehalten und der Empfänger sich mit dem Lizenzgeber in 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 Software von der Originalinstallation gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem Benutzer nicht zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. DESSEN UNGEACHTET DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN. Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugang zur Software und/oder zu bestimmten Software-Bestandteilen oder Inhalten zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder in anderer Weise Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. 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-kontrollmittel nicht eingreifen oder versuchen, diese Sicherheitsmaßnahmen außer Kraft zu setzen oder zu umgehen.

GARANTIE- UND LIZENZBEDINGUNGEN UND GEBRAUCHSINFORMATION - FORTSETZUNG

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 gestattet, dass diese das ordnungsgemäße Funktionieren der Software beeinträchtigen und der Li-zenzgeber innerhalb von vier Wochen nach schriftlicher Meldung ein ordnungsgemäßes Funktionieren nicht seinerseits ermöglicht hat.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFFENE INHALTE. Die Software ermöglicht Ihnen even-tuell, selber Inhalte zu schaffen, einschließlich der Erstellung eines Screenshots, eines Autodesigns oder eines Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nut-zung der Software und insoweit als durch Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urhe-berechtigte Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufbare, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die Lizenz, Ihre Beiträge in jedweder 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-teilnehmern 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 erheben 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 Lizenz ein-räumung an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberrechte 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 Spielplattformen 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 ordnungsgemäß funktionieren.

II. INFORMATIONSSAMMLUNG UND -NUTZUNG.

Durch das Installieren und Ver-wenden 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 ihm verbundene Unternehmen in Ländern außerhalb der Europäi-schen Union und der Europäischen Wirtschaftsgemeinschaft. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet bei Nutzung der Software herstellen, sei dies über eine Spielplattform, ein Netzwerk oder eine andere Methode, kannes sein, dass der Lizenzgeber Informationen von Hardware Herstellern oder Spielplattformbetreibern erhält und automatisch bestimmte In-formationen von Ihrem Computer oder Ihrer Spielkonsole sammelt. Diese Information kann z.B. Benutzeridentifikationsmerkmale (so wie Spielerbezeichnungen und Bildschirminhalte), Spielstände, Spielerfolge, Spielleistung, besuchte Orte, Freundschaften, Hardware MAC-Adressen, Internetprotokoll-Adressen und Ihre Benutzung verschiedener Spielfeatures enthalten. Alle Information die der Lizenzgeber sammelt, solle anonym sein und nicht Ihre Identität preisge-ben oder persönliche Information darstellen; sollten Sie jedoch persönliche Informationen in Ihrer 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 öffentlich zugänglichen Internetseiten eingestellt, mit Hardware-Herstellern, mit Plattformbetreibern und mit den Marketingpartnern des Lizenzgebers geteilt werden. Der Lizenzgeber kann jeden an-deren gesetzmäßigen Zweck verwenden werden. (Nur) wenn Sie eine Einwilligungserklärung über die entsprechende Nutzung Ihrer persönlichen Daten abgeben haben oder abgeben, er-klären Sie sich mit der Nutzung der relevanten Daten durch den Lizenzgeber einverstanden. Sie können Ihre öffentlichen Zurschaustellung dieser Daten, wie z.B. die Identifikation der durch Sie geschaffenen Inhalte oder die Zurschaustellung Ihrer Spielstände, der Rangliste, Leistungen und anderen Spielzeiten.

III. GEWÄHRLEISTUNG

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG. Der Lizenzgeber haftet bei Vorsatz, grober Fahr-lässigkeit, bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsge-setz 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 Verschleiß-erscheinungen. 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 Zursicherungen allgemeiner Natur. Der Lizenzgeber kann einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine andere Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein. Weder ein mündlicher noch ein schriftlicher Rat des Lizenzgebers oder eines bevollmächtigten Vertreters begründet ein Gewährleistungsver-sprechen.

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

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 da-zugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten und Teile der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Ver-fügung 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.

VERSCHEIDENES. Diese Vereinbarung stellt die vollständige Regelung dieser Lizenz zwi-schen den Parteien dar und verdrängt sämtliche vorhergehenden Vereinbarungen und Gewähr-leistungen zwischen den Parteien. Die Änderung dieser Vereinbarung bedarf der Schrift-form. Sollte eine der Bestimmungen dieser Vereinbarung unwirksam sein oder werden, wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen dadurch nicht berührt. Die Republik Deutschland und 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 Garantiebestimmung erfassten Vertragsverhältnis findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisi-onsrechts 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

KUNDENDIENST

Falls mit einem unserer Titel technische Probleme auftreten, können Sie unseren Technischen Kundendienst auf verschiedene Weise erreichen:

DEUTSCHLAND:

Telefon: 69222222087 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen.

Mobilfunkkosten können abweichen.

Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (CET)

Website: <http://support.2k.com>

ÖSTERREICH:

Telefon: 19287882 / Anrufrufen richten sich nach nationalen Tarifen

Mobilfunkkosten können abweichen.

Montag bis Freitag 13:00 bis 21:00 (CET)

Website: <http://support.2k.com>

NOTIZEN

© 2006–2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops und Spec Ops: The Line sowie die jeweiligen Logos sind Marken und/oder eingetragene Warenzeichen von Take-Two Interactive Software, Inc. Yager und das Yager-Logo sind Marken der Yager Development GmbH. Darkside und das Darkside-Logo sind Marken von Darkside Game Studios, Inc. Unreal® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998–2012, Epic Games, Inc. Diese Software enthält Software von Autodesk® Kynapse®, © 2012 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Autodesk Kynapse ist ein eingetragenes Warenzeichen von Autodesk, Inc., bzw. ihrer Tochterunternehmen in den USA bzw. anderen Ländern. Verwendet Bink Video. Copyright © 1997–2012 RAD Game Tools, Inc. Verwendet FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 Firelight Technologies. Alle anderen Marken und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten. Der Inhalt dieses Videospiels, die darin beschriebenen Ereignisse, Personen und Orte sind rein fiktional. Die Erwähnung von Marken, Waffen, Orten, Fahrzeugen, Personen oder anderen Dingen ist kein Hinweis auf Förderung, Zugehörigkeit oder Billigung dieses Spiels. Hersteller und Herausgeber dieses Videospiels befürworten oder fördern in keiner Weise jegliches Verhalten, das in diesem Videospiel gezeigt wird.